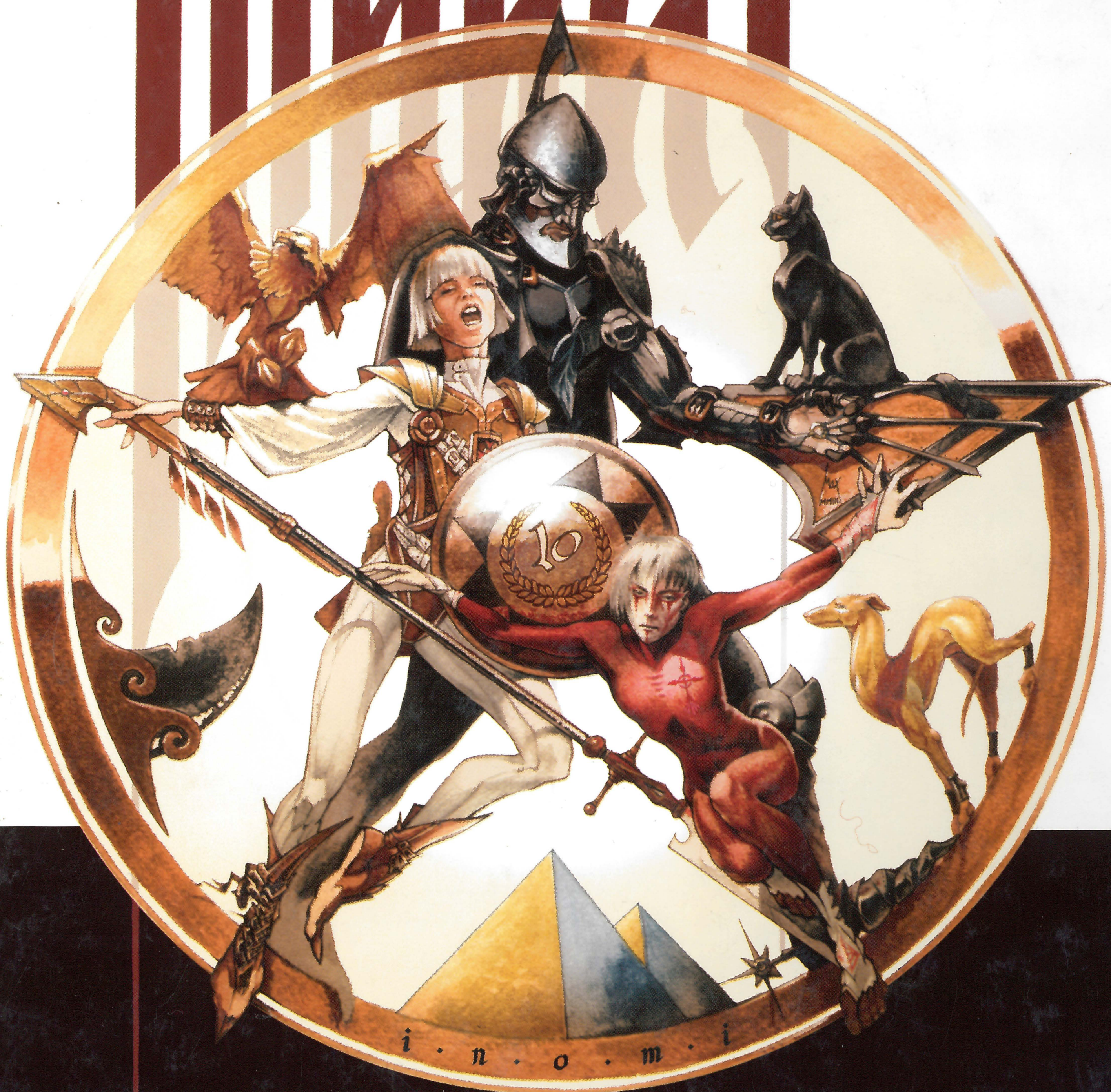
M · A · G · U · S

...AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI



A L A P K Ö N Y V

A rendszer tesztelői:

Agócs András, Árkány Aladár, Árványi Sándor, Ávár Imre (anárion), Bajer Tibor, Balogh Norbert, Bathó Ferenc, Bella Dezső, Béres András, Biró Gergely, Buczkó Zoltán, Budapesti Műszaki Főiskola Kandó Kálmán Kollégium Szerepjáték-köre, Bulath László, Conti Péter, Corradi Gergely, Czakó András, Czinke Jusztina, Darányi Antal, Demeter Zoltán, Déri Norbert, Dobos Attila, Erdő Gábor, Ertl Zsolt, Farkas Éva, Fehérvári Vivien, Fejős Laszló, Garbacz János, Gasparics Gergely, Gergics Máté, Göndöcs Norbert (Anaghmar), Hanák Pál, Hegedüs Gábor, Horváth Balázs, Horváth Gábor, Horváth István, Horváthné Margit, Jáger József (Duffy), Kapeller Zoltán, Kárász Judit, Katona Richárd László, Kapócs István, Kazup Gabor, Kiss Attila, Kling József, Koller Annamária, Kosztelnik Gábor, Kovács Péter, Körmendi László, Krommer Zoltán, Kulkov Zoltán, Kun Viktor, dr. Kuzder Tamás, Laczkó András, Lakhegyi Adrienn, Legendák Vas megyei Szerep és Kártyajáték Klub, Mendonca Ana Mónica, Mogorva Csaba, Monos Viktor, Morár Attila, Nagy András, Nagy Dániel (Narem), Nagy Gábor, Nagy Huszár Imre, Nagy Márton (Zoir), Nagy Sándor, Nagy Tamás, Náray Gábor (Fullánk), Nyoszoli Ákos, Oláh István, Pálinkó Krisztián, Pálinkó Norbert, Papdi Zsuzsanna, Pécsy Gábor, Pekár Péter, Pierami Mihaly, Pribilinkszky Dóra, Ráksi Ádám (RoGeR), Rózsás Péter, Sauer Ignac, Simon János, Somodi-Nagy László, Szabo Balazs, Szabó Ignác, Szam Antal, Szatmáry Botond, Szegedi Zsolt, Szemenkár Tamás, Szigethy Péter, Sztopka Tibor, Takács Nándor, Takács Szabolcs, Talapka Gergely Rudolf, Tallér Tamás, Tibor von Gárdonyi, Torma Gábor, Töltésy Dávid, Török Balázs, Varga Miklós, Végh Attila, Visky Balazs, Vitek Bence (DelArco), Zengődi Zsolt, Zorkóczy Ákos, Zsadányi Gergő, Zsitnyár Péter

M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái - Alapkönyv

Sorozatszerkesztő és a fejlesztés vezetője:
Durgonics Tibor (Tiberius)

*

Írták:

Világleírások:
Durgonics Tibor, Groll Mihály, Groll Norbert (Trollapo), Halász András Pál (Arkadij), dr. Illés László (Menmaatré), Stemler Miklós, Tamás Gábor (Zöld Íjász)

Rendszer:
Csobay Dávid, Durgonics Tibor, Héjjas Péter István (SAS), Koren István (Selion), Kurucz Attila

*

Közreműködtek:
Gáspár András, Gáspár Péter, Farkas Éva, Kornya Zsolt, dr. Pálinkás Imre (Celsior), Pribilinszky Károly

Ellenőrző szerkesztő:
dr. Szalkai László

Tördelő szerkesztő:
Fábry Viktor

Lektor:
Stemler Miklós

Látvány:
Buttinger Gergely és Zsilvölgyi Csaba

Borító:
Zsilvölgyi Csaba

Illusztrációk:
Buttinger Gergely, Fonai Zsuzsanna, Lipták László, Zsilvölgyi Csaba, Vida László, Vígh Szabolcs, Papp Norbert, Lippai Sz. András, Bükkösy Beatrix (Bride)

Térkép:
Katona Zoltán

Köszönetnyilvánítás:
Hálás köszönet a M.A.G.U.S.-t és Ynevet megálmodó alkotóknak, és azoknak, akik az elmúlt több, mint tíz évben hozzátettek ehhez a mesés világhoz. E hely nem lenne elegendő, hogy mindannyiukat felsoroljuk.

Külön köszönet:
A Szabad Lovagok Rendjeinek

A rendszerrel kapcsolatos megjegyzések:
M.A.G.U.S. v2.0 szabályrendszer.
A kiadványban szereplő játékrendszer az Open Gaming License szerződés alapján készült.

A kiadványban szereplő d20 játékrendszerbeli magyar kifejezések a Delta Vision Kft. Következő kiadványaiból származnak, D&D Játékosok könyve, D&D Kalandmesterek könyve, D&D Szörnyek könyve.

ELSŐ KIADÁS

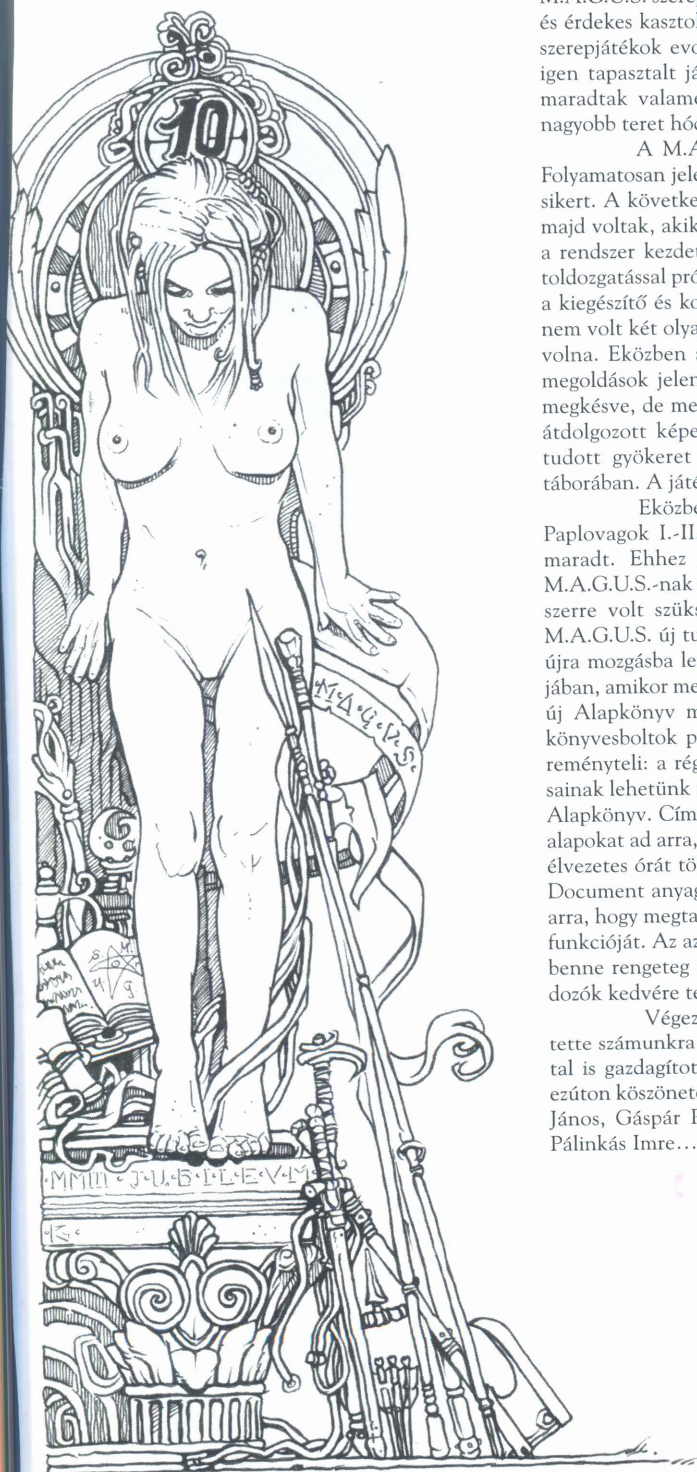
ISBN szám: 963 86435 4 4

Kiadja: INOMI KÖNYVKIADÓ, 2004. Budapest
Felelős kiadó: Bogdán Miklós
Nyomtatta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft. – 231222
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

www.inomi.hu

Előszó

a M.A.G.U.S. szerepjáték tizedik évfordulójára megjelent, minden tekintetben megújult alapkönyvhöz



A M.A.G.U.S. hagyományait követve álljon itt egy előszó, melyben - mint a fejlesztés és az egyéb kapcsolódó munkálatok vezetője - megpróbálom összefoglalni, hogy miért és hogyan jutott el hazánk legnépszerűbb szerepjátéka a teljes megújulásig, és mire is számíthat a Kedves Olvasó a következő oldalakon.

Wayne Chapman nagy sikerű regényei után 1993 karácsonyára megjelent az első M.A.G.U.S. szerepjáték alapkönyv. A nagy várakozásnak megfelelően egy vaskos, színes és érdekes kasztokkal, fajokkal teli játék tárult fel a rajongók szeme előtt. Rendszere a szerepjátékok evolúciójának akkori szintjén megállta a helyét, csupán a már akkor is igen tapasztalt játékosok közt akadtak olyanok, akik rövid átlapozása után inkább maradtak valamely nyugati játéknál; amelyek épp abban az időben kezdtek egyre nagyobb teret hódítani hazánkban.

A M.A.G.U.S. szinte azonnal a legnépszerűbb szerepjátékká vált itthon. Folyamatosan jelentek meg az Ynevről szóló regények, amelyek csak tovább fokozták a sikert. A következő években neves írók és fejlesztők csatlakoztak az eredeti gárdához, majd voltak, akik elhagyták Ynevet, és új utakon próbáltak szerencsét. Mindenközben a rendszer kezdeti hibáit - amelyekre az öreg rókák már a kezdetekkor felfigyeltek - toldozgatással próbálták orvosolni. Mindez kezdetben működött valamelyest, ám idővel a kiegészítő és korrigáló szabályok átláthatatlan halmaza gyülemlett fel. Gyakorlatilag nem volt két olyan egymástól független csapat, amely azonos szabályok alapján játszott volna. Eközben a szerepjátékok fejlődése nem állt meg a nagyvilágban; új ötletek, megoldások jelentek meg, egyre élvezetesebbé téve a játékokat. A M.A.G.U.S. kissé megkésve, de megpróbálta befogadni az újításokat, és megjelent az Új Tekercsek című átdolgozott képesség és karakterépítő rendszer, amely a várakozások ellenére nem tudott gyökeret verni a régi rendszert már főként saját háziszabályokkal játszók táborában. A játékosok talán nem erre vártak.

Eközben remek világ leíró kiegészítők jelentek meg (Summarium, Papok és Paplovagok I.-II.), de a rendszer gyakorlatilag továbbra is a közel tíz éves szinten maradt. Ehhez társultak egyéb problémák is, de a lényeg ugyanaz maradt: a M.A.G.U.S.-nak egy új - a világ rengeteg más szerepjátékához képest is -, korszerű rendszerre volt szüksége. A klinikai halál állapotában érkezett a váratlan segítség. A M.A.G.U.S. új tulajdonoshoz került, aki friss energiával csapott a lovak közé, s a fogat újra mozgásba lendült. Ehhez a reményteli utazáshoz csatlakoztam én is 2003 januárjában, amikor megkaptam a szerepjáték és az összes ide tartozó feladat koordinálását. Az új Alapkönyv munkálataival párhuzamosan új M.A.G.U.S. regények tűntek fel a könyvesboltok polcain, az első évben máris tíz. Új logó, új külcsín született. A jövő reményteli: a régi írók többsége a mai napig mögöttünk áll, új írók szárnypróbálgatásainak lehetünk tanúi, és végre eljutottunk az én álmom beteljesüléséig is: megjelent az Alapkönyv. Címében egyszerűen fejezi ki a lényeget, nem szándékoztam túlcifrázni: új alapokat ad arra, hogy a mindannyiunk által kedvelt Ynev földjére léphessünk, és újabb élvezetes órát töltsünk el rajta. Az Open Gaming License alapján a System Reference Document anyagát felhasználva készítettük el az új rendszert. Mindvégig törekedtünk arra, hogy megtartsuk a lehető legtöbb, a klasszikus rendszerből ismert fogalmat és ezek funkcióját. Az az olvasó, aki ismeri az eredeti rendszert, már első átlapozásra találni fog benne rengeteg ismerős játéktechnikai fogalmat; remélem, ezzel sikerült a régi kalandozók kedvére tenni, kik hosszú évek óta teszik élettel telivé Ynevet.

Végezetül köszönetem szeretném kifejezni Bogdán Miklósnak – aki lehetővé tette számunkra ezt az *utazást* – továbbá mindazoknak, akik akár egy szóval, gondolattal is gazdagították Ynevet az elmúlt évek során. A fejlesztők nevében is szeretnék ezúton köszönetet mondani a következőknek: Gáspár András, Novák Csanád, Galántai János, Gáspár Péter, Kovács Adrián, Kornya Zsolt, Kun József, Nyulászi Zsolt, dr. Pálinkás Imre… és mindenkinek, kit helyhiány miatt név szerint nem sorolhattam fel.

Jó szórakozást és izgalmas kalandokat kíván:

Durgonics Tibor

Budapest, 2004. január 21.

A szerepjátékról

"Egyszer én, Csuang Csu, azt álmodtam, hogy pillangó voltam, pillangó, mely összevissza szálldogált, boldog örömben. Nem tudtam semmit Csuang Csuról. Hirtelen azonban felébredtem s megint én magam voltam én, az igazi Csuang Csu. Mármost nem tudom, hogy előbb Csuang Csu álmodta-e azt, hogy pillangó, vagy a pillangó álmodja most azt, hogy ő Csuang Csu. Pedig Csuang Csu és egy pillangó közt mégis csak van különbség. Így változnak a dolgok."

A kínai filozófus - esetleg pillangó - szavai kitűnően adják vissza a szerepjátékok alapvetését - még ha eredetileg nem is ennek kapcsán fogalmazta meg őket a bölcs.

Az emberi fantázia az álmok, a vágyak, a képzelet birodalma, tudatunk azon régiója, melynek - sajnos - nem sok hely jut korunk racionális világában. Hajlamosak vagyunk a háttérbe szorítani, mondván, semmi gyakorlati haszna, időfecsérlés csupán, amely csak elvonja az ember figyelmét a fontosabb dolgokról, megakadályozza, hogy két lábbal álljon a valóság talaján. "Boszorkányok márpedig nincsenek!" - döngölik belénk az iskolában. Képzeletünk azonban nem hagyja magát - 'tudja', hogy boszorkányok igenis vannak, az előszobaszekrényben bújnak meg, és csak ha leoltod a lámpát, akkor másznak elő, hogy leharapják a lábad, ha kilóg a takaró alól.

Képzeletünk tehát igen termékeny, bármennyire tiltakozzunk is ellene. Sőt! Minél jobban hadakozunk, annál inkább erőre kap, annál inkább feszélyezi énünk racionális felét. Nem kell azonban mindjárt a legvadabb dolgokra gondolni, a képzelet birodalmának határán még nem kis zöld emberkék, vagy nagy zöld sárkányok lakoznak - ők jóval beljebb, a birodalom szívében ütöttek tanyát. A képzelőerő hatáskörébe tartoznak ezeknél sokkalta prózaibb elgondolásaink is - mi lenne, ha kicsórnánk a tanáriból a dolgozatokat; mi lett volna, ha mégis megszólítjuk azt a lányt; és úgy egyébként mi lenne, ha nem az lenne, ami van. Rablókként-pandúrokként rohangálunk egymás nyomában, és vadakat terelő juhásznak álmodjuk magunkat. Farsangkor megszűnünk magunk lenni, az év fennmaradó részében pedig elhisszük, hogy kicsiny részecskék keringenek örült iramban az atommag körül és ebből lesz aztán a kenyér, a könyv és a kardántengely is. Na meg persze a fekete lyukak.

Képzelőerőnket tehát igenis használjuk a mindennapok során, különös szerephez azonban főként az irodalom terén tett kalandozásaink során jut. Biztosan mindegyikünk emlékezetében elevenen élnek még legkedvesebb irodalmi élményeink - lett légyen szó akár regényről, színházi előadásról, filmről, netán az irodalom más megnyilvánulásairól. A legtöbben talán még arra is emlékezünk, milyen érzés volt azonosulni kedvenc hőseinkkel - miként eredtünk a frigyláda nyomába, miként bújtattuk a gyűrűt a sötétség ura elől, miként vacogtunk a füvészkertben, és miként vágtuk mi is a labancot a Tenkes aljában. Szinte vágytunk a főhős bőrébe bújni, tapintani, érezni, belélegezni a kalandot, vitézül helytállni, hősiesen, délcegen vetni meg lábunkat a gonosz ármánykodásai közepette.

A hősökkel való azonosulásunk azonban mindig is bizonyos határok közé szorult, gátakat szabtak neki a mű keretei, az író akarata, képzelete. Hiába szerettünk volna másként cselekedni, mint azt a főhős tette, sajnos nem lehetett, kötött bennünket az írott szó - akárhogy forgattuk a könyvet, a következő oldal mindig az írót igazolta. Hiába markolásztunk kétségbeesetten kapaszkodó után, a szürkecsuklyás varázsló mégis a vesztébe zuhant. Hiába kiáltoztunk, hogy "Vigyázz, csapda!", Robint elkapták a városbíró pribékjei.

Persze, a történet végére általában a jó győzedelmeskedik, mégis csodás érzés belegondolni, miképp cselekedtünk volna mi a hős helyében. Amikor így teszünk, lényegében már a szerepjátékkal kacérkodunk.

De mi is az a szerepjáték? Nehéz erre pontos választ adni. Nem mintha valami megfoghatatlan, átláthatatlan, metafizikai jelenségről lenne szó. Korántsem. A szerepjáték könnyed szórakozás, a játék egy formája, és mint ilyen, nem is szabad, hogy ijesztően távolinak hasson. Nem, a szerepjáték leírásának nehézsége nem ebben rejlik, sokkal inkább magának a szerepjátéknak a változatosságában, sokszínűségében. Ahány játékos, annyiféleképp értelmezi, játssza, éli meg a szerepjátékot, és ezek mindegyik formája egyformán megállja a helyét.

A szerepjáték voltaképp nem más, mint élő, lélegző, érző regény. Ezt a regényt azonban nem egy ember írja, olyan történet, mely a résztvevők közreműködésének eredményeként lát napvilágot. Egyikük - a Kalandmester - vezényletével teremtik meg az eposzt, melynek főszereplői a többi játékos által megformált hősök. A cselekmény folyását, hangulatát, a történet elképzelt világát, a miliőt a Kalandmester határozza meg, a játékosoknak mégis van szavuk a dologban, hisz ők azok, akik eldönthetik, miképp cselekedjenek a regény főhősei - az általuk megszemélyesített héroszok.

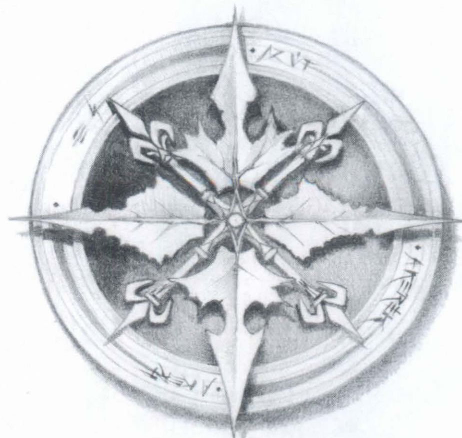
Kicsit olyan ez, mint átülni az anyósülésről a volán mögé - itt már van foganatja, ha nyomod a féket.

Hogy ki és miért játszik szerepjátékokat? Ezernyien ezernyi okból. Van, ki a kalandot keresi, van ki az érzelmeket, ki a rejtélyt, ki a rejtvényeket, van ki itt éli ki vágyait, ki a tudást kutatja, és ki a hitet, van ki más szeretne lenni, és van ki csak önmaga.

Játssz hát velünk, ha nem hagytad még elsorvadni lelked miriád csapongó szilánkját. A kisgyereket, aki a bábszínházban Vitéz Jánosnak drukkol. A suhancot, aki pengéjét villogtatva tör borsot a bíboros orra alá. A kamaszt, aki vágyakozó tekintettel figyeli, mint fojtja meg a lenge ruházatú hercegnő a lárvatestű gengsztert. Az ifjút, akit bosszúra szólít apja szelleme. A megfontolt felnőttet, aki a moziban azért még mindig bedől a széken, ha a vásznon jön a kanyar. S végül a meglett öreget, aki elmereng, mi lett volna, ha . . .

Játék, kaland, rejtély, szórakozás, regény, harc, dráma, izgalom, hit, barátság.
A szerepjáték mindez.
És még ennél is több.

Ez maga a pillangó édes álma.



Jakrim Ohru a Hatodkor szülötte volt - az Éjidők legsötétebb óráján érkezett a világra boruló szürkeségbe, melyet övéi puszta megszokásból napvilágnak neveztek.

Kurtizán anyját lironi zsoldosok használták a száznapos vigalom alatt, mellyel Godora népe Ryek és Dawa addigi leghevesebb ütközetét, a kohannai vérfürdőt ünnepelte. Jó okuk volt a megkönnyebbülésre: a kyr dicsőség romjain folyó küzdelem kívülállókat nem, csak áldozatokat és megsarcoltakat ismert. Kohanna nyomán utóbbiaknak fél emberöltőnyi nyugalom jutott osztályrészül - Ohru parittyás utcakölyökből késelő kurafivá cseperedett, mire az északföldi kimérák portyázói újra felbukkantak hazája határain.

Anyja a kikötőnegyed peremén, egy tengerre néző bordélyban űzte mesterségét. Ohru gyermekfejjel úgy képzelte, minden erre vetődő kalandor véréből jutott neki egy kevés, és titkos nemzőinek kijáró áhítattal bámulta őket a füstös homályból, mely minden heget, mocskot és vétket eltakart. Nem végleg persze: mire ártatlansága odalett, belátta, hogy cégéres gazemberek mindahányan. Nem jobbak vagy rosszabbak... csupán ugyanolyanok, mint ő.

A férfi, akinek inas termetét, fakó sörényét és távol ülő kyrach-szemeit köszönhette, sosem tért vissza Erionba, és örökséget sem hagyott rá a tanulságon kívül, hogy amit a világtól akar, erővel kell megszereznie. Anyja és a város, a két koros ribanc közös erővel nevelte azzá, aminek lennie kellett. Kérges lelkű kalandorrá, aki tizenöt évesen itta el az önkénteseknek járó hercegi tallért, hogy élete hátralévő részét a Világgerinc vándorösvényein és Északfölde csatamezőin töltse. Hogy mi okból verekszik, sosem firtatta - éppoly közömbös volt a nagy eszmék iránt, mint társai, a godorai sereg gerincét alkotó korg és szrídzs zsoldosok.

Eszelősökkel és szörnyetegekkel vívott csatáik ritkán említtetnek az Éjidők krónikáiban: elő- és utójátékai voltak csupán az igazi ütközeteknek, melyekben a kimérák roppant ármádiái, elvakult mágiaforgatói és túlvilági szövetségesei csaptak össze. Godora csapatai e küzdelem peremén manővereztek, és hol egyik, hol másik félhez húzva próbálták a sötétség dagályát mederben tartani.

Ohru a felderítők közt szolgálva hamar megismerte a háború igazi arcát. Az előretolt állásokban lapulva gyakorta hallotta, olykor látta is az egymással gyürkőző tömegeket, álmai démonok üvöltését visszhangozták... felriadva pedig hálát rebegett sorsának, hogy ábrázatuk helyett csak az útfélen heverő holtakét, a vízért vagy kegyelemdöfésért könyörgő sebesültekét és a falkákban vándorló nincstelenekét kell látnia.

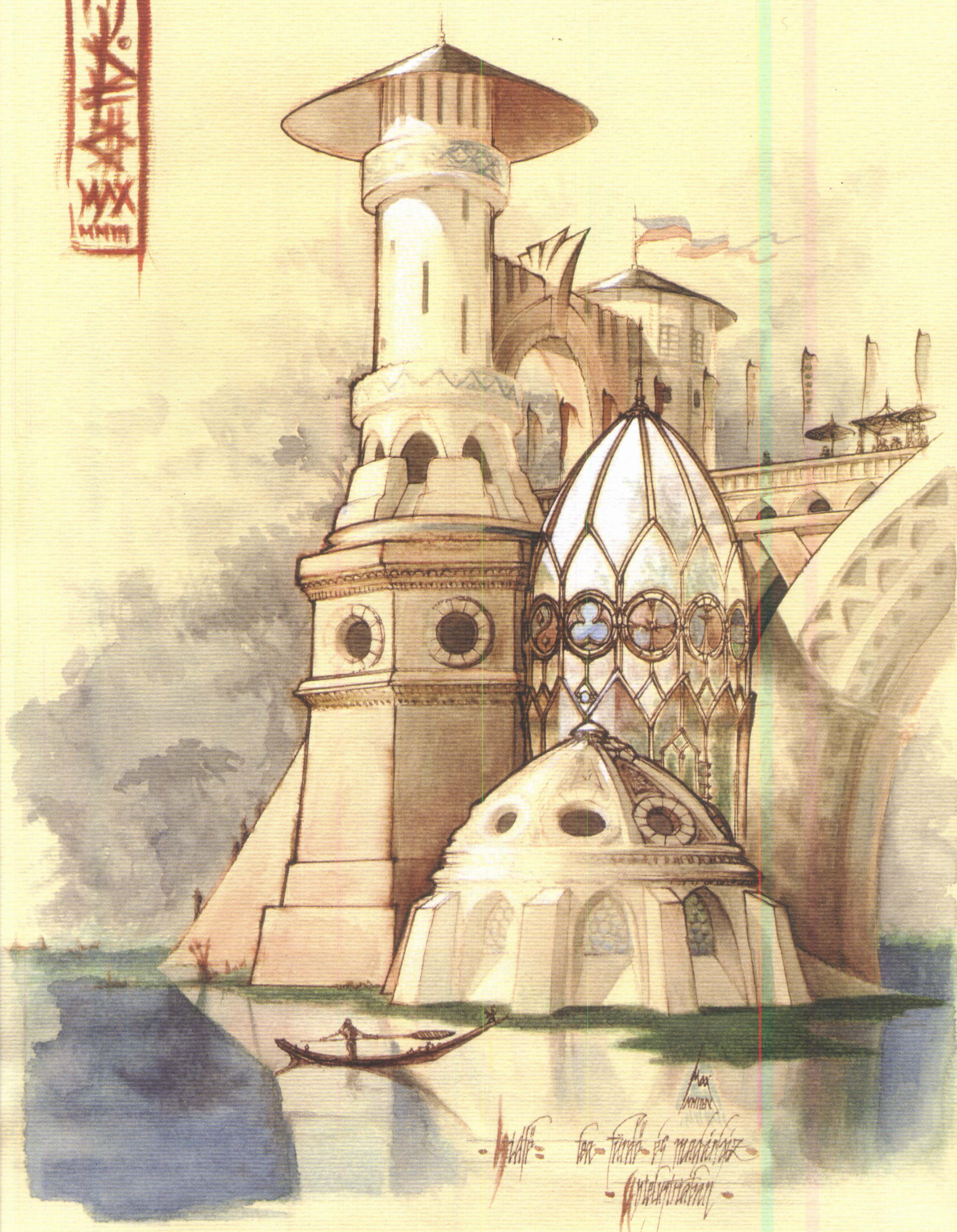
Godora hintapolitikája nemzedékeken át eredményesnek bizonyult, de a végsőkig terhelte a várossá zsugorodott állam erőforrásait: Ohru idejében már jóval többet veszített annál, amennyit hagyományos bevételeiből pótolni tudott. Nagyjai Kyria isteneihez imádkoztak, lélekben azonban rég elfordultak tőlük, a fegyverforgatók hitéről pedig beszélni sem volt érdemes többé. Saját bálványaikat imádták, de sem győzelmet, sem megváltást nem reméltek tőlük, és az Éjidők háborúja, e vér és sár olajozta gépezet sem kecsegtette őket ilyesmivel. Könyörtelen masinéria volt, a legocsmányabb azok közt, melyeket gondolkodó lények valaha működtettek - nevesincs alkatrészeit szüntelen mozgásban tartották, és apránként morzsolták fel az egymásnak feszülő őserők.

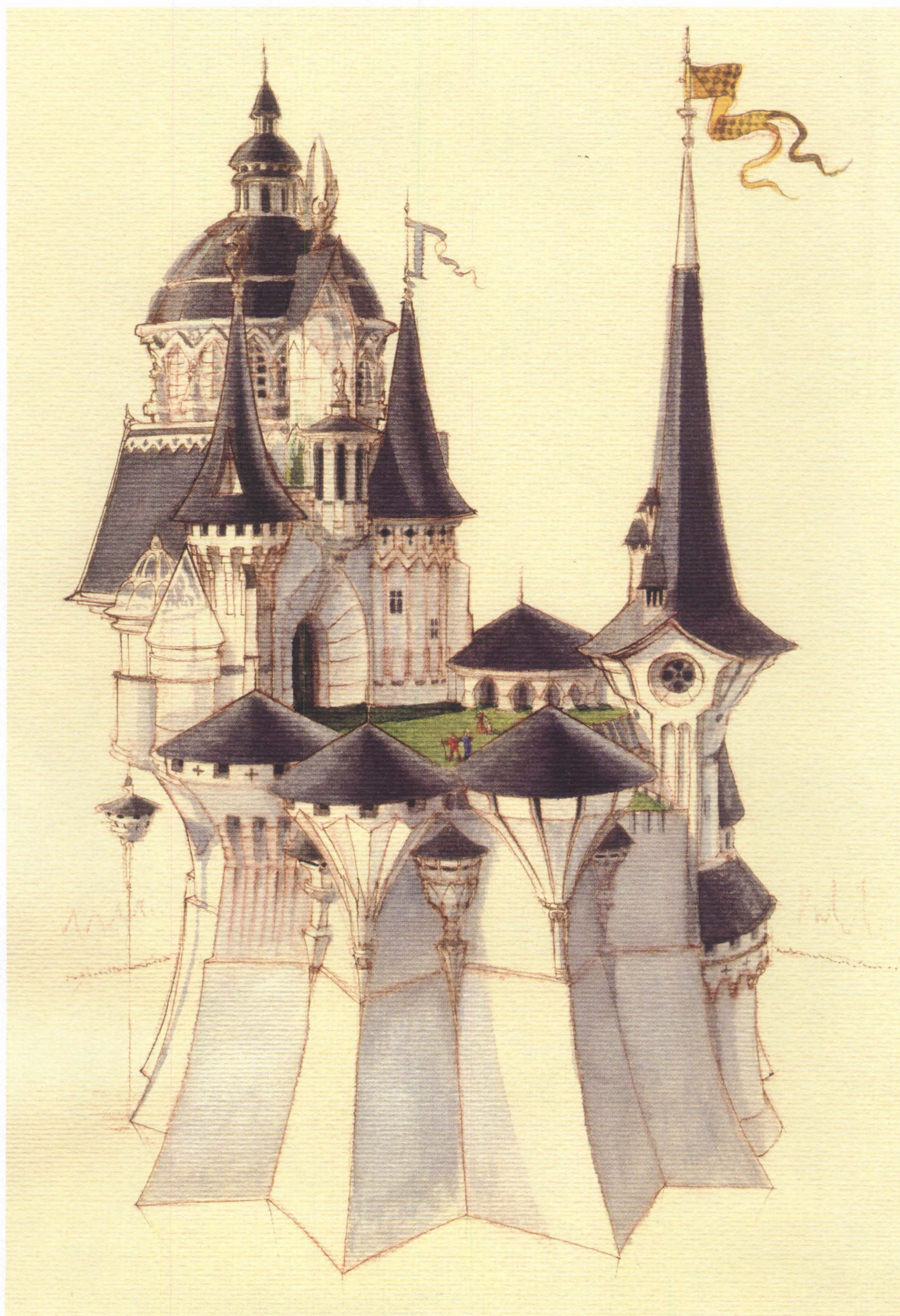
A zsoldosnép az idők kezdete óta szerzésből él. A hadban álló vidékek településeit szabad prédának, az útfélen lelt nőszemélyeket közbirtoknak, a holtak borította csatamezőket jogos jussának tekinti. Olyan piacnak, ahol csak számára szabad a vásár - vegyesboltnak, ahová a dögevőkkel együtt érkezik, és őket messze megelőzve távozik értékes málhájával. Az Éjidők háborúja e téren is változást hozott. Az Ohru-félék saját kárukon tanulták meg, hogy a sietség az életükbe kerülhet - nagyobb ütközetek után három-négy napig is vártak, hogy mindaz, ami nem él, de nem is egészen halott, békén távozzon az összecsapás színhelyéről. Ami hátramaradt, nem szükségképp volt veszélytelen: számos felderítőt taszítottak pusztulásba vagy élethossziglani nyomorúságba a bűvhatalommal átjárt fegyverek és felszerelési tárgyak, melyekre szemet vetettek.

Wayne Chapman

I.

·Satralis·





Korok

Kilenc kor – Kilenc jóslat

Kilenc Kor választja el a kezdetet a végtől, kilenc jóslat teljesül be. Kilenc Koron át tűnnek fel istenek, fajok és kiválasztottak, majd lépnek le a történelem színpadáról, hogy végül beteljesüljön az utolsó jóslat is, és a halandók végre a saját kezükbe vehessék a sorsukat. A Rivai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik Ynev szféráit - s talán magát a mindenséget - teremtették, távozásuk előtt megszabták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Hogy miért távoztak, vagy egyáltalán távoztak-e valójában, azt nem tudhatjuk biztosan.

A Korok előtti időkről szinte semmit, az első Korokról pedig csak morzsákat tudnak a hetedkori bölcsek legnagyobbjai is. A legtöbben még azzal sincsenek tisztában, hogy minden korforduló valamely rendkívüli eseményhez kötődik, összhangban a kristályszférák hihetetlenül bonyolult mozgásával.

Első Kor

Az Első Korban még valószínűleg a holdak sem léteztek, illetve csak akkoriban teremtette meg őket valamely ismeretlen hatalom. Ekkor virágzott az Ófa, melynek korhadt gyökerei között korokkal később az aquirok találtak menedékre. Ynev szoros kapcsolatban állt a Mindenség Felsőbb Szféráival, és bizonyos Kapuk révén más létsíkokkal is; ekkor érkezett a kontinensre azon ősi népek legtöbbje, melyekre a ma embere tisztelettel vagy iszonyattal tekint.

Az aquirok kora volt ez, ahol Satralis még szinte semmiben sem hasonlított későbbi önmagára. Gigászi háborúkat vívtak egymással valamely titokzatos ok miatt; annyi biztos, hogy ez az ok az egész mindenség legnagyobb titkai közé tartozik. Később felbukkantak az óriások és a sárkányok is. A mana szabadon hömpölygött a síkok között, a mágia maga volt a valóság.

Bizonyosnak látszik, hogy már ekkor is léteztek kiválasztottak, mégpedig pontosan kilencen, ahogy a Hetedkor végén is, csak ők még egészen más fajok gyermekei voltak, és egészen más célokért küzdöttek

Másodkor

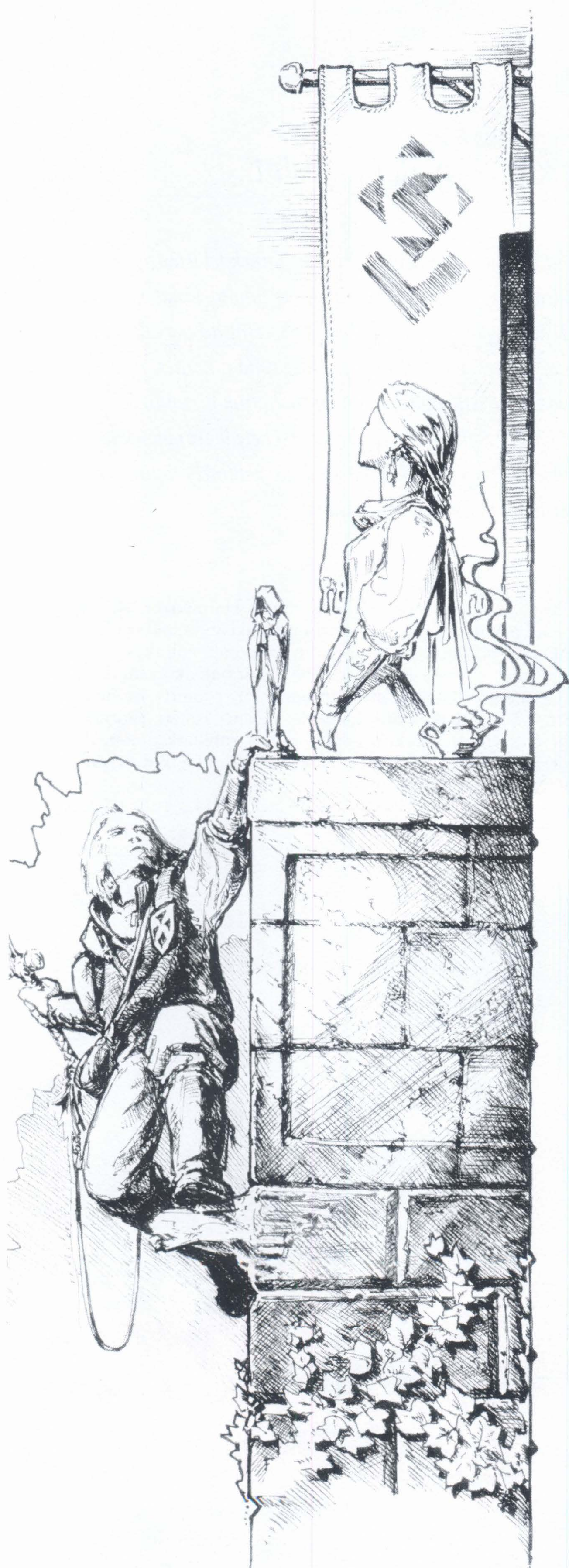
A Másodkorban három hold ékítette Satralis égboltját. Túlvilági tűzzel égő pöröly hamvasztotta el az Ófát. A messziről idevetődött népek ekkor alakították ki saját befolyási övezeteiket a nap és a holdak alatt; szövetségek születtek és enyésztek el. Megérkeztek az elfek, sőt az aquirok praktikái megteremtették néhányukból az obszidiánelfek félelmetes népét. Létrejött a Sárkányszövetség és a Terdt Tanács.

Harmadkor

A Harmadkorban pusztító háborúk formálták át a felismerhetetlenségig a kontinens arcát. A Fajháborúk korszaka volt ez. Évezredeken át tartó pusztító küzdelmek során a Tredt Tanács győzedelmeskedett, az Opálhajós lebűvölte az egyik holdat az égről. A sárkányok aludni tértek, az elfek szétszóródtak, és az északra szakadtak megalapították Oilan városát. A manaháló egyre stabilabbá vált, az előző korok mágikus túltelítettsége elhalványult. Az aquirok nagy része Északon Ediomadba, az Ófa megmaradt gyökereihez, a Délvidéken a Ob'scur-medencébe, a fekete érc telérek közelségébe húzódott vissza, amely később Kráni-medence néven vált ismertté.

Egyes hetedkori vélekedések szerint a Harmadkor istenei már csak nevükben és megjelenési formájukban különböztek a jelenkoriaktól, lényegüket tekintve azonosak voltak velük. Ekkora tehető az emberek megjelenése, bár hetedkori utódaik nem lennének büszkék csapott homlokú, primitív elődeik láttán. A Hetedkorban Orwella néven ismert entitás megteremtette az orkok, a zagnolok és a goblinok népét. A Crantai Birodalom kezdetei is ennek az időszaknak a végére tehetők.





Negyedkor

A Negyedkor az emberi faj felemelkedésének kezdete Yneven, Cranta fénykora. Ekkor alapíttatott Krán, ekkor lépett szövetségre Ranagol a déli aquirokkal, és ekkor helyezte fölébük tizenhárom félisten fattyát.

A kyrek és Anvaria lakói közti véres háborúk a felek közötti megegyezéssel értek véget.

Ötödkor

Az Ötödkor az első kyr flotta Ynevre érkezésével veszi kezdetét. A kyrek hadseregei alig egy-két évtized leforgása alatt lerohanják és gyakorlatilag meghódítják az egész crantai birodalmat, valamint felszámolják a környező egyéb kisebb hatalmakat, csak az elfek erdeinek határainál állnak meg. A kyrek egy titokzatos terv kivitelezésébe kezdenek. Ekkor úgy tűnik, hogy Kyria örök.

A Démonikus Óbirodalom megtámadja az időközben birodalommá növekedett Kránt, aminek következtében rövid, de annál hevesebb háborúban borzalmas vereséget szenved, és látszólag végleg eltűnik Ynevről. A démonikus tanok közül a hasznosnak látszókat Krán átveszi, és kinyitja kapuit az emberek előtt is.

Új fajok érkeznek Dél-Ynevre: a dzsennek és az amundok.

Orwella Kyria vesztére tör; hosszas és véres háború kezdődik, a Romlás Úrnője legyőzetik, de a Birodalom is halálos sebet kap.

Hatodkor

A Hatodkor elején, amit egyben káoszkornak is neveznek, Kyria már haldoklik. Elszabadulóban a káosz, a romlás és a pusztulás. Északon megépül a Boszorkányerőd, Délen megalapítják Ordant, amelyben Sogronnak komoly része van. Olyan szerzetek bukkannak fel a kontinensen, melyeket évezredekkel korábban elfeledtek, olyan Kapuk tárulnak fel, melyek nyitját senki nem ismerte - ám ezeken át nem szörnyetegek, hanem eleddig ismeretlen embernépek érkeznek Ynevre, és az ősi fajok fenyegetésével dacolva létrehozzák Észak szabad államait.

Az Első Manifesztációs Háború Délen. Az elfek egyre jobban visszaszorulnak. Északon Kyria utódállamainak korszaka következik. A Ryeki Démoncsászárság felemelkedése és bukása. Megszületik Godon, az emberiség első magiokráciája.

Hetedkor

A Hetedkorban lassan közelítünk ahhoz az Ynevhez, amit ismerünk. Godon Kránnal vívott vívott háborúja és megsemmisülése után délen Shadon, Pyarron, Krán a meghatározó, Északon az Északi Szövetség néz farkasszemet Toronnal és csatlósállamaival. Vad és forrongó kor ez, hol nagy változások készülnek.

Nyolcadkor

A Nyolcadkor a jövő ködébe vész. Visszatérnek a kyrek. Északon két újszülött nagyhatalom, délen a Hardzs, a hallgatásba burkolózó Krán, a hitéhez makacsul ragaszkodó Pyarron és a körkörös védelemre berendezkedett Nagy-Shadon dacol a Fekete Hold hatalmával. A varázshasználat nyolcadkori problémái kedvező hatást gyakorolnak a technikai fejlődésre. A kontinens lakói gőz vagy nafta hajtotta szerkezetekkel ismerkednek, és legendákba, majd imákba foglalják a letűnt idők hőseinek nevét: a maguk módján készülnek a megpróbáltatásokra, melyet az új ciklus Jóslatok, Jelhordozók és kalandozók képében tartogat nekik.

Égi hatlmak

Istenek és Vallások

A pyarroni vallás tagadhatatlanul Ynev legnépszerűbb vallása az embernépek között. Ez a tény egyrészt érthető és ugyanakkor lenyűgöző is. Érthető, mert ez az istencsalád az embernépek védelmezőjeként lépett az ynevi történelem színpadára, és ideológiája talán a legmegfelelőbb az emberi lelkületnek. Ugyanakkor lenyűgöző is, mert a pyarroni egyház és a vallás alig három és fél évezredes múlttal a háta mögött Ynev jelentős részén meghatározó és irányadó.

Pyarroni panteon

A pyarroni istenek először egy Selmo nevű godoni kóbor lovag előtt nyilvánultak meg, akit prófétájukká tettek, és segítségével egyházat alapítottak Pyarron városában. Ezek után a város és a panteon felemelkedése soha nem látott gyorsasággal történt. Amíg a város Dél-Ynev egyik politikai nagyhatalmává nőtte ki magát, és életre hívta a Pyarroni-államszövetséget, mint az emberi értékek fellegvárát, addig a vallás futótűzként söpört végig az egész kontinens emberlakta vidékein, és egyeduralkodóvá vált. A vallásnak két fő irányzata ismert a Dúlás óta:

Az első és újabb a pyarronita irányzat, amely papjai nem külön tisztelik az égi hatalmasokat, hanem az egész istencsalád szolgái egy személyben. Az irányzatot csak az Ó-Pyarron romjain épült kolostorváros területén követik, mely igen zárkózott közösséget alkot, ahol az emberek vezekelve és alázatban élnek, mert meggyőződésük szerint a Dúlás a túlzottan elkényelmesedett és dölyfös Pyarron büntetése volt.

A második, Ynev szerte elterjedt változat az úgynevezett selmovita irányzat, ahol minden istennek saját papjai vannak. Ez az irányzat az, amelyik ismert az egész kontinensen, és amelynek központja Új-Pyarron. Új-Pyarront a Papi Szék irányítja, amely a pyarroni istenek főpapjait foglalja magába. A hit belső és külső védelmét az Inkvizíció látja el. A selmovita irányzat hihetetlen gyorsasággal tért magához a Dúlás után, és hozta létre Új-Pyarront, ami látszólag erősebb, mint valaha. Azonban úgy tűnik, hogy az egyházon belül olyan folyamatok indultak el, amik maguk az istenek közt is súrlódásokat okoznak. A 3699-es syburri zsinaton többek - főleg észak-ynevi résztvevők – felvetetése szerint nem valószínű, hogy az egész panteon megnyilvánult volna Selmo előtt, így Selmo eredetileg csak Kraddal és Dreinával kötött szövetséget. Ezt alátámasztani látszik az a tény is, mondják, hogy a panteon egyes tagjai már korokkal ezen események előtt megnyilvánultak Yneven. Ilyen istenek Kyel, Orwella, Arel, és Uwel. A másik vitatott dolog az egyházon belül a zsinat óta az istencsalád eredetmondája, és azon belül is az istenek rokoni kapcsolatai. Sokak szerint maga az istencsalád elképzelés csupán fikció, Selmo kreálmánya. Szerepét azzal magyarázzák, hogy Selmo így akarta könnyebben elfogadhatóvá és emberközelivé tenni a panteont. Ezt alátámasztani látszik az is, hogy a panteon egyes tagjai eredetileg inhumán eredetűek lehettek, mint például Uwel. A syburri zsinat elindította erjedés, és az egyes istenek egyházain belül zajló forrongások – legjelentősebb példája ennek Airun al Marem felbukkanása és térnyerése a dartoniták közt – nehéz helyzetbe hozhatják a Papi Széket. Egyes gondolkodók szerint a Dúlás eredeti célja csak egy egyházszakadás után teljesedik be, ami valljuk be, nem is olyan elképzelhetetlen. A pyarroni vallás alapvetően az "élni, és élni hagyni" alapelvet vallja és követeli meg a híveitől. Nem érvényesül ez az elv az emberáldozó vallások követői és egyházai esetében, illetve, ha valaki más életét, családját vagy a hitet támadja. Mindezekben a kérdésekben a Pyarroni Paktum irányelvei a döntőek.

A pyarroni egyház híveinek a következő parancsolatokat kell betartaniuk:

1. Tiszteld az idősebbeket és bölcsebbeket!
2. Tiszteld a rangban fölötted állókat!
3. Hajts fejet engedelmesen elöljáróidnak!
4. Ne ölj önös érdekből!
5. Ne keresd a viszályt, de azt se hagyd, hogy jámbor tétlenségeben megalázzanak!
6. Légy gazdag, de ha nem vagy az, élj úgy, hogy gyermekeid azok lehessenek!
7. Élvezd az élet szépségét, és kelj oltalmára, ha fenyegetik!
8. Légy türelmes más hitekkel, ha ők is türelmesek veled!
9. Hagyj másokat akaratuk szerint élni, ha ők is hagynak téged!
10. A tudás szent; minden formáját óvni és védeni kell!
11. Gyűlöld Orwellát minden megnyilvánulásában, mert ellenséged ő; aki pedig a szolgálatába áll, túl soká élt már ezen a földön!

Adron

A pyarroni panteon legtitokzatosabb tagja, a fény és a mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyarron legbőkezűbb istenének szolgáivá, ynevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindennél jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az anyagi sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet ártott már a Káosz híveinek, mint sok más istenség. Mondják, nem sok isten akad, ki oly kevéssé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatainak minden körülmények között tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája – energia. Így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjai révén kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz hasonlatossá válni. Többre tartják a szellemi örömöket a test gyarló örömeinél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük szakadatlan küzdelem Ynevért, a kontinens népeiért, a Káosz és a Sötétség hívei ellen. Szent szimbóluma lángvörös rubinkő, stilizált napkorongba foglalva.

Alborne

A pyarroni panteon e halhatatlanját sokan – helytelenül – a bárdok istenének tartják. Ez már csak azért sem felelhet meg a valóságnak, mert bár a dal mesterei nagy számban kóborolnak Ynev térségein, az ő hitük révén Alborne sosem emelkedett volna a panteon jelentős alakjai közé, és aligha tett volna szert arra a befolyásra, aminek manapság, a Hetedkor utolsó harmadában örvend.

Alborne – avagy ahogy hívei emlegetik, a Harmónia Őre – mindazok istene, akik a szabad művészetek gyakorlásával, dallal, tánccal, széphistóriák és poémák írásával, vászonnal és festékkel, vésővel és márvánnyal keresik kenyerüket. Kedvére való minden, ami gyönyörködtet, legyen az műtárgy vagy eleven test, ember vagy más fajú, mágikus vagy természeti jelenség. Szent szimbóluma a csillaglant. Nem követeli meg híveitől, hogy tiszteletére impozáns templomokat emeljenek: szent helye lehet bármely nagy művész otthona, oltárai majd' minden ynevi színház fedele alatt megtalálhatók, papjai és papnői pedig – akik kivétel nélkül egy vagy több szabad művészet gyakorlásában jeleskednek – gyakorta emelkednek a közösség szellemi vezetőivé olyan településeken is, ahol más halhatatlanok kultusza éppoly elfogadott, mint saját uruké.

A meleg évszak első harmada kontinens-szerte a dalversenyek, költői megmérettetések ideje. A Harmónia Őrének ünnepeit, a közös fohászokat rendszerint csillagos ég alatt – hisz az Alborne kupolája – tartják; az isten, aki a hagyomány szerint a világot ölelő kristályszférákon túl lakozik, ilyenkor juttat hatalmából az arra érdemeseknek, s a szükségnek megfelelően nyers manával, ihlettel avagy sugallattal támogatja a hozzá fordulókat. Felkentjei olykor akaratának közvetítőivé válnak, leghíresebb követői (innen a közkeletű félreértés) mégis a bárdok, akiknek legkiválóbbjai – Enika Gwon, Iriogo Orel vagy Lirian vil Sineas – hosszú vagy épp örök életet nyerhetnek a kezéből.

Antoh

A vizek, tengerek, viharok istennője a pyarroni panteonban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a kettősség jelképe, akárcsak ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs – ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükör a béke és harmónia szimbóluma – a szél korbácsolta hullámok, a szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák. Ennek megfelelően kettős Antoh természete is: időnként szelíd és megbocsátó, máskor haragos és engesztelhetetlen. Kultusza a Quiron-tenger mellékén a legerősebb, ahol megacélozta híveit a Tharr hívőkkel vívott szakadatlan háború; az erv és aszisz Antoh-papok semmittevésben elkényelmesedett puhányoknak tartják déli hitsorsosaikat. Az istennő szent szimbóluma a viharkagyló.

Arel

A pyarroni panteon főistenének forróvérű, csapodárnak tartott párja, a Harc és Természet istennője. Testét finoman megmunkált abbitacél láncruha óvja, amelyet Gilron készített számára. Adron segítségével bármely elem támadásával szemben ellenállóvá vált. Mindig célba találó íja, ha úgy akarja, dögvészt, pestist, fekete himlőt terjeszt. Sötét haját zöld jádepánt fogja össze, s jádezölden ragyognak szemei is.

A vakmerőség, esztelen bátorság meggyőződése szerint a legfőbb erény. Határtalan felelőtlensége volt egyik oka annak, hogy bár hatalom dolgában felülmúlja férjét – Orwella utolsó lázadását is ő fékezte meg –, mégsem őt választották az istencsalád fejévé. Kedveli az egyedi hőstetteket, különösen azokat, amelyeket puszta virtusból, az ő kedvéért hajtanak végre. Papjai általában kalandor zsoldosok, Ynev legnagyobb szélhámosai, de esztelen vállalkozásaikról, öngyilkos hőstetteikről éppúgy ismertek. Arel szent állata a sólyom, elpusztítása a legnagyobb véteknek számít a szemében. Szentélyei a kontinens erdeiben, magányosan állnak, csak fából vagy más növényi anyagból épülnek. Kultusza elsősorban az Északi Szövetség államaiban, illetve a déli Yllinorban terjedt el. Szent szimbólumát, a sólyomholdat gyakorta látni neves kalandozók nyakában.

Darton

A pyarroni panteonban a halottak istene, a túlvilág őrzője, a tréfamester, Krad és Arel gyermeke. Súlyos páncélt visel, roppant pallos a fegyvere; szent szimbóluma a varjúszárny. Noha alapjában véve jóindulatú, kedvvel tréfál meg halandókat, s e tréfák olykor igen komoly következményekkel járnak. Híveinek száma Airun al Marem, a próféta fellépéséig viszonylag csekély volt, vallásának gyakorlása a beavatottak szűk körére korlátozódott. A pyarroni tanítások szerint a halál misztériumai túl magasztos titkok ahhoz, semhogy az egyszerű hívek birtokába jussanak; Darton kultuszának elterjedését mesterségesen gátolták, s ebben épp az istenség tévutakon járó, Selmo által fondorlatosan félrevezetett papjai jártak az élen. Végezetül a halottak istene sajátos módon épített hidat a hívek számára. Prófétát szemelt ki a halandók közül, és isteni küldetést jelölt ki számára, olyat, amivel nem sérti meg az Ősi Egyezményt, az elsődleges anyagi síkon való be nem avatkozás törvényét.

Airun al Marem megjelenése, illetőleg az ezzel járó egyházszakadás széles tömegeket vont a próféta zászlaja alá. A vallás reformációja mind a mai napig tart.

Della

A pyarroni pantheon obskúrus alakja, a Fátylak Takarta Arcú Hölgy, akit az istencsalád megnyilatkozásának idején a művészetek patrónusaként tiszteltek. A vallástörténészek körében a mai napig vita dúl arról, mi okozta háttérbe szorulását – a legelterjedtebb nézet szerint túlontúl megfoghatatlan a kontinens lakói számára, akik magukhoz közelebb állónak érzik a markáns Arelt, a nagytudású Kradot, vagy – távolabb vándorolva – a híveikkel szemben egyértelműbb követelményeket támasztó Tharrt és Ranagolt. Dellának csak a Pyarroni Államszövetség ideológiai hátsó udvarának számító Városállamokban, valamint Erionban van számottevő kultusza. Lar-dorban temploma is áll, szertartásainak irodalma könyvtárnyi, akár a többi halhatatlané, saját ünnepnapokkal azonban az utóbbi félezer évben – mióta szerepkörét Alborne vette át – már nem rendelkezik, s papjai sem képes felruházni a szakrális mágia minimumát meghaladó

képességekkel. Szent szimbóluma – amivel manapság mind ritkábban találkozhatunk – két egymást keresztező fénykéve.

Dreina

A pyarroni panteon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom s a rend istenasszonya, Krad és Arel gyermeke. Ő maga két gyermeket szült Adronnak, a fény és a mágia istenének: Ellanát, a szerelem és a szépség istennőjét és Dellát, a művészetek régi pártfogóját. Harmadik gyermeke a fattyú Orwella, a Kitaszított, akit Uwel, a Bosszúállás Atyja nemzett neki. Szent szimbóluma az ezüsttenyér.

Dreina papi rendjének tagjai világszerte elismert tudósok, közülük kerülnek ki a legnagyobb tekintélynek örvendő politikusok, udvari tanácsnokok. Egyetemeik Ynev minden vidékén a legjobb hírű iskolák közé tartoznak; Dreina papjai a Pyarron érdekszféráiba tartozó vallási központok gazdasági, világi vezetői. Az istennő templomai minden nagyobb városban megtalálhatók, szerzetesrendjei, zárdái számos sorsüldözött, megkeseredett embernek adnak menedéket.



Ellana

A szerelem és a szépség istennője a pyarroni pantheonban, Adron és Dreina gyermeke. Papnői hivatásos kurtizánok, gyönyöroltárokkal ékes templomai, szentélyei szerte a világon a legismertebb – és legdrágább – bordélyházak közé tartoznak. Szent szimbóluma a lótuszvirág, papnőit rendszerint a Lótusz Leányaiként emlegetik. Ritkán járják a világot – nem is nekik való foglalatosság –, ám hírszolgálatuk kiváló, s jó pénzért nemcsak a test örömeit bocsátják áruba, hanem a legkülönfélébb forrásokból összegyűjtött információkat is, melyek szerfölött ritkán bizonyulnak hiteltelennek.

Hírével ellentétben Ellana korántsem felelőtlen istenség; hiú és kacér ugyan, de a néki kedveseket – különösen a szerelmeseket s a szépség letéteményeseit – minden körülmények között megsegíti. Nagy ellenfele a kyr Morgena némely káoszkori alakmásának, különösen Berkanónak, a Sötét Anyának és Lysianelnek, a Hús Angyalának.

Gilron

A fegyverkovácsok patrónusa; szent szimbóluma az acélpöröly. Templomai nincsenek, ám azok a fegyverkovácsok, akik őt választják védelmezőjükül, beavatási szertartáson esnek át. Ennek során a mesterség számtalan fortélyával megismerkednek; a tanultabbak közülük tűzfegyerek és önjáró gépezetek előállítására is képesek. A Gilron-hívő fegyverkovácsok egyszersmind az isten felszentelt papjai; titkaikat szigorúan őrzik, minden eszközzel megakadályozzák az avatatlanokat azok felfedésében. Az esetleges újítások ügyében a kaszt nagyjai döntenek. Alapjában véve maradiak, kivéve azt a szakadár felekezetet, amely Kahre városában tartja székhelyét, s vezetője Honorius Caldinbras, az Első Mérnök. Noha Gilron fegyverkovácsait megbecsülés övezi szerte a világon, számuk csekély: évente mindössze három új tagot fogadnak soraikba.

Krad

A pyarroni panteon főistene, a tudományok patrónusa, Kyel legidősebb fia. Ideje legjavát – felesége, Arel nem kis bosszúságára – elmélkedéssel tölti, a halandók és világuk dolgaival nagy ritkán, akkor is csak elméleti szinten foglalkozik. Mérhetetlen bölcsessége okán választotta Kyel éppen őt utódjául. Uralkodása első napjaiban alkotta meg az elsődleges anyagi síkon zajló eseményekbe való be nem avatkozás törvényét – ez az Ősi Egyezményként emlegetett égi Paktum alapja. Döntése helyességéről csaknem valamennyi istent sikerült meggyőznie.

Krad nem kíván áldozatokat, bonyolult szertartásokat, megelégszik akár sebtében elsuttogott, ám szívből jövő imákkal is. Helyesli, hogy tudós papjai sok tájat, országot bejárnak, hogy folyvást gyarapítják tudásukat. Elvárja tőlük, hogy tapasztalataikat átgondolják és könyvekben rögzítsék. Az elmélkedést mindennél többre tartja; hirdeti a tudományok szeretetét, vallja, hogy a jónak el kell nyernie méltó jutalmát – és ekként is cselekszik. Leghíresebb követője, első és legnagyszerűbb prófétája Pyarron megalapítója, Selmo atya. Őt az isten tettei elismeréseként örök élettel jutalmazta, és halála után maga mellé emelte az égiek közé. Szent szimbóluma az aranykör.



Kyel

Sajátos szerepet tölt be a pyarroni panteonban, s egyedi jelensége a kontinens egész hitvilágának is. A vele kapcsolatos legelterjedtebb tévhit szerint – melyet a Papi Szék csak félszívvel cáfolt az ezredévek során – ő teremtette Ynev világát, s művét csupán utóbb nyitotta meg más istenek előtt. Ez természetesen kozmológiai és filozófiai tévedés: a kontinens, a planéta és a kristályszférák rendszere eónok óta létezett már, mikor a pyarroni pantheon alakjai megjelentek, és kinyilvánították hatalmukat.

Kyelnek mindazonáltal komoly feladat jutott: felügyelni tartozik a Teremtés művének egészét, az égben és a földön zajló változásokat, a halhatatlanok Ősi Egyezményének betartását, s neki kell új utat mutatnia azoknak is, akik kutatásaikkal vagy vétkeikkel az előre felvázolt jövőt fenyegetik. A pyarroni katekizmus szerint része volt az emberiség felemelkedésében – azt már csak az apokrifok teszik hozzá, hogy élnek a nap és a holdak alatt olyan teremtmények, amelyek létüket is neki köszönhetik, s nem feltétlenül hálásak félbehagyott munkájáért.



Kyel hívei a nagyobb városokban kéttornyú katedrálisokat emelnek, homlokzatukon istenük szent szimbólumával, az ikerkörrel. E katedrálisok mindegyikének két bejárata van az elsőt az élet, a másikat a halál szertartásai alkalmával használják, és az alkalomnak megfelelően szólaltatják meg a tornyokban a kürtöket illetve a harangokat. Urukat kétlényegű, egytestű entitásként ábrázolják; a szobrok, falfestmények jobb arcfele kortalan és derűs, szemük aranyfüsttel futtatott, a bal ráncos, üres szemgödrű és kérlelhetetlen, akár az elmúlás maga. Kyel felkentjei kizárólag férfiak, s szakrális mágiájukon túl nem egy különleges képességgel rendelkeznek: ha úgy látják jónak, egyetlen napra még az idő folyását is megakaszthatják – a szóbeszéd szerint ezzel a módszerrel késleltették Pyarron végzetét. A bölcsek tudni vélik, hogy az e napon fogant gyermekek mindegyike – köztük a Fellegvárat védelmező Elorand fia – isteni kegyelemben részesült, s átvészelte a Dúlás esztendeit.

A hideg évszak első négy hónapja – Kyel két párja – a kontinens pyarroni hitű államaiban a praktikus szertartások ideje: az emberek ilyenkor mondanak köszönetet az előző év jótéteményeiért, ilyenkor szentelik újra oltáraikat, ilyenkor búcsúztatják halottaikat, köszöntik az új jövevényeket, és emlékeznek meg mindazon szentekről és hősökről, akik Kyel szándékainak megvalósítása közben áldozták életüket. A Harag havában előcitálják rosszakaróik és ellenségeik nevét az előbbiek számára megvilágosodást, az utóbbiakra gyors halált kérnek, a rítus-láncolat záróakkordjaként, a Végítélet havának utolsó napján pedig uruk kegyelmébe ajánlják otthonukat, a széles nagyvilágot.

Noir

Az álmok és a szerencse istenasszonya, különös és ellentmondásos személyiség. A panteon többi tagjához nem fűzik rokoni szálak; feltehetően valamely rég letűnt nép istenségei közül került a pyarroni hitvilágba, kultuszára utaló elszórt jelek már a crantai korszakból kimutathatók. Szent jelképével, a félig lehunyt udzs-szemmel, gyakrabban találkozhatunk omlatag rommezőkön, mint a ma álló városok szentélynegyedében. Rendszeresen csak a hivatásos hazárdjátékosok fohászkodnak hozzá, de az álombéli jelet vagy útmutatást kérők mind őt keresik imáikkal, bármelyik pyarroni istent is imádják máskülönben. Papjai álomutazók, áfiumkereskedők és titkos fogadóirodák üzemeltetői, az ynevi alvilág prominens alakjai, sokan közülük saját nemüket kedvelik.

Orvella

A Kitaszított; a pyarroni hagyomány szerint Dreina és Uwel gyermeke, valószínű azonban, hogy sokkal ősibb erőket testesít meg. Visszataszító külseje dacot és gyűlöletet érlelt benne a harmónia minden megjelenési formájával szemben. Eónokon át készülődött, igyekezett kifürkészni az istenek előtt is rejtett titkokat – azután megpróbálta letaszítani trónjáról Kyelt, a teremtés és a pusztítás ősapját. Kyelnek, noha megfékezte Orwellát, a diadalért hatalmának legjavával kellett fizetnie. Az istencsalád tagjai kitaszították maguk közül a lázadót, és a Kárhozat Sivatagának nevezett síkra száműzték. Orwella ismét fellázadt – ekkor Arel vetett véget őrjöngésének. Azóta csak Yneven és más elsődleges anyagi síkokon tevékenykedik, „Káoszt vet és halált arat", ahogy a regékben áll. Szent szimbóluma, a kígyószív elsorvasztja és halálba taszítja hordozóját, ha nem tartozik a hívei közé. Ő áll Ynev történelmének egyik legsötétebb eseménye, Kyria bukása mögött.

Uwel

A pyarroni istencsalád talán legellentmondásosabb figurája, az igazságos bosszú istene, közkeletű nevén a Bosszúállás Atyja. Szent szimbóluma a lesújtani készülő, páros ököl. Papjai egyben lovagok is, akik Ynev-szerte magányosan álló erődítményekben, várakban élnek, és a környező lakosság adományaiból, illetve megbízásaik szerény béréből tartják fenn magukat. Uwel papjait bárki felkeresheti: ha bosszúját igazságosnak ítélik, s ha nyilvánvaló, hogy nem tudja maga beteljesíteni, akkor minimális, sok esetben névleges ellenszolgáltatás fejében bevégzik azt. Félelmetes harcosok hírében állnak, s azt tartják róluk, amíg egy ügyet le nem tudtak, nem nyughatnak. Ha valamelyikük odavész, menten egy társa áll a helyére. Darton mellett Uwel a másik pyarroni istenség, akinek állásfoglalása az anyagi síkon zajló eseményekben nem egyértelmű; több ízben előfordult már, hogy kegyelmét kiterjesztette az Északi Szövetség és Pyarron ellenségeire, mert az adott esetben az ő ügyüket ítélte igazságosnak.

Kyr panteon

A Vörös Kontinensről az Ötödkorban érkeztek a kyrek Ynevre, s hozták magukkal isteneiket az új világba. A kyr istenek sohasem alkottak családot, inkább a kyrek tartották össze az „istencsaládot". A Hetedkor végére az öt istenből csupán kettő kultusza meghatározó Yneven, noha ezek is olyan sokat változtak az e lmúlt évezredekben, hogy feltehetően kevés közös vonás van köztük és calowyni névrokonaik között.

Az ynevi kyr panteon – vagy inkább a zavaros Hatodkor – újdonsága a hekkák jelenléte Toronban. Ezek az istennek nem nevezhető, mindazonáltal hatalmas entitások a toroni köznép „szentjei", bár az utóbbi időben a császárság minden rétegében megjelent tiszteletük.



Tharr

A kyr panteonban a káosz erőinek megtestesítője; állandó jelzői a Háromfejű, és a Néma. Egyedülálló a kyr istenek között, mivel kultusza nemhogy nem indult hanyatlásnak a birodalom bukása után, hanem a Hetedkor hajnala óta rohamosan terjed, erősödik, elsősorban a toroni boszorkányurak támogatásának köszönhetően.

Tharr egykor a mitikus alvilág egyik kíndémona volt, ma azonban már a kyr panteon főistene, akit hívei az istenek urának tartanak. Számos hekka áll a szolgálatában.

Toron határain kívül a káosz és az értelmetlen pusztítás, a birodalom határain belül a folytonos megújulás, a szükségszerű változás szimbóluma; a teremtés, a pusztítás és a sors ura. Ideológiájának alapja, hogy az állandó változásból kreativitás és teremtőerő fakad, mely híján az egész világ értelmetlen pangásba, a meglévő minták örökös ismétlődésébe fulladna. Éppen ezért a világ az állandó káosz felé törekszik, melyet híveinek lehetőségeik szerint elő kell segíteniük. Papjaik ezért a Világ Egyetemességének Betartatóinak, vagy röviden Betartatóknak is nevezik magukat. A túlvilágon hívei tetteit a Háromfejű bírálja el, és dönt lelkük sorsáról. Tharr hívei haláluk után szinte azonnal újjászületnek, magasabb kasztban, nagyobb hatalommal, nagyobb lehetőségekkel.

Tharr síkja a Lindigass. A kifejezés jelentése: ahol vértenger háborog. Lindigass három vértartományát a Háromfejű küldöttei: Frahh, a Bak, Ehhs, a Kígyó és Syarr, az Oroszlán uralják. Tharr szent állata a kiméra, melynek bántalmazása főbenjáró bűnnek számít, büntetése halál.

Tharr egyháza számtalan kisebb-nagyobb szektára bomlik, melyek között sokszor igen éles dogmatikai és hitbéli ellentétek feszülnek. Csak a Lélekőr – Tharr elsőszámú főpapja – által kihirdetett csekély számú dogmához tartják magukat. Ezt is inkább kényszerből, semmint meggyőződésből teszik. A szekták gyakran egymással is harcolnak, ám a külső ellenséggel szemben mindig összefognak, és rettenetes erővel sújtanak le rá.

Az egyházi tartományok élén a rontásérsekek állnak, a rontásérsekségek pedig pápai tartományokba szerveződnek. Ezek élén az Oroszlánpápa, a Kígyópápa és a Bakpápa áll. Nevüket Tharr három feje után kapták. A pápák választják meg maguk közül a Háromfejű legfőbb papját, a Császári Lélekőrt, aki egyben az egyik Fekete Hadúr is. A Lélekőr a tőle teljes függésben lévő, véneknek nevezett prelátusok segítségével igazgatja az egyházat.

Papjai közt elkülönülő csoportot képeznek az ún. khótorr-papok, kik vándorprédikátorként hirdetik istenük dicsőségét és a káosz filozófiáját. Valamennyien nyughatatlansági fogadalmat tesznek, így sehol sem tölthetnek egyszerre egy napnál többet.

Szerzetesei inkább harcosok, a papi mágiához nem értenek: ők alkotják a káosz seregének derékhadát. Testüket, lelküket mágiával torzítják el, hogy minél félelmetesebbek legyenek. A bőrük elszürkül, elszarusodik, minden szál szőrük kihull, a temérdek főzettől szemük elsárgul nyelvük villás alakúra nyúlik. Az elfogyasztott mágikus főzetek hatására sérüléseik rendkívüli gyorsasággal gyógyulnak. A Háromfejű szerzetesei nem mondhatóak túl eszesnek, de erre nincs is szükségük; többnyire egyszerű parancsokat teljesítenek. Természetesen nem csupán harcra használják őket, hanem egyéb fizikai munkát is végeznek.

A Háromfejű minden esetben véráldozatot vár a papjaitól. A köznéptől azonban elfogadja az állat-, avagy az étel- és italáldozatot is. Időközönként emberi áldozatot kíván, nagyobb ünnepein, akár tömegesen is. Elsősorban ezen szertartások miatt az Inkvizítorok Szövetsége üldözi papjait és híveit.

Tharr hite gyakorlatilag egyeduralkodó Toronban, számos híve akad továbbá Abasziszban és egyes északi városállamokban. Templomai és szentélyei állnak Erionban és – titokban – az Északi Szövetség területén is. A Dúlást követően, mikor Pyarron hatalma megrendült, még Dél-Yneven is létrejött néhány kisebb szekta. A vallás déli központjai a Hat Városban és egyes kereskedő hercegségekben találhatóak. A Tharr-hit további terjeszkedésének azonban útját állja Krán és Ordan, kik oly kíméletlen eszközökkel lépnek fel ellene, mint senki más. Tharr szent szimbóluma a Hármasság, mely az isten három fejét ábrázolja.



Sogron

A Tűzkobra a kyr panteon legkülönösebb, legellentmondásosabb istene, aki folyamatos változásaival sikerrel állt ellen a kyr isteneket sújtó hanyatlásnak. Kultusza ma is igen népszerű mind Észak-, mind Dél- Yneven.

Sogront számos különböző szekta és felekezet tiszteli, ám komoly befolyással csak kettő bír: a toroni és az ordani. E két irányzat között kibékíthetetlen vallási ellentétek feszülnek, és mindkettő befolyása alá próbálja vonni a kisebb, „semleges" szektákat. A világ szerencséjére azonban a két csoport központja földrajzilag igen távol esik egymástól, és ez megakadályozza, hogy szó szerint lángba borítsák a világot.

Sogron az Ötödkorban még a tudás és a tudást szomjazó kíváncsiság istene, a Tűz Elemi Síkjának uraként pedig tűzisten volt. Ezen aspektusait mind a mai napig megőrizte, így tiszteli őt minden híve.

Toronban a Tűzkobrát Tharr szolgálatában álló istenként ismerik. Úgy tartják, Sogron a tűz, ami megtisztít, ami igazságot hoz, bosszút áll és pusztít – a Háromfejű akarata szerint. Tanításaira a Káosz nyomta bélyegét. Sogron védelmezi az otthonok tüzét, az otthon melegét is.

Ordanban – bár elismerik más istenek létezését – Sogront tartják az egyedül imádatra méltó istennek, aki mindenek felett áll. Tanításaik szerint Sogron a világegyetem rendjének őrzője, aki állandó küzdelmet vív a káosz erőivel. Az ordani rend ezért kíméletlen harcot folytat a világ rendjét megtörők és a káosz minden megnyilvánulása, így az aquirok, démonok és a káoszt éltető vallások ellen. E harcban az egyén élete csak másodlagos lehet a legfőbb cél, a Rend megőrzése mögött. A Tűzkobrát az ordaniak a Sors uraként imádják. Úgy hiszik, sorsuk már születésük idején kijelöltetett, ám vannak olyan fordulópontok életükben, amikor módjukban áll új irányt szabni az események menetének. Ezért minden sogronitát megtanítanak arra, miként ismerheti fel ezeket a pontokat, hogy élni tudjon szabadságával.

Minden sogronita felekezet saját egyházzal, és ekként sajátos szervezettel bír. Általában a Tűz Letéteményesei címet viselő főpapok irányítják a szektákat, akik felett a Tűz Megtisztítói állnak.



Toronban az egyházszervezet a birodalmi közigazgatáshoz igazodik. Minden tartományban a legnagyobb rendház, az úgynevezett füstklastrom felügyeli az egyház ügyeit. Az egyház élén a füstklastromok küldötteiből, a *flammorokból* álló tanács és az általa választott főpapok, az *eflammorok* állnak. A eflammorok felett már csak Sogron mindenkori kegyeltje, a Zsarátnoktrónus birtokosa áll. Ám ez a tisztség jelenleg betöltetlen.

Ordanban az egyház teljes mértékben a Tűzvarázsló Rend irányítása alatt áll. A renden belül a Tűz Táplálóinak alrendje foglalkozik a vallási feladatokkal, amelyet a Sogron útjára lépett tűzvarázslók irányítanak, de amelyben számos közönséges pap is helyet kap. A főpapok más szekták mintájára a Tűz Letéteményeseinek és a Tűz Megtisztítóinak nevezik magukat. A Tűz Táplálói rend hierarchiájának legalján a Tűz Szolgálói helyezkednek el, mint laikus szerzetesek.

Sogron a híveitől kizárólag tárgyáldozatot fogad el, amelyet szertartásosan el kell égetni. Minél nagyobb becsben áll az áldozat tárgya, minél fontosabb a felajánló számára, annál nagyobbra értékeli azt a Lángok Ura.

Északon a Tűzkobra hite leginkább Toronban elterjedt. Számos szekta létezik Abasziszban is, melyek a császárság befolyásának növekedésével egyre inkább toroni hatás alá kerültek. Sogron hitének déli központja Ordan. A délvidéki templomok többsége elismeri e város vezető szerepét, és jó néhány gyülekezetet alapítottak maguk is a Déli Városállamok területén. Elvétve akad még néhány Sogronnak emelt szentély a Hat Város területén is. A Tűzkobra szent szimbóluma a csuklyáját feszítő érckobra.

Morgena

Másként az Árnyékúrnő; Kyriában a hajnali és alkonyi homály, az álmok és sugallatok patrónusa, aki egyes beszámolók szerint a női őslényeg sötét oldalát testesítette meg Igerével szemben. Ellentmondásos természetét jól példázza mindaz, amit az Elveszett Függőkertben történtek kapcsán suttognak róla: a teológusok szerint az istencsalád viszályában Tharr oldalára állt, mert jövőlátó képessége elétárta Toron majdani nagyságát, s belátta, hogy csak úgy képes megőrizni hatalmának maradványait, ha aláveti magát a Háromfejű akaratának. Hogy Tharr mennyiben tartotta magát állítólagos paktumukhoz, még bizonytalan: a Boszorkányurak birodalmában időről-időre hírek röppennek fel titkos Morgenaszentélyekről, de kevesen vannak, akik látták is ezeket, némelyek pedig egyenesen odáig merészkednek, hogy mindössze romlott nőszemélyek szektái igyekeznek ősi mesterségük házait az istennő nevével vonzóbbá tenni.

Morgena valódi anyrjai a hagyomány szerint porszürke és éjfekete köntöst viseltek, homlokpántjukon obszidiánkő ragyogott. Szent szimbólumuk a mirtuszkoszorú volt, amit nyakukban, karjukon vagy fejükön hordtak. Támogatták az énekmondókat és más művészeket, jártasak voltak az álom- és a csillagfejtés tudományában, a lelki nyavalyák gyógyításában, s ha kellett, olyan sugallatok küldésével óvták magukat, melyek szűkölő, meghunyászkodott roncsokká tették az ellenük törőket.

Weila

A Sorskovács; az ősi kyrek végzetistene, aki hatalmat adott anyrjainak a természet, az anyag és az idő szférái felett. Ő volt a varázstudók patrónusa is, kedves volt neki az írott szó, a bátorság és az egyenes erkölcs. A panteonban sokáig vezető szerepet töltött be, ám a birodalom bukása után rendkívül meggyengült, kultuszát azonban még Ryek és Toron sem volt képes Ynevről kiszorítani. Anyrjait a Miracle Adeptia a sheenwalli smaragdmágusok társaságával mossa össze. Szent szimbóluma a kilencágú korona.

Igere

A kyrek Nagyasszonya, akit teremtőként is tiszteltek, Igere testesítette meg a termékenységet, a születést és a fejlődést, de ő volt a világosság istennője is. Anyrjainak, akik főként az oktatásban és a gyógyításban jeleskedtek, hatalmat adott a teremtett lények és az időjárás felett. Az istennő kultusza a birodalom bukását követő első évezred végére kiveszett a kontinensről. Szent szimbóluma az aranyló búzakalász volt.

Hekkák

Hitük a Hatodkorból ered, s bár Tharr egy ideig szigorúan fellépett ellenük, mára ő is elfogadta létüket. Imádatuk nem kötődik papsághoz, egyházhoz, bárki szabadon imádkozhat hozzájuk. A legfontosabbak a következők:

Raona: Tharr állítólagos halva született gyermeke, vadásztestvériségek bosszú- és esküszelleme. A Vakon Látó Királyt sokan ősaquirnak tartják Toronon kívül.

Ilho-mantari: Morgena egykori kegyeltje, a csend, az éji álmok felelőse. Néhányan az Árnyékúrnő egyik darabját látják benne. Számos fejvadászklán tiszteli.

Ter-han: Az erdei viharok és villámsújtotta fák védőszelleme. Szimbóluma állítólag véd a villámoktól.

Sherraan: Udvari ork harci hekka. Egykor híres hős volt, aki életét adta a császárért.

Hamris: A császári dinasztia védelmezője, a családi béke őrzője. Szárnyas kígyóként szokás ábrázolni.

Khur-mannar: Alsó kasztok bosszúhekkája, aki az apró igazságtalanságokat megtorolja. Néhányak Uwel torzalakját látják benne

Észak egyistenhitei



Ranil

Az észak-ynevi egyistenhit az egyetlen ynevi vallás, amely nem ismeri el más istenek létét. Ranil, a Nap Atya mindenható, a többi természetfölötti lény neki köszönheti létét.

Ranil követői, a dwoonok népe idegen Yneven, csupán a P. sz. IV. században jelentek meg a kontinensen. Vallásukban Ranilt, eredeti otthonuk, a Naphon teremtőjét tisztelik. Istenük ellenfele Driegde, az Árny Nélküli Birodalom ura, akivel Ranil hosszú ideig harcolt. Először lénye egy részéből megteremtett egy új napot, akit Terseirnek nevezett el, majd hat hőst (a Nap Hősei) küldött a dwoonoknak, akik Ranillal és Terseirrel a dwoonok nyolc törzsének alapítói lettek. Ám Driegde végül arra kényszerítette a dwoonokat és magát Ranilt, hogy hagyják el otthonukat. Ekkor léptek Ynev földjére.

Ranil folyamatosan figyelemmel kíséri népének sorsát. A Nap Hősei, angyalai, és hírnöke, Kierrhi (mely az ábrázolások alapján leginkább egy nagy ragadozó madárra emlékeztet) időről időre megjelennek a Dwyll Unióban. A dwoonoktól szigorú erkölcsiséget, fanatizmust követel, ugyanakkor nem tartja szükségesnek hite terjesztését, ami meglepő egy kizárólagosságra törekvő istentől. Mindemellett nem tűri más vallások terjesztését országában; többször előfordult már, hogy az Unió területén tevékenykedő pyarronita térítőket furcsa balesetek érték, nem csoda hát, hogy az utóbbi időben számuk erősen megcsappant.

Ranil része a dwoonok mindennapjainak. Rendszeresen áldozatot mutat be neki mindenki, a tűzön (Ranil vérén) keresztül tartják a kapcsolatot elhunyt rokonaikkal, és lovagrendjei is őt szólítják, ha harcra kerül sor – ami gyakorta megesik, mivel a dwoonok legalább annyiszor viselnek háborút egymással, mint külső ellenségeikkel.

Mióta a P. sz. XIV. században elvesztették királyukat, a dwoonokat a Naptanács (Marniss) irányítja. Ennek feje a Ranil-rend *senje*, nagymestere, aki egyúttal a legfőbb egyházi méltóság is. Utána következik Ranil főpapja (diug). A diugot a Naptanácsban résztvevő tartományi főpapok, a *nissek* segítik munkájában. A Marniss tagja a többi olyan naplovagrend nagymestere is, amely elnyerte a *senyr* nevet.

Az utóbbi időben két különös esemény foglalkoztatja Ranil papjait. Az egyik, hogy az Unió területén egyre több próféta bukkan fel, akik valamilyen közelgő veszedelmet, az Árny Nélküli Birodalom urának eljövetelét hirdetik. A másik, hogy a Terseistől származó Imrym Dall, az Igaz Akarat naplovagrend senje megkérdőjelezte a Ranil-rend elsőségét az Unióban, s úgy tűnik, Ranil – avagy angyalai – nem fordultak el tőle. Állítólag még a Fénykéve, az első *rawoon* (angyalkard, amelybe egy korábbi sen lelke költözött) is hozzákerült, noha hosszú ideje semmit sem tudtak hollétéről.

Ranil szent szimbóluma a napkorong.

Kaoraku

Rejtőzködő, Niarében tisztelt isten, akitől a Sárga Császárság mikádója egyenes ágon eredezteti magát. Egyesek őselemi hatalmasságnak, mások egy aquir nép utolsó túlélőjének tartják, aki hosszas háborút vívott fajtársaival, az utolsó szálig kiirtotta őket, és magába szívta mindegyikük életenergiáját. Sárkány képében tisztelik ugyan, ám szinte bizonyos, hogy a valódi sárkányokkal semmiféle rokonságban nem áll. Morálisan semleges istenség, mint a viharok és a villámok, melyekben kinyilvánítja akaratát. Hívei nem teremtőként, hanem felvigyázóként tisztelik, és leginkább azért fohászkodnak hozzá, hogy fordítsa el tőlük arcát.

A törpék istenei

Bul Ruurig, a Kőatya

A törpék első istene. A törzsi hagyomány szerint Tyrranóval folytatott küzdelme során aláhullott vércseppjeiből születtek a törpék. Bul Ruurig figyelmeztette papjait (a Tudókat) a Csapások eljövetelére, és a legválságosabb órákban olyan ajándékokat adott a törpéknek, melyek jóvoltából azok megmaradhattak.

A megfáradt Kőatya még Beriquel elhagyása előtt Kadalra ruházta a nép vezetésének terhét. Többé nem mutatkozott meg övéi előtt, kultusza azonban máig fennmaradt, noha már nem bír olyan jelentőséggel, mint a fiatalabb isténé.

Rendszerint olyan törpék fohászkodnak hozzá, akik segítségével remélik feltárni és uralmuk alá vonni lelkük sötét aspektusait. Suttogják, hogy papjai – a törpe Tudók közt egyedülálló módon – képesek a legősibb mágia „dús szavainak" használatára is. Szent szimbóluma az obszidiánkő, melyet csak a papok viselhetnek.

Kadal, a Tárnákat Zengető

Bul Ruurig sarja, aki a Kőatya távoztával került a törpe panteon élére. Akaratát időről időre karizmatikus, halandó küldöttek révén nyilvánítja ki: első teremtménye a később istenné lett Tooma volt. A második Ezüstcsákány Gráim, aki számára lehetővé teszi, hogy az Örök Visszhangtalanból kiszakadva új testet öltsön, valahányszor Tarin háborúra készül. Beszélik, Gráim vezette azt a különítményt, mely a tizenegyedik Zászlóháború utolsó esztendejében kiragadta az ediomadi Belső Csarnokokból Kabur Lah lobogóját.

Papsága a legnagyobb törpe rend, a Kristályok Őrei. Ők tesznek igazságot a vitás ügyekben, és felelnek az új építmények, tárnák megnyitásáért. Ők a legnagyobb törpe építészek, irányítják a földmélyi fajzatokkal, démonokkal, Homálytestvérekkel vívott harcot, valamint Tooma szolgáival együtt képviselik a birodalom papságát az Északi Szövetség évi gyűlésein. Különös vonzalmat éreznek a drágakövek iránt; felhasználásuknak, a bennük rejlő hatalom kinyerésének számtalan módját ismerik. Kadal szent szimbóluma a rubinkő.



Tooma, a Fejszés

A törpe mítoszok legendás engedetlenje; hadisten, korhely és bajkeverő egy személyben. Eredetileg Kadal küldötte volt, de megtagadta a szolgálatot, s csak akkor békélt meg, amikor a Tárnákat Zengető öröklétet ajándékozott neki, és isteni rangra emelte. Főként a kőfiak újabb generációinak körében kedvelt.

Papjai a legkiválóbb harcosok közül kerülnek ki, akiket kivételes helyzetekben, vagy éppen a lehető legrosszabbkor átlényegít, s rendkívüli, olykor megbotránkoztató tettekre sarkall. Tooma papjai erős támaszai Tarin hadseregének, szavuknak súlya van majd' mindenhol. Különös vonzalmat éreznek az ércek, főként az eleven fém iránt, melyeknek számtalan felhasználási módozatát ismerik.

Alaposan kiveszik részüket a Tarin alsó zónáiban vívott harcokból, és kimagaslóan népszerűek a szövetséges embernép fegyverforgatói körében, akik a „jóféle kétkezes tarini törpe" típusának megtestesítőit látják bennük. Szent szimbóluma a fegyverbe foglalt smaragd.

Zimah, a Szökevény

Az Átkos Fivérek óta a kőfiak legnagyobb belső ellensége, sokak szemében maga az állhatatlanság. Halandónak született, és a maga akaratából emelkedett a panteon tagjai közé. Az isteni rendeléssel elégedetlenek utolsó nagy hulláma az ő vezetésével hagyta el Tarint. Ezt követően eltűnt, jelenlegi státusza és holléte bizonytalan.

Zimah papjai a Szökevényhez imádkoznak ugyan, ám nincs bizonyíték rá, hogy hatalmukat szakrális forrásból nyernék. Kultusza főként a renegát törzsekben és a törpe diaszpóra délvidéki kolóniáin dívik – tiszteletét Tarinban szokásjog és törvény tiltja, s felettébb ritka az olyan törpe, aki a fennálló rend elleni lázadás e szegényes módját választaná.

Ork héroszok



Hram

Melléknevén a Mélységben Lakozó; a Vérivók, a Kacagók, az Irtóztatók és az Irgalmatlanok hérosza. A föld alatt él, és soha nem hagyja el szó az ajkát. Kedvelt híveit magához hívja, és felruházza kegyelmével; ennek folytán azok ugyanúgy megnémulnak, vérrel táplálkoznak és halhatatlanná válnak, mint ő maga.

Tha'ushur

Melléknevén a Szunnyadó; a Fadöntők és a Bűvölők hérosza. Porhüvelye Ediomad mélyén pihen, őrzéséről egyenesági leszármazottai gondoskodnak, valamennyien ork-aquir félvérek. Ha a szükség úgy kívánja, kikél nyugvóhelyéről, és testi valójában siet hívei segítségére.

Vordak

Melléknevén a Nagy; a Csonttörők és a Viharkeltők hérosza. Törzsevesztett hős, a hódító kyrekkel vívott háború legendás bajnoka; minden valószínűség szerint a valaha élt legnagyobb ork harcos. Sámán-nemzetségei páriasorból verekedték fel magukat hivatalos rangra.

Bhaer-Shadagg

A Látók hérosza; kovács-nemzetségből származott. Halála közeledtét érezvén belefoglalta lelkét a szent csatabárdok – a *graer dwaghulok* – leghatalmasabbikába. A fegyver ma a Látók vezéri nemzetségének örökletes tulajdonát képezi.

Ghazga

A Holdimádók hérosza, egykorvolt matriarcha, legendás méregkeverő. A Vörös Holdon él, ahová a Vipera-szellem ragadta magával párjául. Sámánjai a harcban mérget idéznek fegyvereikre, a körmükre és a fogukra.

Hurag Dhaur

Melléknevén a Szürke Öreg; a Vas Fiainak hérosza. Farkas képében járja Ynev vadonjait, sámánjai bőreváltók, s a csatában tomboló őrület ragadja magával őket. Igen nagy ellenségeskedés uralkodik közte és Tha'ushur között.

Ughjorbagan

Melléknevén a Falánk; a Halálhozók hérosza. Az egyetlen ork, aki sikeresen elsajátította a mágia magasabb művészetét. Az általa vezetett, tizenhárom törzsből álló Koponyaszövetség és a velariumi elfek gyilkos viszályát az óidők nevezetesebb fajháborúi között tartják számon. A rehynnek elől a Démoni Síkok egyikére menekült, ahol az ott honos fejedelmek befogadták maguk közé.

Oothr

Melléknevén a Titokzatos; az Árnyékjárók hérosza. Halhatatlan szelleme egyik sámánja testéből a másikba költözik, kioltván a befogadó ork önálló személyiségét. Hívei áldozati körmeneteken könyörögnek hozzá, hogy kímélje meg őket.

Gar Bokkar

Törzs nélküli hérosz, crantai kóborló, páriakultuszát leginkább a Látók vezéri nemzetsége pártfogolja. Sámánjai önálló politika folytatására, az embernépek viszályaitól való távolságtartásra buzdítják az orkokat.

Dzsad panteon

Dzsiah-gat. A Hagyományos Út volt évezredeken át a dzsad gondolkodás meghatározója, s mellette másodlagosan beszélhettünk még a Dervisek Útjáról. A Manifesztáció mindent megváltoztatott.

A három dzsad isten – Dzsah, a letelepedett lakosság istene, Doldzsah, a harcosok és a virtus istene, valamint Galradzsa, a tudás, a megismerés istene – egykor szilárd rendbe rögzítette a dzsad társadalmat.



A Manifesztációs háború során kiderült, mindez Dzsah műve, volt: a dzsadok istenei között régi – talán a kezdet kezdetéig visszanyúló – szakadás létezett, s voltak letelepedett népeket támogató, illetve nomádokat erősítő istenek. A Manifesztációig Dzsah vezette őket, aki a letelepedett közösségeket pártolta. Galradzsa azonban kihasználta Amhe-Ramun – előrelátható – megjelenését, valamint Dzsah ennek folytán bekövetkezett meggyengülését, s Doldzsahhal szövetségre lépve (vagy összeolvadva, ez nem látható pontosan) ő lett a dzsadok főistene. Ehhez a Dervisek Útját használta fel.

A Nagy Isten (ez Galradzsa új neve) már – vagy újra – nem csupán a tudásért felelős, hanem ő határozza meg az ember sorsát, útját, s hatalma van az anyagi világ egésze felett. Más istenek létét is elismeri, azonban egyelőre még nem világos, hogyan viszonyul hozzájuk. Úgy tűnik, a korábbi dzsad istenek a Nagy Isten aspektuaiként vannak jelen az új vallásban, bár a Manifesztációs Háború végén még nem látható világosan hogyan változott meg a panteon.

Prófétája vagy küldöttje (ki minek tartja) a Rászil, aki megjelenésével megváltoztatta a Manifesztációs Háború menetét. A Rászil a Nagy Isten minden hívének ura, a Nagy Isten ereje a világban. Az új dzsad papok, a khálifok állítólag rajta keresztül kapják misztikus hatalmukat a Nagy Istentől, akárcsak a szent harcosok, a gázik. Az előbbiek szigorú hierarchiát alkotnak, amelyben nagyobb csoportok szerint válnak szét lelki gondozókra, hivatali teendőket ellátókra, misszionáriusokra és keresőkre, az utóbbiak katonai berendezkedésben élnek.

Galradzsához bárki, bármikor imádkozhat, nincs szükség templomra, hogy a Nagy Istent tiszteljék. Ugyanakkor a közösségben végzett ima kedvesebb az egyedüli imánál, ezért a régi dzsad mecsetek továbbra is tele vannak, s az emberek imaidőben (napkelte után és a csillagok megjelenésekor) egymást keresik, hogy közösen mondják el imájukat.

Amund panteon

Amhe-Ramun (Amhe-Ramuun)

A panteon legifjabb, és leginkább feltörekvő istene. A harc és az egység kultuszát hirdeti. Kékarcúnak és a Kegyetlennek is nevezik, mióta papjai módszeresen kiirtották az istencsalád többi tagjának híveit.

Az amund-dzsenn háborúk idején Amhe-Ramun – kijátszva az Ősi Egyezményt – már egyszer megjelent Yneven, de a dzsennek ősmágiájuk segítségével elpusztították manifesztációját. Az isten porhüvelyét az amundok Második Titkos Városában helyezték nyugalomra, a Halál Tizenkét termében. Hatezer esztendős várakozás után az isteni akarat által megtermékenyített papnők huszonhárom Amhe-démont hoztak világra, megalkotva Amhe-Ramun második manifesztációját. A kék hold istene Psz. 3690-ben lépett Ynev földjére, és seregei néhány év leforgása alatt sarka alá hajtották az Ibarát. Krán és Pyarron együttes erővel próbálta útját állni az Ősi Nép istenének, akinek hatalma már a Délvidék egészét fenyegette pusztulással. Psz. 3700-ban azonban Krán kivonta haderejét a háborúból, magára hagyva a külvilágot a földre szállt isten haragjával szemben.

Papsága képezi az amund társadalom vezető rétegét. Kiemelkedő fontosságot tulajdonítanak a testi tökéletességnek. Hirtelen haragúak, érzelmeik gyakorta elragadják őket.

A hetedkori amund társadalomban Amhe-Ramun kultusza teljességgel egyeduralkodó.

Themes (Theemeth)

Amund napisten. Bukásáig a panteon főistene – a teremtő és a pusztító atya – volt. Papsága szigorúan zárt, arisztokratikus közösséget alkotott, csak a legkiválóbbak – akik öt teljes percig voltak képesek rezzenéstelenül uruk arcába nézni – váltak méltóvá a felszentelésre. A próbatételen elbukó gyengéknek azonnali kínhalál volt a jussuk. Habár Amhe-Ramun hívei gyakorlatilag kiirtották őket, legendák keringenek az Ibarában arról, hogy néhány elmenekített gyermek, aki hordozza az amund vér tisztaságát, túlélte a mészárlást. Ők a dzsadok közt rejtezve várják uruk visszatértét.

Szent szimbólumuk egy aranyszín napkorong, melyből sugarak erednek minden irányban.

Nesire (Nethiree)

A szerelem, a szépség és a vörös hold szeszélyes, időnként rosszindulattól vezérelt istennője. Gyakorta ábrázolják róka vagy íbisz képében. Kultusza mára teljesen kiveszett a kontinensről.

Szent szimbóluma a vörös holdat idézi.

Refis (Reefith)

Az amund földanya, Themes hitvese. Eltorzult termékenység kultusz – miszerint az élet a halálból fogan – övezte alakját. Az amund-dzsenn háborúk pusztítása után hívei a föld mélyén kerestek menedéket Amhe-Ramun dühe elől. Arról, hogy mi történt velük, semmi bizonyosat nem lehet tudni. Néhányan Kránba vándoroltak, de állítólag mind egy szálig odavesztek. Szent szimbólumuk a kozmoszt jelképezi.

Egyistenhitek



Domvik

„Nézd a teremtést, fényes isteni művet a földön,
Halld a Teremtőt, hidd az Egyetlen égi hatalmát,
Azt, ki a régmúlt éji sötétjét mind felemészti -
S lassan hamvad a tűzben: máglya a hajnali fénnyel. . . "

Részlet a Septameronból

Domvik hite Yneven a legfiatalabbak közé tartozik, egyidős Shadonnal, mely csupán a Hetedkor hajnalán született. Domvik vallása is csupán a Psz. XI. században nyerte el végleges formáját. Ezt követően a birodalommal együtt növekedett, míg a mai óriássá nem lett.

Papjai tanításai szerint Domvik az egyetlen valódi istenség, akit hét különböző formában imádnak. Ezek az úgynevezett Úr-arcok vagy főangyalok, amelyeket a népnyelv oltalmazóknak és örökszenteknek is nevez. Domvik hatalmának ezen hét aspektusa:



Az Élet Teremtője

Domviktól ered, és ekként szent minden élet. Az Egyetlen kedvét leli minden születendő életben, így aki várandós nőre, vagy akár csak vemhes állatra emeli a kezét, az szemében a legszörnyűbb bűnök egyikét követi el. A papok fontos feladata a föld termékenységének biztosítása. Ennek érdekében körmeneteket tartanak, és áldozatokat mutatnak be istenüknek.



A Hit Védelmezője

Domvik papjain keresztül védelmet nyújt minden hívének, menedéket biztosít számukra vész esetén. Védelmezi lelküket az ártalmas szektáktól, boszorkányoktól és más eretnekektől.



A Jóság Forrása

Minden pap kötelessége, hogy gondoskodjon az elesetekről és szegényekről. Örök kárhozat vár arra, aki e kötelességéről megfeledkezik. A gyakori alamizsnaosztás, a könyöradományok mind kedvesek Domvik számára. Ezt a tevékenységüket jellemzően térítő tevékenységükkel kapcsolják össze, ha külhonban járnak.



A Gyógyító

A vallástörténészek szerint a Hétarcú isten ezen aspektusa talán a legősibb mind közül. Az Egyetlen papjait erős gyógyító erővel ruházza fel, és ők állhatatosan dolgoznak a betegségek és járványok megfékezésén. A hívektől ezért szigorúan tilos fizetséget elfogadniuk.



A Tanító

Az Egyház isteni parancsra gondoskodik arról, hogy minden híve ismerje az alapvető hitigazságokat és rendelkezzen azzal a tudással, melyre társadalmi helyzetében szüksége lehet. A Szerzetesrendek által fenntartott shadoni iskolarendszer világhírű. Az Egyház tanítóhivatala gondoskodik arról is, hogy bizonyos tiltott tudások ne kerülhessenek avatatlan kezekbe. A hírneves tela-bierrai márványtermek sok veszedelmes tudást is rejtenek.



Az Eretnekek Ostora

Mint az Yneven létező kevésszámú monoteista hit egyike, Domvik egyháza minden más vallást babonaságnak, vagy kárhozatos eretnekségnek illetve démonimádásnak minősít. Ezért a hívek lelki egészsége érdekében az Inkvizíció elszántan üldözi az eretnekségeket és a legveszedelmesebb tévtanokat. Ezek közül is legkivált a kárhozatos Ranagol eretnekséget. III. Albanus főatya bullája szerint még más, kevésbé veszedelmes tévelygőkkel való összefogás is helyénvaló ezen ocsmány vallással szemben. Ekként Domvik hívei – a pyarroni egyház képviselői mellett – jelentős szerepet töltenek be az Inkvizítorok Szövetségében.



A Fekete Angyal

Az Egyetlen papjai uruktól felhatalmazást kapnak arra, hogy bárki halandóról eldönthessék, bűnei túllépték-e már az érdemtelenség határát. Az ilyen személy lelki fejlődése zsákutcába jutott, további élete csak szenvedés lenne, és még jobban megterhelné lelkét. Ezért a pap végrehajthatja az Exterminus szertartását, kiszabadítván a lelket ebből a csapdából. A pap megöli az érdemtelent, és így átvállalja annak bűneit. Ám a bűn ezen áldozat miatt immár jócselekedetté válik, és eltöröltetik.

Az egyszerű hívek általában nem magához Domvikhoz, hanem valamelyik aspektusához imádkoznak, esetleg valamelyik küldött, vagy egy élőszent közbenjárását kérik. Utóbbiaktól származó ereklyék Domvik kegyelméből tovább segítik a hívek boldogulását a szentek halála után is.

Maga Domvik gondoskodó, tekintélyközpontú istenalak, aki erkölcsiségének középpontjába a kötelességtudatot állítja. Tanai szerint minden lény egyenlő, ezért egyformán jogosult az életre. Így tiltja a gyilkosságot, az élet értelmetlen elvételét. Hívei a becsületességet és az embertársi szeretetet az erények királyának és királynőjének tekintik.

Az Egyház saját kánoni és liturgikus nyelvvel rendelkezik, melyet hitük szerint istenük adományozott egyházának. Aki ezen a nyelven szól, képtelen hazudni, mert Domvik nem engedi, hogy bemocskolják az ő szent nyelvét, a Lingua Dominit, amelyet emiatt Tiszta Forrásnak, illetőleg Hangzó Gondolatnak is neveznek.



Az egyházban szigorú hierarchia uralkodik. Számos egymástól eltérő szempont alapján osztályozhatóak az egyházi személyek. Fontos szempontok a teológiai képzettség, és az egyházkormányzatban betöltött tisztség. A kettő nem kapcsolódik össze, bár általában párhuzamosan fejlődik, hiszen magas tisztséget nem tölthet be képzetlen személy.

Teológia képzettség	Egyházi tisztség
1. Tiszta Lap (Charta Pura)	Atya (Pater)
2. Pallérozott (Expolitus)	Pap (Sacerdos)
3. Beavatott (Initiatus)	Főpap (Sacerdos Maximus)
4. Fehér (Albus)	Érsek (Archiepiscopus)
5. Ragyogó Fehér (Candidatus)	Bíboros (Cardinalis)
6. Ezüstfehér (Canus)	Főatya (Pater Maximus)

Legfontosabb azonban mégis az egyházi kasztok szerepe. Ez határozza meg ugyanis, hogy milyen feladatot lát el az adott egyházi személy. A felsőbb kasztokba csak a megfelelő kvalitheák – iskolafokozatok, próbatételek – teljesítése után léphet valaki.

A szerzetesek (faiosz) kasztjának tagjai végzik a mindennapos, az Egyház evilági működéséhez szükséges feladatok túlnyomó részét. Segédkeznek a szertartások elvégzésében, a karbantartási munkákban stb. Mások a tökéletesedés felé vezető utat látják a szerzetességben. Domviknak tetsző életet élnek, az istenség lényegét kívánják megérteni. Ők a szellem emberei, akik közül néhányan komoly szakrális hatalommal is bírnak.

A boszorkányvadászok (mendraiosz) feladata a Shadon rendjét veszélyeztető boszorkányok elleni küzdelem. Ezt – különleges kiképzésüknek hála – igen hatékonyan képesek ellátni. Olykor információgyűjtést is végeznek, ekkor még hosszabb időre is elhagyhatják a Birodalom területét, amit egyébként ritkán tesznek.

A paplovagok (leiosz thaira) szent küldetése az Egyház és a Hit fegyveres védelme. Számos rendjük akad Shadonban – mint például a neves Isten Kardja-rend, vagy a Hatodik Arc Testvérisége –, de jó néhányan nem vállalják fel ezt a kötöttséget, és renden kívüliként szolgálják az Egyetlent.

A papok (leiosz) kasztja irányítja és szervezi az alsóbb kasztúak tevékenységét. A papok végzik el a szertartásokat, bíráskodnak a boszorkányperekben. Szerteágazó feladataiknak köszönhetően ez a legnépesebb kaszt. A felső papság kasztjába (leiosz pan-thia) a Tela-Bierrában székelő Papi Tanács tagjai tartoznak. Ők alkotják az egyház legfelső fórumát, ők választják meg az egész egyház fejét, a Főatyát.

Az inkvizítorok (taleiosz) olyan varázserejű papok és tehetséges harcosok, akik életüket a Gonosz elleni harcnak szentelték. Az ő feladatuk a sötét mágia művelőinek és az eretnekeknek a kipurgálása. Híresen jól végzik munkájukat; mondják, az Inkvizíció ritkán téved, és előbb vagy utóbb minden vétkesnek a nyomára akad. Parancsgyűrűik különleges előjogokat biztosítanak számukra a Fényes Birodalom területén. A taleioszok közül azon kiválasztott kevesek, akik sikeresen teljesítik a hatodik kvalitheiát, átléphetnek a belső inkvizítorok kasztjába (chon-taleiosz). Feladataik hasonlóak maradnak, mint korábban, de most már az Egyházba magába beférkőzött rontás ellen kell küzdeniük.

Kortalanok (phora-kroinosz) azok, akik a legmesszebbre jutottak a tökéletesedés útján. Többé már nem emberek, inkább asztrállények, akiket maga mellé emel istenük. A teológusok szerint belőlük lesznek az élőszentek.

Domvik hite nemcsak a legfiatalabb, de egyben a leghatalmasabb vallások közé is tartozik. Híveit és papjait tisztelettel kezelik Ynev minden táján. Az Egyetlen hite Shadonban és a hozzácsatolt féldomíniumokban államvallás, de egész Yneven találkozhatunk kisebb-nagyobb gyülekezetekkel. Az Egyház szent kötelességének tartja a hit terjesztését, és ezért Ynev minden táján térítő munkát folytat. Ez legintenzívebben a Fényes Birodalom határai mentén élő nomádok között folyik, akiknek kárhozatos démonhite nem csak saját lelkük üdvösségét, hanem minden emberi lényt fenyeget.

Ranagol

A Kosfejű Úr sokak szerint egész Ynev leghatalmasabb istensége; kétségtelen, hogy hívei számát tekintve nem marad el a pyarroni panteon mögött. Abban mindenképpen egyedülálló, hogy nemcsak egy faj vagy nép imádja; tanítása egyszerűségéből fakadóan hihetetlenül átfogó jellegű, világmagyarázatot nyújthat valamennyi értelmes lény számára. Tanításának lényege, hogy mind a természetben, mind a társadalomban örökös küzdelem folyik, mindenki harca mindenki ellen. A vesztesek elbuknak és megsemmisülnek; a győztesek fölfelé törnek, vérrel szerzett diadaluk magasabbrendűvé teszi őket. Az egyetlen valós érték tehát a hatalom, mivel minden körülmények között magában hordja saját igazolását.

Amellett, hogy óriási hatalommal bír, Ranagol a leginkább rettegett és gyűlölt isten. Mindez elsősorban a pyarroni kultúra terjedésének tudható be, bár azt sem szabad elhallgatnunk, hogy Kránon kívül a pyarroni vallás térhódítása előtt is meglehetős közutálatnak örvendett Ranagol kultusza. A mai általános ynevi Ranagol kép, miszerint a Kosfejes Úr maga az ősgonosz, akinek követői és félisteni fattyai a legnagyobb veszélyt jelentik Ynevre nézve, ideológiája pedig torz, és idegen a humanitástól, egyértelműen a pyarroni eszme térhódításának eredménye.

Ranagol vallásának és alakjának ily szélsőséges megítélése mindamellett tévútra vezetheti a vizsgálódót. Számos nem pyarroni hitű gondolkodó úgy véli, Ranagol a legszélesebb látókörű és legmesszebbre tekintő valamennyi ynevi istenség közül. Úgy vélik, hogy a Kosfejű Úr tisztában van a sors törvényeivel, a teremtett fajok pályaívével, az istenek hanyatlásának és bukásának okaival; legfőbb célja fölülemelkedni ezeken az ősi rendeléseken, s elérni azt, ami őelőtte még sem halandónak, sem halhatatlannak nem sikerült: a teljes tökéletességet, az univerzum személyes átlényegítését.



Vallásának két jelentősen elkülönülő irányzata van. Kránban, Ranagol választott birodalmában, hol félisteni fattyai uralkodnak, változatlan alapokkal, de folyamatosan változó felszínnel zajlik a vallási élet. A sok esetben nem emberi Ranagol-papok nem törődnek úgy híveik lelki életével, ahogy azt más vallásoknál megszokhattuk, és nem is oly módon imádják Ranagolt, mint más istenek felkent szolgálói. De ez nem baj, hanem kifejezetten kívánatos, hisz ha valaki feltétel és mindenféle ellenszolgáltatás nélkül hirdetné a Kosfejes Úr hitét, akkor épp legfőbb tanait hazudtolná meg. A kráni Ranagol-hit fontos elemei a káosz-szekták, melyeknek többnyire ember követői a káosz-angyalokat szolgálva szeretnének közelebb jutni Ranagolhoz. Úgy tartják, a huszonnégy káosz-angyal mind a Kosfejes Úr egy-egy szűkebb aspektusa, és Ranagol fensége csak ezeken a közvetítőkön keresztül érhető el. A káosz-szekták követői, ahogy egyre közelebb kerülnek patrónusukhoz, úgy vetkőznek ki emberi mivoltukból, és kerülnek közelebb a tökéletességhez. Ez a vallási rendszer jellemző a déli városállamokban élő hívekre is.

A Ranagol-hit másik nagy irányzata a gorviki, amely jelentős eltéréseket mutat a kráni eredetitől. Itt az egyház felépítése sokkal strukturáltabb, ami nem meglepő, hisz Gorvik népe shadoni gyökerekkel rendelkezik. Bár az egyházi hierarchia szigorú, a kiemelkedés törvénye dinamikussá teszi az egyházat: állandó árnyháborúk dúlnak, ahogy Ranagol alacsonyabb rendű szolgái megpróbálnak kiemelkedni, feljebb kerülni a ranglétrán, és egyben közelebb istenükhöz. A gorviki Ranagol-hitnek egy másik sajátos vonása az a tétel, mely szerint a bűnök vérrel és kínnal megválthatóak – főleg másokéval.

Míg Kránban Ranagolt absztraktul értelmezik, a lelki és szellemi tökéletesség legmagasabb fokaként, addig Gorvikban „földhözragadtabb" módon isteni lényét hangsúlyozzák, azt, hogy ő az egyetlen igaz isten, kihez képest Ynev többi égi hatalmassága korcs csupán. Nem véletlen talán, hogy ebből a szempontból Ranagol hasonló helyet foglal el a gorviki hitvilágban, mint Domvik a shadoniban.

Fontos különbség továbbá, hogy Gorvikban a Ranagol-papok törődnek híveik lelki életével és szellemi fejlődésével. A papok egy-egy közösség lelki üdve felett őrködnek, gyakoriak a közös szertartások és istentiszteletek.

Látható, hogy a gorviki Ranagol-kultusz sokban humanizálta a kráni őshitet. Több gondolkodó szerint mindez annak köszönhető, hogy Gorvik népe meglehetősen rövid ideje járja a szellemi tökéletesedés útját, és kultúrájára még mindig túlságosan rányomja bélyegét a shadoni örökség, mely idegen Krán ősi rendjétől. Sok kráni vérfilozófus úgy vélekedik, hogy Gorvik csupán egy kísérlet Ranagol számára, és kérdéses, mindez meddig köti le az isten figyelmét.

Elf kalahorák

A kalahora kifejezés a Hosszúéletűek nyelvén azt jelenti, hogy „egykor élt". A kalahorák többek is, kevesebbek is, mint a többi faj hagyományosan istenként tisztelt entitásai. Olyan megszentelt, isteni kisugárzással bíró lényeket neveznek kalahorának, akik utat s példát mutatnak a Szépek Népének.

Egyetemesen elterjedt az a nézet, hogy a kalahorák az elfek elveszett teremtőjének, Urriának az arcai, aki ily módon segíti száműzött népét, ha a szükség úgy kívánja.

Híveik számosak, küldötteiket megtartónak nevezik. Ők választott kalahorájuktól nyerik hatalmukat.

A kalahorák jelen vannak mind az északi, mind a déli elfek vallásában, habár a hitvilágban ábrázolt képeik gyakorta összemosódnak. Nem ritka, hogy azonos lényegű kalahorákat másmás néven imádnak Ynev különböző tájain.

Habár a kalahorák Segítőkként nyilvánulnak meg, felbukkanásuk mindig nagy baj előjele a Nép körében. Valahányszor egy kalahora megtestesül, valamilyen komoly sorsforduló, a borúlátóbbak szerint sorscsapás vár a Hosszúéletűekre.



Észak

Narmiraen, a Ködökön Járó

A hajnalok ura a legkedveltebb kalahora a Hetedkorban. Akárcsak a jelenkori elfeket, a Ködökön Járót is kiábrándultság és mélabú jellemzi. A mítosz szerint Narmiraen minden Yneven valaha kisarjadt növény nevét ismeri, így megtartói rendkívül közel állnak a természethez. Délen Siena Boralisse és Fliadais D'Anatel alakjában követik útmutatását mindazok, akik a „kizökkent létből" visszavágynak a természetbe.

Tyssa L'imenel, a Vér Nélkül Való

A csöndes beletörődés kalahorája. Az elf-aquir háborúkban mártírhalált halt kalahora szenvedései példaként szolgálnak az elfek népének.

Nevét Ynev-szerte ismerik, ám néhol félik is, hiszen a homoki elfek bosszúálló nemzetségnek megtartói is őt tisztelik.

Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség

A legősibb kalahorák egyike. Mementója az ősidőkbeli vérbűnnek, és az emiatt elszenvedett kitaszítottságnak, de emlékeztet az egykori dicsőségre is. Népének igaz mentora, ki látomásokkal, küldötteivel mindenkor az elfek népét vigyázza, és vezeti. Rejtelmes megnyilvánulásai – mik gyakorta alig többek, mint a szél játéka a fák koronái közt – csak az avatott fülek számára hallhatóak, mégis ritkán fordul elő, hogy ne érnék el a céljaikat.

Dél

Finna Lies, a Korokon Tanító

A legelső kalahora, a Szépek Népének első vezetője. Vezette, óvta és gyámolította a Fergeteg által Ynevre száműzött Népet. Kultusza ma már inkább csak a mondákban él, ritkák a neki szóló áldozatok. Északon Narmiraen vette át szerepét.

Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő

A patakok, és a fák mártír-kalahorája, aki örök ifjúságát adta azért, hogy mindig megújhodva lehessen népe oldalán. A természet és az egészség őrizője, belőle sarjadnak a gyógynövények. Némelyek Narmiraen fákba költözött lelkének vélik.

Magon L'levar, a Szavakat Ismerő

Az emlékezés kalahorája, felvigyázója mindazon tudásnak, ami nem merülhet feledésbe. Ő óvja meg a Tudatlanságtól és Közömbösségtől a Nép neveit és históriáit, vigyázván ezáltal a világ és teremtés egyensúlyát.

Az elf-aquir háborúk korában tűnt el, de azt suttogják, hogy Északon új életre kelt egy ismeretlen luminatar testében.

Eidhíl K'Meakhan, a Dalokban Élő

Habár ősidők óta nincs jelen Yneven, a költők és dalnokok száján át ma is megnyilatkozik a múlt emlékeit őriző kalahora, ha szükség úgy kívánja. Tanításait, példázatait mindig élőszóban adja hívei ajkára.

Nemathien Airaven, a Tűzhelyre Vigyázó

Ez idáig kétszer megtestesült kalahora. A bizakodás megtestesítője, a családi béke őre ő. Önfeláldozása és töretlen akarata ad erőt létezéséhez.

Északon Tyssa L'imenelként tisztelik.

Rhienna Maivaureen, a Tűz Csíholója, a Mosolyokban Honoló

A szerelmesek támasza. A tavasz kalahorája a monda szerint ott rejtőzik a fák gyökerei közt, a nyíló virágok illatában, a madarak dalában. Az örökkön lobogó, melegítő, de soha nem égető tűz vigyázója.

Flídais D'amatel, a Lombok Őre

Hanyatló kultuszú kalahora. Testvére, egyesek szerint megtestesülése Narmiraennek és Siena Boralissének. A legendák úgy tartják, hogy a megbocsátó türelem kalahorája Ynev legnagyobb élő fájában lakozik.

Moranna Naranol, a Homály Lakója

Az elmúlás és a belenyugvás túlvilági kalahorája, némelyek szerint az elfek lelkének megítélője.

Krán

Verrion H'anthall, a Sötétség Szája, a Mindeket Elnyelő

Az örök gyűlölet, a fennhéjázó dölyf és mértéktelen nagyra törés Ranagol által teremtett kalahoráját sokan a Tizenhármak testvérének, mások a Káosz-angyalok egyikének vélik. A Mindeneket Elnyelő tökéletes megtestesülése a kráni elfek lelkületének. Úgy tartják, Verrion H'anthallt a Kosfejes Úr teremtette nyálát, könnyét és verejtékét elegyítve egy halott elf hős vérével.

A Sötétség Szája, kit örök éhség gyötör, a Könnyűléptű Nép legnagyobb hatalommal bíró kalahorája.

Hantien Harran

Hűvös türelemre intő kalahora, ki a feketetölgyesek árnyaiban lakozik. Emlékezteti a Könnyűléptű Népet ősi bosszúfogadalmukra. Hatalma ma már igen csekély, az Ötödkor óta nem manifesztálódott Ynev színén.

Gor Hannain, a Tűzben Égő

A tűzben élő kalahora a kráni elfek kíméletlen nagyratörésének megtestesítője. Közkedvelt a kráni elfek körében, és mostanság azt beszélik, hamarosan újra Ynev földjére lép.

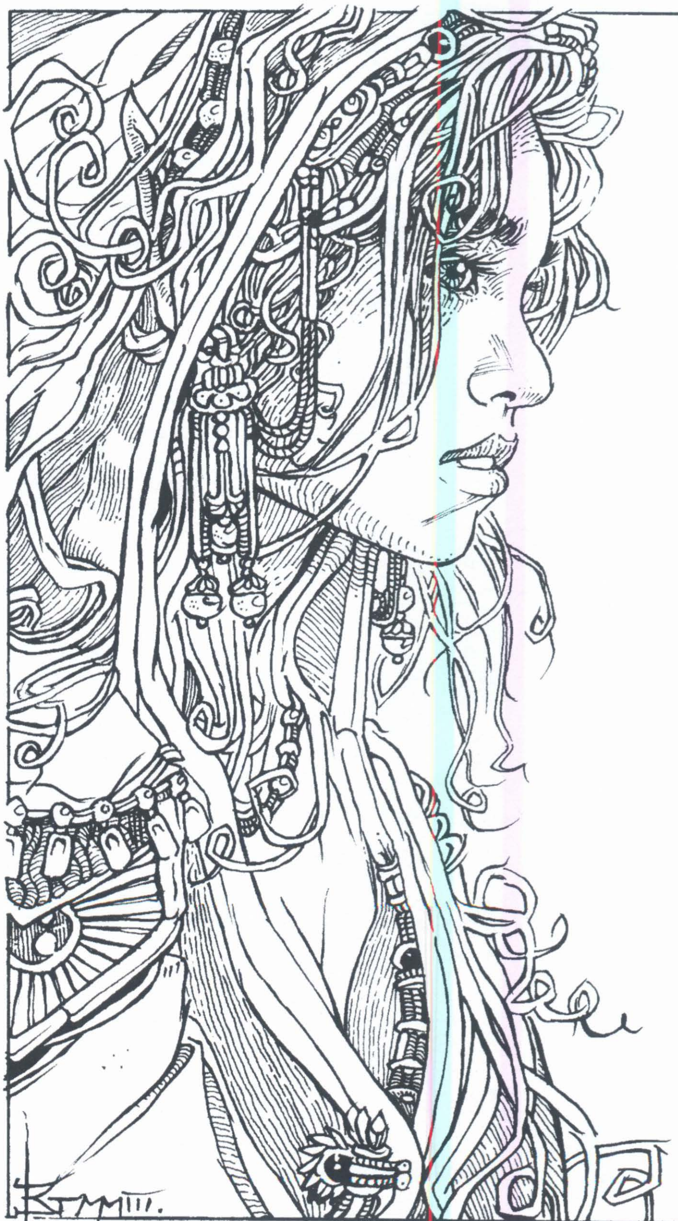
Általános

Mallior, az Éjben Kacagó

Az Éjben Kacagót Ynev minden vidékén tisztelik, de még inkább félik az elfek. Mallior az elf-aquir háborúk legendás hőse volt, aki esküvel fogadta, hogy kilenc nemes aquirt terít le népe kiontott véréért. Bár bosszúja beteljesült, elméje megbomlott, és legendák szerint azóta is Ediomad kazamatáiban bolyong.

A kráni elfek gyakorta hívják segítségül erejét. A krónikások szerint, a Ly' Shematenelek, vagyis a Tettekkel Emlékezők a kalahora vér szerinti leszármazottai.

A Kránon kívül élő elfek csak végső elkeseredésükben fordulnak hozzá.





Ynev fajai

Közismert fajok

A Hetedkor az embereké, ám korántsem ők az egyeduralkodók Yneven. Léteznek még embertől érintetlen erdők a kontinensen, hol a csak a Szépek Népe járja a rengetegeket. Erion nyüzsgésében és Yllinor pusztáin elf őseikre hajazó, ám azok békéjét sosem ismerő kevertvérűek keresik önmagunkat. A Tarin hegységben és Északfölde egyéb tájain a Kőgyermekei építik boldogulásukat, miközben csak fejüket csóválják az embernépség lázas sietsége láttán. Ynev közismert fajairól valószínűleg a kontinens legtöbb lakója hallott már, és talán fel is ismeri, ha szembe akad egyikükkel. Az emberek és ezen fajok közt élénk kapcsolatok szövődnek kontinens szerte, legyen szó akár gazdasági, kulturális kötelékekről.

Ember

Az emberi faj nem öröktől fogva lakja Ynev földjét; pontos eredetükről még a legbölcsebbek is csak ködös találgatásokba bocsátkozhatnak. A dorani magiszterek szerint az emberiség első feltűnése a Harmadkorra tehető, amikor is egy Cranta nevű emberi birodalom nőtt ki a Fajháborúk káoszából. Egyes délvidéki történészek szerint azonban az emberek faja Dél-Yneven bukkant fel először.

Az azóta eltelt viharos évezredek majd' minden ősi fajnak hanyatlást hoztak. A rettegett aquirok a túlélésért küzdenek a kontinens félreeső szegleteiben, az elfek büszke népe mára hatalmának és életerejének töredékével bír csak, sok ősi népre pedig már senki sem emlékszik Ynev ege alatt. Mindeközben az emberek sokasodtak, birodalmakat alapítottak; számtalanszor elbuktak – emlékezzünk a kyrek által megdöntött Crantára, avagy a Godont elpusztító kráni aquirokra –, de mindig felemelkedtek. A Hetedkor alkonyán nincs már szinte oly szeglete Ynevnek, ahol nem az emberi kultúra, az emberi társadalom lenne meghatározó; a szolgákból urak lettek, járjunk akár Erigow büszke városában, avagy a Taba el-Ibara homokján.

Gyorsan tanulnak, és képesek is az elsajátított tudást a saját javukra fordítani. Az ősi kontinens szemtanúja volt, ahogy a megalázó szolgaszerepből (Démonikus Ó-Birodalom) felemelkedve egész Ynevet áthatotta országaik (legyen az a Pyarroni Államközösség, avagy az Északi Szövetség) szelleme.

Ahány vidék, annyi fajta ember; ez a faj az, amely a leginkább változékony és rugalmas, amely a legtöbb tudást fogadta magába az ősibb és bölcsebb népektől. Vannak helyek, hol elfek vére kering ereikben, van, ahol aquiroké; mégis, mind emberek ők. Alkalmazkodóképességük rendkívüli, kultúráik hihetetlenül sokszínűek: legtöbbjük nem is tudja már, milyen ősöknek köszönheti hagyományait. Épp ezért kilátástalan vállalkozás volna röviden összefoglalni változékony, egymástól sok esetben teljesen idegen kultúráikat; az egyes emberi társadalmakról csak külön-külön érdemes beszélni, hisz az embernépek számtalan vizsgálója tanúsíthatja, hogy az emberiség jellemzésekor nem célravezetőek az általánosítások.

Elf

"Hosszan suttogott az állat fülébe, mielőtt elvégezte, amit el kell végeznie. Beszélt neki Malliorról és Thulúvielről, a kirekesztettség, a lassú sorvadás kínjairól, a megváltás reménységéről és a gyönyörről, amit a sötétség jelent – s mert a nagy, fekete szemekben megértés helyett csak belenyugvást látott, műhelyébe érve tűzre vetette a vértől és sártól szennyes álöltözetet, majd hosszan fohászkodott a kalahora irgalmáért."

(Wayne Chapman: Karnevál)

Ynev legősibb fajai közé tartozik a Szépek Népe; emlékezetük a legmélyebbre nyúlik vissza a kontinensen, történelmük elhomályosult dicsőséggel, vérrel és szenvedéssel teli.

Az elfek az ősidők óta Ynev lakói. Származásukat illetően csupán legendáikra hagyatkozhatunk – a legtöbb tudós Larion szigetét tartja őshazájuknak, ámbár a hallgatag elf bölcsek sosem erősítették meg ezt a nézetet.

Az embernépek által is ismert elf teremtésmítoszok mindenesetre semmilyen szigetről nem tesznek említést; teremtőjükről, Urriáról beszélnek, kit feldühített népük, és kinek Förgetege szétszórta őket a végtelen világokba. Így érkeztek hát a mitikus történetek szerint az elfek Ynevre, és a mai napig visszavágynak Urria fényébe.

Az ősidőkben az aquirokkal vívtak irtóztató méretű háborúkat, fokról-fokra kényszerültek ősi földjeik feladására. Az amundok és dzsennek pusztító viszálya, majd a kráni Sötét Hatalom megjelenése után a Délen virágzó elf birodalom hanyatlásnak indult. Életterük egyre szűkült, némely csoportjaik a fenyegetés elől Északra menekültek, míg a délen maradottak Tysson Larba szorultak vissza, hogy azután onnan is tovább meneküljenek a Lasmosi-félszigetre. Itt élnek ma is, Elfendelnek nevezett királyságukban. Északra költözött társaik szerencsésebbnek bizonyultak: a Nyugati-óceán partjától a kontinens belsejéig húzódó komor erdőségekben – távol majd minden emberi civilizációtól – telepedtek meg. Birodalmukat Sirenar Szövetség néven jegyzik Ynev szerte, lakói nem vállalnak közösséget a fiatalabb népekkel.

Említést kell tenni azon társaikról is, kikről a Nép csupán vonakodva és – vérmérséklettől függően – csendes szomorúsággal avagy izzó gyűlölettel hajlandóak beszélni. Tysson Lar bukása után sokan meghasonulva Elfendel északi határaihoz vándoroltak, elhagyván népüket. Többeket közülük egy idegen hatalom vett oltalmába; ők Kránban telepedtek le, és Ranagol tanítása kilúgozta lelkükből Urria emlékét. Kevés közös vonás található a kráni elfek és a Sötét

Birodalmon kívül élő fajtársaik közt, talán egy közös kapocs akad, az aquirok engesztelhetetlen gyűlölete, és ennek révén az őrült kalahora, Mallior tisztelete. A kráni elfek – vagy, ahogy magukat nevezik: a Könnyűléptű Nép – egyaránt megvetik szerintük gyenge és tudatlan fajtársaikat, és a csekélyebb népeket.

Az elf elzárkózásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép – egyes feltételezések szerint létük a lélekvándorlás egy magasabb lépcsőfokát jelentik. Mérhetetlenül hosszú ideig élnek az embernépekhez képest, s ez gondolkodásmódjukra és viselkedésükre egyaránt rányomja bélyegét. Türelmesek, emberi mércével gyönyörűek; bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő. A természet gyermekei, mindenki másnál jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik erdők mélyén állnak, követ csak elvétve használnak felépítésükhöz, ám művészetük és hozzáértésük folytán fából készült házaik vetekednek a leggondosabban, legpazarabban megépített kőpalotával is. Idejük nagy részét elmélkedéssel, művészeteik gyakorlásával töltik, de a kontinens legkitűnőbb íjászai is, s nem kétséges: náluk jobb lovasokat nem hordott még hátán Ynev. Testfelépítésük, mozgásuk inkább könnyed és légies, mint erőtől duzzadó, de gyorsak akár a szarvas, és kézügyességük párját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyszőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Mindent összevéve csodálatos nép ez: egyedei – bárhová is vetődjenek Yneven – csodálatot, olykor ellenben, a babonaságok, előítéletek miatt félelmet váltanak ki más fajok szülötteiből. Közömbös azonban senki sem marad irántuk.



Nyugodt, türelmes életüket, megszokott környezetüket nem szívesen hagyják el, az embernépek mentalitása teljességgel idegen tőlük. Nyíltak és egyenesek, igaztalanságon vagy hazugságon nem kaphatja őket még ellenségük sem. Hogy olykor rossz hírüket keltik, arról kizárólag az emberi civilizációban nevelkedett, s attól megrontott fajtársaik tehetnek, akiknek – bár látszólag mindenben azonosak elf birodalmakban élő társaikkal – gondolkodását, erkölcseit már eltorzította a fiatalabb népek kultúrája.

Igazi elfek csak igen ritkán kapják el a „kalandozó-kórt", így a legtöbb elf világjáró valamely emberbirodalomból, annak elf közösségéből származik. Noha nem zárható ki, hogy az ősi földön élők némelyikében is kíváncsiság ébred a születésük óta jócskán megváltozott külvilág iránt, ennek valószínűsége egy az ezerhez.

Bármennyire eltorzul is az emberek közt nevelkedett elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Valamennyi elf – származzon bárhonnét – nehezen viseli a kővárosokat, s a csillagos eget jobban kedveli fedél gyanánt, mint a cserepes tetőt. Az élet szeretete ott fészkel bennük, az öncélú pusztítás, a kegyetlenség távol áll tőlük. Csupán kevesen, fajuk legelvetemültebbjei, kik teljesen elfeledték Urria arcát, és letérve őseik útjáról, eltévelyedtek, ölnek örömmel.

Az idők változását és a büszke nép hanyatlását mutatja, hogy ilyen elfekkel már nemcsak Kránban lehet találkozni. Az elmúlt évszázadokban egyre több hasonló elf bukkant fel; kitaszíttatván népükből, sok esetben szektákba tömörülnek, és magukat szent gyilkosnak tartva, Mallior nevével az ajkukon vesznek elégtételt népük vélt vagy valós sérelmeiért. Maguk a fajtársaik végeznek legkészségesebben ily módon eltorzult testvéreikkel.

A természet egyéb teremtményeivel kialakult évezredes jó kapcsolat nem múlik el nyomtalanul: nincs az az elf, aki tétlenül tűrné, hogy egy állatot megkínozzanak, vagy egy ligetet fölöslegesen kivágjanak. Ez persze kölcsönös, az erdőmező vadjai ösztönös bizalommal viseltetnek irányukban, s ha egy nekivadult lovat, vagy őrjöngő kutyát kell lecsillapítani, az elfeknél jobban senki sem képes teljesíteni a feladatot.

Félelf

„A nő felemelte a fejét. Vonásait elmaszatolta a homály, de jellegzetesen finommetszésű arca, mandulavágású szemei és az átlagosnál jóval nagyobb, csúcsosan végződő fülei, melyek szabadon kandikáltak elő tüskerövid hajából, kétségtelenné tették származását. A nő nem szólt, csak intett a fejével a dzsadnak, hogy üljön le. A férfi behízelgő vigyorral a képén helyetfoglalt. Édes, fűszeres illat lengedezett körülötte.

– A nevem Szahil Madaho. Nincs miért titkolni a kilétemet. Kereskedő vagyok. – A férfi az asztalra támaszkodott, és kissé előrehajolt. Suttogóra fogta a hangját. – Bocsásd meg őszinteségemet, de már az első pillanatban feltűntél nekem. – Bizonytalanul elhallgatott, vigyora még szélesebbre, még nyájasabbra nyílt. – Ritkán lát az ember a te nemes népedből... kalandozókat... ha nem csalatkozom veled kapcsolatban.

– Nem vagyok elf – jegyezte meg a nő komoran.

– Hát, pedig tökéletes a hasonlóság!

– Félelf vagyok.

– Hát persze – vigyorgott a dzsad émelyítőn – És gyönyörű lány is egyben."

(Aalish D'mohlen: Ragadozók)

A félelfek Ynev legkülönösebb jellemű lényei. Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség egész – igen hosszú – életük során végigkíséri őket. Egyik faj világába sem képesek maradéktalanul beilleszkedni – az embereknek túlságosan elfek, az elfeknek túlságosan emberek.

Legnagyobb közösségeik délen Yllinorban, északon Haonwellben találhatóak; Mogorva Chei birodalmában nagy

megbecsülésnek örvendnek, az itt élő tisztavérűek többsége maguk közé tartozónak fogadja el kevertvérű rokonait. Szöges ellentétben áll ezzel a mentalitással a sirenari elfek magatartása: az itteni büszke népek kínosan ügyelnek a vér tisztaságára, és a félelfeket megvetésre méltó korcsokként kezelik. Kettős származásuk másutt is hátrányukra válhat. Nem egy emberlakta országban félelemmel, sőt gyűlölettel szemlélik az elfeket (ilyen például Toron magát kyrnek valló császársága és az Északi Szövetség Eren nevezetű tagja), és itt kevertvérű



társaik sem számíthatnak jobb bánásmódra. Másrészt nem egy elf kolónia idegenkedik a félelfektől, és nem tűri meg őket lakói közt.

Gondolkodásmódjukban közelebb állnak az emberekhez (noha mindig egyfajta töprengő, a világ dolgain merengő hozzáállás jellemzi őket), külsejük azonban magán hordozza elf őseik örökségét. Légiesebbek, könnyedebbek, mint az emberek – igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak –, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstszín, szemük legtöbbször ibolyakék. Állandóan nyughatatlanok. Egyszer egy dorani bölcs azt találta mondani róluk, hogy örökké helyüket keresik a világban, s bár ez kissé profán általánosítás, van benne némi igazság. Igen sok világjáró kerül ki közülük, ennek oka nyilván a fenti tényekben keresendő. A két faj számtalan kitűnő tulajdonságát egyesítik, ám vég nélküli, önmaguk számára is megmagyarázhatatlan elégedetlenségük olyan átok, mely megakadályozza őket abban, hogy népük döntő befolyással bírjon a világ sorsának alakításában – bár akadnak olyanok köztük, kik azt hirdetik, az ő fajuk hordozza az elf nép jövőjét. A természet furcsa fintora, hogy két félelf utódja is félelf lesz, sőt egy félelf és tisztavérű elf frigyéből is csak félelf születhet. Félelf és ember kapcsolatból mindig embergyermek születik.

A félelfek is rajongva szeretik a természetet és az élőlényeket, noha korántsem olyan töretlen a kapcsolatuk vele, mint tisztavérű társaiké. Általában egyenesek, becsületesek, bár találhatunk köztük velejéig romlott, önmaguktól és a világtól megkeseredett gyilkosokat is. Hazudni hamar megtanultak, ám a barátság szentségét még a legelvetemültebbek sem gyalázzák meg.

Udvari Ork

– „Déli szél, ha lebben..." – kezdte.

– „hárshoz űz szerelmem" – dörmögte a jövevények egyike, majd, immár a maga örömére, tovább citálta az aznapra érvényes azonosító költeményt: – „Ó szív, magad bezárjad, / igázd le, győzd le vágyad, időd rejtőzve várjad / mert nem vagy egyedül!" – Halovány mosollyal végül meg is hajolt, noha korántsem olyan mélyen, mint odalent. – Graum.

– Artemil és Calendil – viszonozta az üdvözlést fanyarul a goblin. Az udvari orkok többnyire ősi és tiszteletreméltó neveket viseltek, melyek csak úgy illettek rájuk, mint cifra holmijaik. – Szívesen látlak benneteket az asztalomnál."

(Wayne Chapman: Észak lángjai)

Mágikus praktikák folytán létrejött faj, melynek egyedei az orkok sok értékes vonásával rendelkeznek: a csökönyösségig menő kitartást, a természetes, állati intelligenciát, az engesztelhetetlen vadságot ezúttal azonban az emberiség érdekében kamatoztatják.

Az udvari – másképp nemesített – orkok Északon jelentek meg, első osztaguk egy ottani hatalmasság szolgálatában állt. A világhír, azaz még inkább a koronás fők divathóbortja akkor kapta szárnyra őket, mikor kemény küzdelemben megmentették a szorongatott nagyúr életét.

Alkotóik, mikor magasabb intelligenciával ruházták fel őket, csak bizonyos problémák kiküszöbölésére törekedtek, nem szenteltek elég figyelmet az így létrehívott új faj asztrális és mentális adottságainak növelésére. Az emberi értelemben vett érzelmek a természetes körülmények közt élő orkoknál sem mennek ritkaságszámba, az udvari orkok gondolatvilága azonban olyannyira kifinomult, hogy ideális táptalajt jelent az öncélú lelki folyamatok – pl. a szépelgés, melankólia – számára is. Bármely udvari ork képes bonyolult gondolatfüzéreit akár egy álló héten át gombolyítani, mielőtt rászánná magát, hogy végkövetkeztetéseit egy arra alkalmas emberrel megossza. Ha megteszi, rendszerint csalódás az osztályrésze: gondolatai hiába magvasak, szinte minden esetben sok ezer éve ismertek már, réges-rég papírra vetették őket azóta elporladt tollforgatók. Az udvari orkok kisebbrendűségi érzése alighanem épp e szerencsétlen fáziseltolódás következménye. Filozófiáról, művészetről egyszerűen képtelenek újat mondani alkotójuknak, az embernek – azt pedig, hogy személyiségük, személyük is értékek hordozója lehet, nemigen tudják elfogadni.

Az udvari orkok szinte valamennyi észak-ynevi országban megtalálhatóak, és uraik kíséretében Ynev majd' minden tájára eljuthatnak. Őseik vagy páriák voltak, akik az embernépek védőszárnyai alá menekültek, vagy fogságba ejtett vad orkok. A legtöbben közülük Toronban élnek; ami társadalmi pozíciójukat illeti, köztes helyet foglalnak el a vérebek és a rabszolgák között. Nincs az az alantas sorú obsor, aki ne nézné le őket; Shulur főutcáin gyakori látvány az udvari orkját pórázon sétáltató nemes uraság. Egyetlen ork törzs sem hajlandó velük vállvetve harcolni, még Toron legfanatikusabb hívei, a Csonttörők és a Bűvölők sem.

Valamivel jobb dolga van azoknak a társaiknak, akik a Szövetség államaiban élnek. A gazdag erv földbirtokosok körében az utóbbi évszázadokban afféle divattá vált az orknemesítés; nem is számít közöttük társasági embernek, aki nem tart a kastélyában ilyen testőrséget. Nézőpont kérdése, hogy minek tekintjük ezeket a példányokat: elit testőrnek, státusszimbólumnak vagy ölebnek. Az utóbbi évszázadban vált általánossá az a gyakorlat, hogy a főnemesek kiemelkedő képességű udvari orkjaikat taníttatják, netán szélnek is eresztik – ekkor jelentek meg a kontinensen a kalandkeresők között.

A kalandozók többnyire nem adnak sokat a külsőre, annál többet a belső értékekre: társaságuk ideális a gátlásoktól gyötört, mélabúra hajlamos udvari orkok számára, akiket bizonyos idő elteltével biztosan helyre ráznak.

Az udvari orkok átlagos testmagassága 6 könyök, szőrzetük többnyire világosabb Orwella teremtette társaikénál, arcukon és nyakukon kimondottan ritkás – és jó, hogy az, mert a boldogtalanokat még ez is szégyenérzettel tölti el. Embermódra öltöznek, beszélnek, étkeznek, emberneveken hívatják magukat, emberi tudományokat tanulnak, többnyire az embernépek isteneit imádják. Legbenső lényegüket nem tudják megváltoztatni; akárhogy küszködnek, valahol mélyen mindig orkok maradnak. Továbbra is sújtja őket Orwella Átka, amelyet nem enyhíthetnek sem a pyarroni istenek, sem a toroni hekkák. Továbbra is kísértik álmaikat a falkaragadozói ösztönök, amit csak a törzs összetartó kötelékében élhetnének ki maradéktalanul; az ő harci- és vértestvériségeik ennek szánalmas utánzatai csupán. Még mindig arcukon viselik a Farkas-szellem vonásait, hiába borotválkoznak folyton és kenik magukat szépítőszerekkel. Az udvari orkok szeme savószínű, ritkábban földbarna. Kínosan tiszták – egy természetes állapotú ork éppúgy undorral tölti el őket, mint az embereket.

Az igazi orkokhoz fűződő viszonyuk sajátságos: mindkét faj képviselői saját torzképüknek tekintik a másikat. Az udvari orkok azért gyűlölik a vadon élőket, mert őket teszik felelőssé az emberek előítéleteiért – a vadon élő ork pedig faja minden értékének árulóját látja az udvariban. Keveredés a két faj közt sosem fordul elő; a kölcsönös megvetés miatt szó sem lehet ily frigyről.



Törpe

"Bofkar mester a fejét csóválva feltápászkodott karosszékéből, és összedte a földön heverő papírosokat. Tűnödve, szemöldökét ráncolva elrendezgette őket az asztalán,aztán sorra egymás után szemügyre vette mindet a mennyezetről lógó abroncsos kandeláber füstös fényében. Tulajdonképpen nem is annyira rosszak... Ebből a suttyó ötvösből száz-kétszáz esztendő múlva még lehet valaki.

Raoul Renier: Korona és kehely

A törpék Beriquelről érkeztek, a P.sz. 1200-as években. Őshazájukból szörnyű démonfajzatok űzték el őket, ősi ellenségük Tyrranó teremtményei. Számtalan törpe harcos áldozta életét, hogy testvérei elmenekülhessenek és Ynev földjén lelhessenek új hazát. Hamar barátságot kötöttek az Északi Szövetség népeivel, akik eleinte ugyan különösnek találták ezt az aprótermetű fajt, mely szokásában és gondolkodásában igencsak elüt az embertől, ám rövidesen rádöbbentek, milyen kemény harcosokra, milyen hithű barátokra tettek szert személyükben.

Való igaz: a törpéknél, az építészet, a statika szerelmeseinél keresve sem találni rendíthetetlenebb társakat. Életük egész tartama alatt az állandóságot, a nyugalmat keresik – ám mivel Ynev és a valóság talaján is két lábbal állnak, pontosan felmérik, hogy az állandósághoz, a nyugalomhoz és a kényelemhez munkára, vagyonra, vagyis kiemelkedettségre van szükség.

Az átlag fölé emelkedés egyik módja: maradandót alkotni. Aki látott már törpék építette palotát, netán megfordult a Tarini-hegység mélyén kialakított barlangvárosaik valamelyikében, tudja, miként viszonyulnak ehhez a kérdéshez. Épületeik, hídjaik bámulatosan szilárdak, századokig, sőt, akár ezredévekig dacolhatnak az idővel. A törpék azonban nem csak az építészet területén alkottak nagyot. Erről azok mondhatnának bővebbet, akik viseltek már ütközetben törpék kovácsolta páncélt, láncinget és pajzsot, vagy küzdöttek már tarini csatabárddal nem-tarini vértbe öltözött szerencsétlenekkel.

A kiemelkedés második bevett módja a katonáskodás – s Tarin törpéi nagy számban élnek ezzel a lehetőséggel. Az Északi Szövetség ármádiájának gyalogos derékhadát adják háború idején, de rettegést keltenek az ellenség szívében villámgyors mozgású rackla-lovasaik is. Feljebbvalóik parancsát mindenkor képességeik legjavát adva teljesítik Ha nem természetes akadály állja útjukat, szétrombolják, legyen az fatörzsek torlasza vagy roppant kövekből rakott fal; ha szorult helyzetbe kerülnek, az utolsó törpéig harcolnak, megadni sosem szokták magukat. Valamennyi törpe harcos számára adott az előmenetel lehetősége: hadijelvényeik alatt nincs más mérce, csakis a rátermettség.

Azok a törpék, akik fejüket kalandozásra adják, a harmadik megoldás mellett teszik le voksukat, mely kockázat tekintetében vetekszik ugyan a másodikkal, viszont gyorsabb – és biztosabb – kiemelkedést tesz lehetővé az elsőnél. Északon gyakorta láthatók aranyaikat elmélyülten számoló törpe kalandozók, Erionnál messzebbre azonban nem szívesen merészkednek, mert Dél emberközpontú birodalmai nem igazán az ő ízlésüknek valók.

Ha további, nyugodt életük anyagi avagy erkölcsi feltételeit biztosítva látják, visszavonulnak otthonukba, melyet – minden tartozékával együtt – egy rozsomák elszántságával védelmeznek. Előfordul persze, hogy egy kezdetben csak anyagi érdekből kalandozó törpe a nagyvilág, a kötetlen munka és a kockázat szerelmesévé válik, s egész hosszú (kb. 800 év) életét ennek szenteli.

Az Ynevre érkezésük óta eltelt évezredek alatt Tarinon kívül is jöttek létre törpe kolóniák. Sok ilyen kolónia lakossága renegátokból áll; a leghírhedtebb ezek közül a Bahúb törzs, amely megtagadta ősei istenét, Bul Ruurigot, és a Doardon-hegység bércein hozott létre új országot. Ősi isteneik helyett Zimahot, a Szökevényt tisztelik, említésük a legbékésebb tarini törpét is kihozza a sodrából. Egy renegát klán Ifinben lelt

menedéket; vezetője, Bofkar mester mélyen helytelenítette a törpék részvállalását a Zászlóháborúkban, és tiltakozását kifejezendő, csupaszra borotválta az állát, majd klánjával együtt elhagyta Tarint. A Tarinon kívül élő törpék sok esetben elhagyják népük szilárd erkölcsiségét és homálytesvérükre hallgatnak, ki ott él minden törpe lelke mélyén. Mondják nem ritkák köztük azok, kik tolvajlásból szerzik meg betevőjüket, és sokuk az életet sem becsüli, lelkiismeretfurdalás nélkül gyilkol.

A törpék átlagos testmagassága 4-5 könyök, alkatuk tömbszerű, nagy erőkifejtésre képesek, kitartásuk párját ritkítja. Arcuk széles; gyakorta – de nem mindig – szakáll ékíti. Szemük sötét árnyalatú, az egészen ősi, beriqueli vérvonal képviselőié azonban gleccserkék is lehet. Rendszerint csak egyszer házasodnak: a hűség fogalmának, az emberektől eltérő módon, csak egy változatát, a sírig tartót ismerik.

Kyr-vérű

"A dereglye orrárbocán tündöklő „lámpás" fényében csuklyás köpönyeget viselő alakok mozdultak. Körvonalaikat elbizonytalanította a pára. A legmagasabb termetű ékkövekkel kirakott pálcát markolt. Szemei kék karbunkulusként ragyogtak, hamuszín sörénye csapott vállig ért. A krónikák, falfestmények bősz kyrjeire emlékeztetett, de hiányzott belőle az ősöket jellemző csöndes méltóság. Övében kard és tőr."

Wayne Chapman: Észak lángjai

A tudós elmék erős, szépséges és büszke fajként írják le Toron tisztavérűit, akiknek lenyűgöző, sugárzó hatalomaurája rejtett törékenységgel párosul. Sokan úgy vélik, a kyr vérűeket elsődlegesen külső testi jegyeik különböztetik meg az emberi fajtól. Tévednek. Noha a nyúlánk testalkat, a karcsú csípő, a nők erős keblei és a férfiak széles válla, a hátközépig omló hószín vagy hamuszürke sörény, vagy az éles, nem-emberi arcvonások első pillantásra elárulják Kyria tisztavérű utódait, az igazán lényeges különbség szemmel nem látható.

A kyrek utódai mások.

A nemesvérűek arcéle ellágyul, amikor egymást átölelve, szerelemről éneklik végtelen hosszúnak tűnő, suttogó dalaikat, vagy az ikerholdak ragyogásában gyönyörködnek... de szemrebbenés nélkül ítélik kínhalálra rabszolgák százait, akiket annyira sem méltatnak, hogy élvezzék az agóniájukat. Olykor ölnek akár két kiejtett szó között is, ha a tradíciók úgy kívánják, de a legendás kyr kifinomultságot állítólag az értékeli igazán, aki állított meg torkára szegeződő kardhegyet néhány verssorral.

A kyr utódok nem-emberi izmaira a macskafélék gyors, robbanékony ereje jellemző. A tartós megterhelést azonban csak átlagon felüli akaraterejüknek köszönhetően bírják. Mozgásuk könnyed, kecses, néha talán túlzottan is kifinomultnak tűnhet, de a látszat ezúttal is csal: a legváratlanabb, általában legrosszabb pillanatban gyorsak és könyörtelenek, akár a zsákmányára csapó kobra.

A Hatodkor káoszát átvészelő, megfogyatkozó nemes kyr Házak és Családok vérét felhígította az óhatatlan keveredés a leigázott emberfajokkal – és még ők jártak jobban. A fegyelmezettebbek, a vér tisztaságára mindenek felett vigyázók gyermekei közt mind gyakrabban jelentkeztek örökletes torzulások, és a test vagy lélek gyógyíthatatlan, belülről marcangoló nyavalyái. A legnemesebb vérű sarjakat a testvérházasságok átkai sújtják: állóképességük meg sem közelíti az átlagos toroniakét, és eredetileg hosszúra szabott életüknek legtöbbször idő előtt vet véget valami ismert vagy ismeretlen betegség.

A Hetedkorban sokan úgy vélik, a kyr vérűek már nem ugyanaz a nép, amely pusztító lángként kebelezte be Crantát, és húszezer éven át ragyogó császárságot kovácsolt a leigázott birodalom romjain. Kyria utódai ennek ellenére a hatalom és az erő megtestesítőivé váltak egész Északon, nem véletlenül.

Toron előkelői makacsul tűrik és tagadják a beltenyészettel járó átkot, és még évezredek múltán is veszedelmesek, akár a sokat tapasztalt, bármikor ölni kész nagyragadozók. Sugárzó erő és kőarccal, konokul tagadott kudarc jellemzi ezt a sokak által gyűlölt, mégis csodálatra méltó népet, amely a szaporább, szívós emberfajokkal vívott tizennégy keserves Zászlóháború után is vesztésre áll.

Nem csak Toron elendorjai és famorjai közt találunk azonban kyr vérűeket Yneven. Erion – azaz a város büszke urai számára Godora – nemesi családjainak jelentős része mai napig kyr származásával meg vérvonala tisztaságával büszkélkedik, és valóban akadnak köztük olyan Házak, melyek esetében ez több meddő kérkedésnél. Északon Erigowban található a legtöbb kyr vérű Toronon kívül; a hercegség legrégebbi családjai Kyriáig vezetik vissza eredetüket, és gondosan ügyelnek vérük tisztaságára, ámbár gyaníthatóan nagyon kevesen őrizték meg romlatlanul a kyr származás ajándékát.

Sajátos módon épp e kyr vérűek közül kerülnek ki Toron legádázabb ellenségei. Nekik is megvan a saját víziójuk a kyr örökségről és -jövőről, és ez teljesen más, mint Új-Kyria büszke urainak görcsös ragaszkodása eltorzult hagyományaikhoz. Ők jóval közelebb állnak az embernépekhez, mint toroni rokonaik - nincs ebben semmi meglepő, túlélésük záloga ez – és az ősi kyr hagyományokat is hajlamosak jóval szabadosabban kezelni. Kyria emlékének meggyalázóját látja hát mindkét fél a másikban, így nem csoda, hogy Északfölde véres háborúiban máig meghatározóak a kyrek utódai – mindkét oldalon.

Elfeledett és ismeretlen fajok

Ynev földjét a Hetedkorban is számtalan különböző faj tapodja. Ám ezek közül mindössze maroknyiak azok, akik a jelentős és meghatározó birodalmak, kultúrák népességét alkotják. Az emberek a legelterjedtebbek ebben az időszakban; a Délvidéken nemigen találhatunk olyan államot, ahol ne e fiatal, ám ambiciózus faj lenne meghatározó, eltekintve Elfendeltől és a kevéssé ismert Krántól. Észak-Yneven találkozhatunk még törpékkel, kyr-vérűekkel és udvari orkokkal is, ám az emberek – kivéve a faji alapú birodalmakat – itt is döntő szerepet játszanak.

Ám a legismertebb fajokon kívül élnek még elfeledett, vagy alig ismert kreatúrák is Ynev ege alatt. Ezeket a köznyelv legtöbbször egyszerűen szörnyeknek minősíti. Néhányan közülük a kontinens urai közé tartoztak az elmúlt korokban, de napjuk már rég leáldozott, mások létezéséről csupán mendemondák, kétes hitelű feljegyzések tanúskodnak. Értékrendjük, kultúrájuk gyökeresen eltér Ynev emberlakta vidékeiétől. Feltűnésük óriási megdöbbenést és felzúdulást okozhat Ynev legtöbb közösségében, gyakorta félelmet, ősi gyűlöletet váltanak ki, ezért a többi fajtól elkülönítve ismertetjük őket. Általában kihalófélben lévő fajok ezek, akik végképp a háttérbe húzódtak, és onnan próbálják számukra kedvezően befolyásolni a világ eseményeit, de vannak közöttük, akiket már ez sem érdekel, és nem tartanak fenn semmilyen kapcsolatot a külvilággal. Következzék tehát most pár misztikus és rettegett faj leírása, akikkel a bátor kalandozó összetalálkozhat kalandjai során; sőt olyan eset is előfordult már, hogy ilyen lények csapódtak világjárók társaságába...

Khál

"A háta mögött mély, magabiztos morranás kelt, a menekülésre képtelen áldozatát figyelmeztető büszke ragadozóé. Az oculis lassan fordult meg, szemöldöke megrándult, ahogy meglátta az árnyak közül kilépő emberforma, párducmozgású fenevadat. A szörnyeteg egész testét tekervényes indamintázatú, alakját tökéletesen követő páncél fedte, könyökén, vállainál agyarként hajló acéltüskék, kezein a vértezethez rögzített töviskardok meredeztek. Fejét hatalmas sisak fedte, szarvai karhosszan nyúltak oldalra, apró díszfüggők sokasága lógott alá róla – dicsőséges tetteinek megörökítői.

Khalator – súgta az oculis, felismerve az ellenfelet, melyet évezredek óta csak a rendház titkos fóliánsainak lapjain láthattak a fejvadászok."

(Ian Russel: Fogadalom)

A Déli Hegységben, Ynev többi tájától és népétől elzártan él a khál nép. Nem mindig voltak olyanok, amilyennek ma ismerjük őket. A faj ősei korokkal ezelőtt a Démonikus Óbirodalom vezető rétegében foglaltak helyet; köztes entitásokkal szövetkeztek, és oly félelmetes hatalommal bírtak, amilyenről ma már csak kevesen mernek még csak álmodni is. Sötét idők voltak ezek, a mai khálok nem szívesen emlékeznek rá.

Nagyon kevesen élnek közülük őshazájukon kívül; akik mégis, azok többnyire testőrként keresik kenyerüket. Adottságaik kitűnő harcossá teszik őket, így hát nem csoda, hogy királyok, nagyurak, kalmárfejedelmek veszik őket szolgálatukba. Ezek mind kitaszított családok sokadik leszármazottai, akiket száműztek az őshazából. Továbbra is az ősi hagyományok szerint élnek, amelyek generációról generációra szállnak, majdnem maradéktalanul megmaradnak a faj sarjainak, de hazájukba már sosem térhetnek vissza.

A khálok – avagy oroszlánemberek, ahogy a külvilágban nevezik őket – külsőre nagy testű, két lábon járó nagymacskára emlékeztetnek. Az embereknél jóval magasabbak – magasságuk két láb környékén van –, és erőteljesebb testfelépítésűek, 140 fonttól egészen 200 fontig terjedhet a testtömegük. Barna bőrüket testük túlnyomó részén világos- vagy sötétbarna, ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük hollófekete. Arcuk az emberi arc és a nagymacska pofájának harmonikus keveréke, néhány macskákra jellemző bajuszszál kivételével csupasz. Szájukban pengeéles tépőfogak sorakoznak, borostyánszínű szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Irdatlan, szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek, farkuk oroszlánéra emlékeztet. Fürgén és ügyesen mozognak: átugranak akár négy láb széles hasadékokat is, túlélnek tízlábnyi zuhanásokat nagyobb sérülések nélkül. Csontozatuk és izomzatuk jóval szívósabb az emberénél.

A khálok sokkal közelebb állnak a természethez, mint az emberek, mindezt jól mutatják állati ösztöneik és fizikai adottságaik is. Viselkedésük sokszor állati jellegűnek tűnhet, holott intelligenciájuk semmiben nem marad el az emberétől. Ragadozótermészetük folytán nem ismerik a félelem érzését. Természetesen ők is elfuthatnak az életösztöntől vezérelve vagy észbeli megfontolásokat követve, de gondolataikat sosem zavarja meg a félelem. Másrészt a khálok sokkal inkább rabjai érzelmeiknek, mint az embernépek. Gyakran képtelenek uralkodni magukon – s mivel a félelmet nem ismerik – indulataik sokszor bajba sodorják őket.

A khálok társadalmában rendkívül fontos tényező a becsület. A becsület megőrzése, a családi hírnév megtartása szigorúbb biztosítéka a rendnek és a fegyelemnek bármilyen törvénynél, mert a khálok a tisztességüket elvesztett családokat száműzik maguk közül. A száműzetés többnyire egyet jelent a halállal, mert a Khag-ból, a khálok országából kivezető utazást csak a legerősebbek és legszerencsésebbek élhetik túl.

A khál adott szava, becsülete megtartása az egyetlen ok, mely indulataikon is felülkerekedik. Vitás kérdésekben bevett módszer az egyenlő esélyekkel vívott párbaj, amely nem halálig, hanem csak az első valódi seb elszenvedéséig tart.

Sötét múltjuk mindmáig kísérti őket; őseik egykor torz eszmék követői, nem e világra való hatalmak megszállottjai voltak, s bár a mai egyedek már csak elkorcsosult ivadékai lehetnek ennek az egykoron létezett ősfajnak, mégis magukénak érzik, és sosem felejtik ezt a múltat. Talán épp azért, mert egykor a sötét erők szolgálatában álltak, mélyen megvetnek mindenkit, aki ily módon keresi boldogulását (és mások végzetét), és minden erővel küzdenek ellenük.

Kultúrájuk az erőn, a becsületen és a harcon alapul; társadalmuk kíméletlen, kemény világ, ahol az erősebb, az akaratosabb érvényesül. A fegyverforgatás a kezdetektől fogva a legfontosabb képesség; a távoli, ködös múltban gyökerezik, mikor az ősök aquirokkal, démonokkal vívták csatáikat. Tudománya a Démonikus Óbirodalom harcművészeti hagyatékán alapszik.

Khagról, az őshazáról minden kiszakadt khál őriz emlékeket, ha máshogy nem, hát a száműzött ősök elbeszélései alapján. Az országnyi kiterjedésű völgyet megmászhatatlanul meredek, több ezer láb magas sziklafalak határolják, onnan egyetlen föld alatti folyó barlangmedrén át lehet csak kijutni. Visszaút nem létezik, mert a sebes sodrású folyó ár ellen járhatatlan. Az út azonban kifelé is ezer veszedelmet rejt.

A civilizált világban csak a legtájékozottabbak ismerik a khálokat, az egyszerű nép sok helyütt még csak nem is hallott felőlük. Így azután nehézkes feltűnés nélkül járniuk a világot, s gyakorta félelmet keltenek a megjelenésükkel. Ez olykor előnyt, máskor komoly hátrányt jelent. Akik ismerik fajukat, szerfelett elővigyázatosak velük: egy khál ellen mindig az elit katonákat vonultatják fel.



Amund

Ősi Nép, így emlegették évszázadokon keresztül a Sibarán végighajózó quszarmaiak elbeszéléseiben, a Mélysivatag nomádjai meséiben megjelenő lényeket, az amundokat. A Harmadkorban egy másik, Satralistól teljesen idegen síkról Ynevre érkezett faj hatalmas, síkokon átívelő háborút vívott a dzsennekkel. A háború folytatódott Tysson Lar végtelen rengetegében, ahol a mágikus erők lassan a nedvességet rosszul tűrő amundok számára kedvezőbb körülményeket teremtettek, és a zöld lombok hullámzó erdeje átadta helyét az üresség tengerének.

A vereség, a több ezer éves bujkálás, az új fajok megjelenése, és a P. e. III. évezredben vívott, újabb vereséggel végződő Manifesztációs Háború után senki sem gondolta, hogy az amundoknak maradt elég ereje harcba indulni minden és mindenki ellen. Ám a P. sz. IV. évezred elejétől fogva sorra tűntek el a többi amund isten (Themes, Refis és Nesire) követői, hogy a Sötét Együttállásnál a háború és egység istene, a Kékarcú ismét megjelenjen Yneven.

A szoborszép testű, halántékig érő, keskeny, telikék szemű amundok az emberitől teljesen idegen gondolkodásmódjuk és értékrendük miatt torznak és gonosznak tűnnek az emberek számára. A külsejükben isteneik tökéletességére hasonlítani kívánó teremtményeknél az egyén tökéletessége összekapcsolódik az érzések előtérbe helyezésével. A kékszeműek gondolkodásában ugyanolyan – vagy még fontosabb! – szerepet játszik a bizonyítások, a megismerés és a tudás rendszerezése során az egyén adott pillanatban meglévő érzelemvilága, mint az embereknél ismert gondolkodási módszerek. Az érzelmek gondolatokéval felérő ereje és az egyén tökéletessége eredményeként az amundok nem ismerik az emberek család- és közösségrendszerét: mindenki egymaga alkot tökéletes egészet, és a többi egyenrangú iránti érzelmei meghatározzák, milyen viszonyban van velük az adott pillanatban. Amennyiben két egyén érzelmei közel azonosak egymás irányába, úgy – ideiglenes – kötődés alakulhat ki közöttük. Az amundok szemében minden más faj korcsnak számít, mivel nyájban él – különösen a rabszolgának, ételnek tekintett emberek – és nem értik, hogyan jöhetnek létre egy egész életen át kitartó kapcsolatok. Amhe-Ramun ezért annyira fontos számukra, mivel megvalósítja az amund értékrend szerint egyébként lehetetlen egységet az egyetlen helyesen élő nép tagjai között.

Társadalmukban három réteg válik el egymástól: a szolgák (*hebet*), és az uralkodó-papok (*hat-neb*), rajtuk kívül a rabszolgák kasztja. (Nem tudni, mindig így volt-e, vagy csupán Amhe-Ramun hívei érvényesítették elképzelésüket az egész amund fajra). Rabszolga nem lesz amundból, erre a korcsokat szánják. A kékszeműek népe hebet tagjai harcosok, mesteremberek, az egyetlen helyesen élő faj számára fontos és felelősséggel járó munkát végeznek, ám sohasem kerülhetnek a vezetők, a papok körébe. A *hat-neb* amundok születésüktől fogva kiválasztottak, mivel isteni adományban részesülnek. Bármelyik amundnak születhet isteni adománnyal rendelkező gyermeke, így a hebetek gyermekei között is előfordul, akit papnak szánnak, míg a *hat-neb*ek sarjai is általában a szolgák közé tartoznak.

Mondják, a Hetedkor végi Yneven csakis Amhe-Ramun hívei maradtak az Ősi Népből, mert a többi isten híveit kiirtották az egység nevében. A Napisten, Themes amundjai többször próbálkoztak szembeszegülni a sorssal, és gyerekeiket máshol, másokra hagyták. Az idegenek közt felnövő amundok nem követik az egyén tökéletességének elvét, bár érzelmeik jóval erősebben befolyásolják őket az embereknél. A szóbeszédek szerint el-Quszarmában ilyen Themes hitű amundok élnek, ami ellentmond a teljes megsemmisítésükről hírt adó korábbi jelentéseknek. Azt is beszélik, a Themes hitű amundok segítették a Rászilt Amhe-Ramun elleni harcában, de ez teljes képtelenség, mivel a Rászil mégiscsak egy dzsenn istentől kapja az erejét!

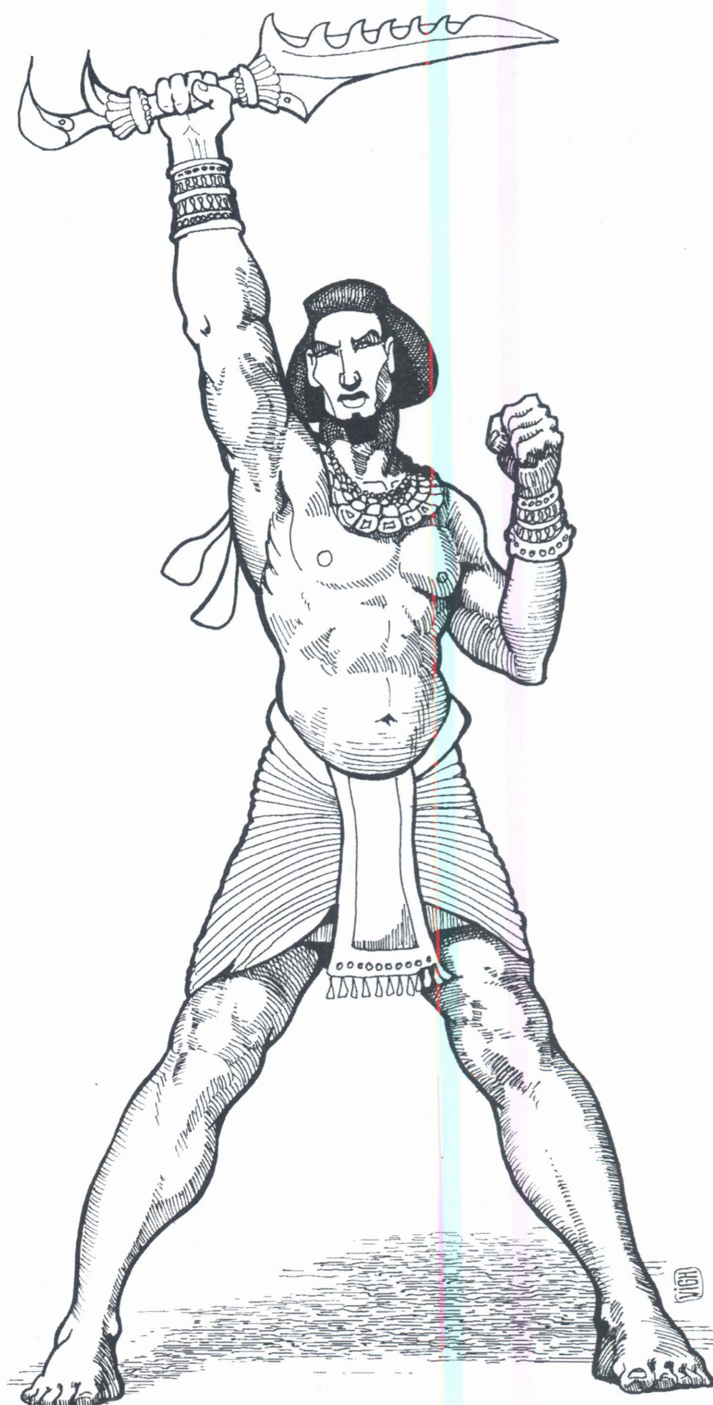
"Az amund pap gúnyosan elmosolyodott. Felsejlett előtte a jövő – a csatamezők, ahol hazájukat, társaikat feledő katonák tévelyegnek Amhe-Ramun érintésétől zavarodottan. Égre emelkedő, véres menetheket látott, vérben ázó homokot és diadalban ragyogó amund arcokat. Feldúlt idegen városokat és épülő templom-piramisokat, ezres oszlopokban vánszorgó ember-állatokat és embervértől nedves, soha ki nem száradó oltárköveket.

Véget érnek a harsány, üres civilizációk, ahol arany után mérik a hatalmat és nem megfordítva.

Háború és együvé tartozás!

Álmodozó, kék szemének ragyogása a felkelő hold fényének előfutára volt."

(Dale Avery: Renegát)



Dzsenn

„A házrengeteg nyíladékára kilépő Shahún Dierdzsan szálfatermete még hatalmasabbnak tűnt a kettős hold kék-vörös ragyogásában. A számszerííjak azonnal reá szegeződtek, megfeszültek az ujjak az ezüstveretes ravaszokon. A kalmárfejedelem nemes, tiszta arcát a legcsekélyebb érzelem sem fodrozta, de a szemei, azok a sötét, emberfeletti haraggal ragyogó szemek láttán félelem, a közelgő vég hűvös keze simított át a mestergyilkosok szívén. A legjobbakban bizonyossággá szilárdult a felismerés: elkéstek. A csapdát nem ők, hanem ez a magabiztos, kitárt kezeit lassan emelő, félistenien tökéletes arcvonású dzsad - dzsad ez egyáltalán? – állította."

(Alan O'Connor: *Kék éjszakák árnyai*)

A dzsennek viszonylag új jövevények; az amundok népével együtt érkeztek Dél-Ynevre, hogy itt folytassák ősi háborújukat, és nyomorítsák meg a kontinens földjét. Megjelenésük pontos ideje már a múlt homályába vész; maguk a dzsennek nem osztják meg emlékeiket másokkal, és a Délvidéken akkoriban az embernépek nem álltak azon a fejlettségi fokon, hogy történelmét rögzíthessék. Annyi bizonyos, hogy mindez Kyria hosszú virágzásának idejére tehető. A más síkokon vívott háború Yneven folytatódott a két faj között, s az amundok legyőzéséhez a dzsennek helyesnek látták az emberi fajjal való keveredést: a kékszeműek népe végül kénytelen volt a mélysivatagba húzódni – egyúttal létrejött a dzsadok népe.

Manapság a dzsennek létszáma alig pár ezer főre tehető. Az emberekkel való keveredés kis híján az egész faj végét okozta, mert az utódok inkább őseik külső megjelenését, semmint természetüket örökölték. Még kevesebben vannak azok, akik tiszta vérrel büszkélkedhetnek, és így képesek az ősmágia használatára.

A dzsennek faja az értelmet tartja a legfontosabb értéknek, egyúttal a közösség érdekét előtérbe helyezi az egyénével szemben. A dzsennek szoros családi kötelékeket tartanak fenn, a hűvös logika alapvető célja – talán kialakulásának egyik oka is –, hogy a dzsenn-közösség fennmaradását, gyarapodását biztosítsa. Mivel pedig a közösségek sokféle módon fejlődhetnek és sokféle szerveződési mintát követhetnek, a dzsennek között iskolák jöttek létre, amelyek a helyes közösség, a helyes gondolkodás útját keresik.

A dzsennek elsődlegesen a kis- és nagyközösségek híveire oszthatók. Végső soron az utóbbiaknak köszönhető a dzsadok kultúrájának létrejötte, a városállamok, kereskedő- és bankházak működése. Ezek a madani dzsennek. A kisközösségek hívei szinte kivétel nélkül a nomád, önellátó életmódot követik, ők az aszabi dzsennek. A családok, nagycsaládok, törzsek idegen szemmel kibogozhatatlanul kusza hálója a dzsennek számára tökéletesen ésszerű és követhető, és elősegíti a mentállények gondolkodását, a lehetségesen bekövetkező események meghatározását.

A család/közösség vezetője a bölcs (satri), aki valamiért (rátermettség, öröklés stb.) hozzájutott ehhez a poszthoz: az ő feladata a család vezetése, a közösség sértetlenségére való ügyelés, a család képviselete a tágabb közösségben, és a fiatalok tanítása a követendő útra. Rajta kívül ahány egység, annyiféle szervezeti forma: annyi bizonyos, hogy minden dzsenn igyekszik képezni magát a „gondolkodásban" (sitár), vagyis az érvelés, bizonyítás és a feltételek mérlegelésének tudományában. Hiszen csak így nyílik lehetősége arra, hogy egy napon ő legyen a családfő, esetleg önálló családot illetve gondolkodási iskolát hozzon létre.

A dzsennek fontosnak tartják, hogy társaik milyen kapcsolatban vannak az embernépekkel, mivel az emberek rendezetlen viselkedése megzavarja a közösség egyensúlyát – ezért igyekeztek az emberek elől titokban, háttérbe húzódva tevékenykedni, és a legjobb közösségek kialakítása során az embereket másodlagos tényezőként kezelték. Ezért aki „beszennyeződött" az emberek révén, az zavaró tényezővé vált, így nem kapott akkora szerepet a közösség védelmében és vezetésében, mint „tiszta" társai. Így keletkezett a fél-dzsennek rétege, akik– mivel a dzsennek között nem juthatnak túl magasra – az emberek világa felé fordulnak, s egyfajta közvetítőként, hírközlő csatornaként működnek a két társadalom között. Ugyanakkor az aszabi dzsennek emberekhez való viszonyát szinte senki sem ismeri, mivel még a dzsadok közül is csupán a mélysivatag lakói állnak velük kapcsolatban.

Megjelenésükben a dzsennek az átlagosnál magasabb dzsadoknak tűnnek: ugyanaz a barna, fekete haj, barna szem, bőrszín, még ruházatukban sem térnek el emberi leszármazottaiktól, akikről úgy vélik, az egyetlen olyan embernép, amelyik irányítható, cselekedeteinek iránya meghatározható. A többi embernépet csendes távolságtartással szemlélik, bár a gorvikiakat kissé nehezen viselik. Igazi ellenfelük az amundok népe – ellentétük alapja talán éppen a mindenek felett való egyént hirdető eszmék (amundok) és a közösség feljebbvalóságát állító elképzelések (dzsennek) szembenállása.

A Hetedkor végi Yneven a dzsennek immár nem csak Taba el-Ibarában találhatók. A Manifesztációs háború során sok család elmenekült az üresség tengeréből, és a Pyarroni Államszövetség területén keresett menedéket, így Ynev népei minden eddiginél pontosabb képet kaphattak a dzsennek népéről. Ezen kívül még Erionban és az északi városállamokban található jelentős dzsenn-közösség, bár lehetetlen megállapítani, hogy a Manifesztum elől menekültek-e ide, vagy jóval korábban telepedtek le ezeken a helyeken. Az Ibarában el-Hamed a dzsennek központja. Itt hozták létre a Mukhábara nevű szervezetet, amely hivatalosan az emírt segíti a hamedi rendfenntartásban, de egyes kráni mendemondák úgy tartják, hogy a Mukhábara valódi célja a saját dzsenn állam létrehozatala, míg vannak, akik szerint a Mukhábara a Pyarroni Titkosszolgálatban feltűnt dzsenn mentalisták (bölcsek) szervezete. Annyi bizonyos, hogy a Hradzsban szinte kizárólag aszabi dzsennek élnek, akik a Rászil feltűnésével bukkantak elő a mélysivatagból, és láthatóan támogatják a dzsad óriásállam létrejöttét.



Goblin

-. . . és amikor halálra szántan elfoglaltuk állásainkat, napkelet felől felbukkant egy rettenetes, fekete sereg. A dübörgésüktől megmozdult a föld a talpunk alatt, és az eget elhomályosította a por, amit a patás dögök ezrei vertek. A vezérük, egy vörösen izzó tekintetű démonlovas rohamra küldte ellenünk katonáit, és hát ekkora túlerő láttán, noha erőm és bátorságom legendás, hiszen nem ok nélkül neveznek engem, a hős Gron Takit, a Seregek Ostorát, az Istenekkel Csatázó, Wargölő, Hatalmasokat Igázó, Orkmészárló Gron Takinak, akit. . .

- Elég lesz, vakarcs. Fogd be! – A kapitányhoz fordult: – Uram! Ha jól értem, egy tucatnyi ilanori lovas tart erre kelet felől.

(P.sz. 3696, valahol Magras környékén)

Vélhetőleg a goblin volt az első faj azok közül, melyeket a Kárhozat Asszonya saját sötét céljaira teremtett. A historikusok szerint a Tinolok tárnáiban születtek e szapora, ám kurta életű lények első képviselői, hogy aztán benépesítsék egész

Ynevet. Manapság bárhol összefuthat apró csoportjaikkal a balszerencsés utazó: Északföldén és a Délvidéken, erdőkben, hegyek közt és kopár síkságokon, tavak mellett és sivatagok peremén. Bárhol, ahonnan még nem szorították ki őket az erősebb fajok.

Az utat elálló goblin rablóbanda igen vegyes képet mutat. Az apró, görnyedt hátú szerzetek még a gnómoknál is alacsonyabbak, kurta lábaik felett jókora pocak éktelenkedik, térdig lógó kezükben pedig ócska fegyvereket – bunkókat, csatabárdokat tartanak. Vad grimaszba torzult, ráncos ábrázatuk mintha csak az emberi arcot csúfolná: sárga bogarú szem, széles száj vastag ajkakkal, elálló, hegyes lapátfülek. Különösen akkor mulatságos a látvány, ha sárga, szürke vagy barna bőrű törzsek helyett épp egy narancsvörösben pompázó csapat kászálódik elő a bozótból.

Ám ezek a dühödten karattyoló lények cingár mivoltukhoz képest meglepően gyorsak és erősek, s a magányos utazó, ha nem vigyáz, könnyen a hordának otthont adó barlangban ébredhet, jókora púppal feje búbján. Itt aztán – ha a sámánok idejekorán fel nem áldozzák sötét bálványaik egyikének – hódolhat a főnök, a legerősebb goblin előtt, fát hordhat a horda kovácsának, és kísérletképpen belekóstolhat a vajákos borzalmas főzeteibe. Akkor is, ha ezekhez éppen nincs túl sok kedve...

A keserű poharak mellett azonban jócskán lesz része vidám izgalmakban is. Újdonsült gazdái ugyanis imádnak tréfálkozni – többnyire egymás kárára –, s az émelyítő szagú barlang éjjel-nappal zeng a vidám nevetéstől, bömbölő sírástól, hangos perlekedéstől és csetepatéktól. A kis mókamesterek pedig örömmel bevonják a szegény idegent – hiszen a goblinok barátkozó kedvű, társas lények, csak sajnos közös tulajdonuknak tekintenek a horda területén mindent, így az áthaladó utazókat is.

Idegenbe szakadva persze már nem ilyen bátrak az apró bajkeverők; társak nélkül gyámoltalanul kóborolnak a világban, mely sajnos többnyire igen ellenséges ezekkel a folyton izgő-mozgó teremtményekkel szemben. Ennek – külsejükön, émelyítő szagukon és állandó, rekedtesen rikácsoló beszédükön túl – döntően az az oka, hogy folyamatosan hazudnak és gátlástalanul lopnak. Eme furcsa, kevesek által megértett tulajdonságaik vélhetőleg arra vezethetőek vissza, hogy a horda tagjai állandóan fel akarják hívni magukra a másik nembéliek figyelmét; erre pedig mi sem alkalmasabb pár kiadós lódításnál, némi arcpirító hencegésnél, vagy egy sajátnak vallott, ritka és különleges tárgynál. Ez utóbbiak között különösképpen népszerűek a rikító színű vagy csillogó, netán zajkeltésre alkalmas eszközök – ami a ruházatukra, illetve a rájuk aggatott díszekre is áll.

A goblinok kellő mértékű – de még túlélhető – noszogatás hatására képesek levetkezni rossz szokásaikat. Meglepően gyors észjárású népség, de ezt kevesen használják ki közülük; részben rendkívüli lustaságuk miatt, részben pedig mert hamar ráunnak bármiféle munkára. Ám annak, aki kételkedne a goblinok értékeiben, nem árt eszébe idéznie Graum Hegdrok életútját!

Gyakran emlegetik, hogy a goblinok gyávák – holott ez a legjobb esetben is csak féligazság. Minden goblin vágya, hogy bátor hősként kerüljön a figyelem középpontjába, és többségüket egyáltalán nem érdekli, hogy tetteinek következtében esetleg tragikus hőssé válhat. Mindez azonban nem zárja ki, hogy a csaták előtti józanabb pillanataikban ne fundálnának ki csapdákat, rajtaütéseket, ne használnának mérgeket – és ne támadjanak túlerőben, amikor csak módjukban áll. Hiszen győzniük kell a náluk jóval erősebb testalkatú ellenfelekkel – törpékkel, orkokkal, emberekkel – szemben. S hogy ez mily ritkán sikerül, azt jól példázza Gro-Ugon, ahol évszázadok óta sínylődik a Farkasfiak uralma alatt három goblin törzs: az Ordítók, az Acélszarvúak és a Feketék. A goblin lázadások ennek ellenére ritkák; sokkal kényelmesebb és kevésbé veszélyes ugyanis az orkok elleni támadásból színes történetet kerekíteni, mint ténylegesen megütközni velük. S ha a mese kellően izgalmas és hősi, nemcsak a hallgatóság, de maga az előadó is elhiszi, amit mond...

Ork

"Hős volt, ki halálba hullott;
vérét vették váltott vassal.
Ordas farkas, merre marsz most?
Kedves kardod kiket vagdal?

Törzs tanácsa, vad toportyán –
vértet rontott roppant marka –
szomjas torkú, szörnyű orkán;
halál hűse hamvad rajta.

Aki elment, vissza nem tér;
tűz eméssze tagját-csontját!
Koponyája inni vért kér;
gyilkos vére oltsa szomját!"

(ork siratódal)

Orkok. Kit ne töltene el félelemmel ez a név? Az Örök Háborúban ork seregek harcoltak a kyr légiók ellen, a Dúlás során ork hordák özönlötték el Pyarront. Azonban nemcsak a múlt ködébe vagy a messzeségbe vesző híradásokból ismerhetik őket az embernépek, hanem saját szemükkel láthatják, saját bőrükön érezhetik borzalmas tetteiket. Mert az orkok ott vannak mindenütt, ahol a civilizáció szövete fellazul. Fosztogatják a békés kereskedőket, a szegény földművseket, állandó rettegésben tartják az embereket. Ám az orkoknak is megvan a maguk egyedi kultúrája, sorscsapásokkal és hőstettekkel kísért története.

Orwella, a betegségek és átkok nagyhatalmú istennője formálta őket a maga torz képére, az embereket és a Farkasszellem ivadékait felhasználva. Így hát az orkok elfszabású lények, akik magasabbak a törpéknél, vállasabbak az embereknél, súlyosabbak az elfeknél és erősebbek mindháromnál. Az orkok csontozata vaskos és kemény, sokkal nehezebben törik, mint a rokonfajoké. Koponyájuk még a többi csontjuknál is masszívabb és nehezebb, ennek köszönhetik kissé görnyedt tartásukat. Jellemző a vaskos alsó állkapocs, a csapott homlok, a kiugró homlokeresz és a mélyen ülő szemüreg. Alsó pár szemfoguk néha olyan nagyra megnő, hogy az ajkuk nem takarja el őket egészen. Bőrük színe változó; az árnyalatok a sötétbarnától a halványsárgáig terjednek. Durva, drótszerű testszőrzetük dús, különösen a mellkason, az alsókaron és a lábszáron. Fejük – még az asszonyoké is – kopasz.

Az orkok rövid életüket megdöbbentően intenzíven élik, napi három-négy óra alvás bőségesen elég nekik. Intelligenciájuk jócskán az emberé alatt marad, ugyanakkor hiba lenne őket alábecsülni: kissé földhözragadt gondolkodásmódjukkal remekül képesek megoldani felmerülő problémáikat. Életüket szokások szabályozzák, melyek betartására vaskézzel ügyelnek. A közösséget minden esetben az egyén elé helyezik, még a magántulajdon fogalmát sem ismerik. Ha éppen nem fosztogatnak, akkor csoportos vadászattal, vagy félvad sertéseik gondozásával tartják fenn magukat. Ha lehetséges, szállásterületükön bányákat is működtetnek, ahol jobb sorsra érdemes szerencsétlen rabszolgákat dolgoztatnak mindhalálig.

Tizenhat jelentős ork törzs él Észak Yneven, ebből hat Gro-Ugonban, a többi elszórva Észak-Ynev egyéb területein. A délvidéki orkok túlnyomó része Krán rabszolgája, kisebb csoportjaik azonban felbukkanhatnak a Larmaron-hegységben és Perdenionban, illetve a kontinens délnyugati sarkában.

Az ork társadalom közös mitikus ősöktől származó törzsekre, ezeken belül pedig a sokkal kézzelfoghatóbb vérségi kötelékeken alapuló nemzetségekre oszlik. Ezek a törzsben betöltött szerepük szerint lehetnek vezéri, sámán, vajákos, énekmondó, harcos, kovács, portyázó, gyógyító, vagy bányász nemzetségek. Minden nemzetségnek megvannak a maga kötelességei és előjogai, mely alapján szigorú hierarchiába szerveződnek.

Bár az orkok a Kitaszított teremtményei, manapság csak elenyésző számban hódolnak neki. Valamennyien Orwella átkát nyögik: lelkük testükkel együtt pusztul rövid életük alkonyán. A déli orkok Ranagoltól és a Tizenhármaktól remélik a segítséget, a Hallgatagok Darton szolgálatába szegődtek. Leginkább azonban a régi idők legendás hőseit tisztelik, akik a félistenek közé emelkedve gondoskodnak népük sorsáról. A sámánok e héroszok leszármazottai, tőlük nyerik erejüket. Hram, Tha'ushur, Vordak, Bhaer-Shadagg és Ughjorbagan neve – hogy csak a legismertebbeket említsük – mind szent az orkok számára, bár a törzsek többnyire csupán egy hérosz védelme alá helyezik magukat.

Elmondhatjuk: az orkok vad, az emberek számára nehezen érthető kultúrát alakítottak ki, és minden csapás és előítélet dacára továbbra is itt vannak, megkeserítvén a többi elfszabású faj életét Ynev földjén.

Számos melegvérű faj lát a sötétben. De a gnómok jobban.

(Csatos Rézkönyv: Az éjjeli látásról)

Ha elromlott, akkor nem mi csináltuk.

(felirat a keanori gnóm céhközpont kapuján.)

- A kereskedő nem Erenből jött. A kiejtésén érzem a délkelet-toroni „kew-thín" dialektust.

- Toroni kém lenne?

- Biztosan. Persze az is lehet, hogy nem.

(párbeszéd egy tiadlani főrang és gnóm titoknoka között)

Gnóm

A gnómok Ynev egyik legősibb, alig ismert fajtája. Közmondásos észrevétlenségüknek köszönhetően évtízezredek óta élnek erősebb, harciasabb fajok árnyékában. A legtöbbet túlélték.

Rücskös barna bőrű, idomtalanul nagy fejű, gacsos végtagú jószágok. Szemük és orruk túlméretezett, a férfiak szakálla hamar fehéredik. Alkatuk soványabb, szőrzetük gyérebb, mint a törpéké, akikkel nagyritkán összetévesztik őket.

A legősibb, legtisztább vérű gnómok szervezete még ma is jelentős mennyiségű od megkötésére képes. Ezekről a sziklaszürke bőrű, ősi lényekről szinte semmit nem tud a világ: barlangok mélyén éldegélnek évszázados, lassú némaságban. A felhígulás (hut'nobach) vagy más néven Gómuch Átka a gnómok válasza az idők változásaira. Az újabb nemzedékek szervezete mind kevesebb od megkötésére képes, ugyanakkor mozgásuk inkább a felszínen nyüzsgő fajokéhoz hasonlít.

Az ősgnómok lassúsága közmondásos: ha valamelyik másfél percnél rövidebb idő alatt emeli szájához a kanalat, akkor habzsol. Lelassulásuk talán az újabb, mágiaszegény korok következménye. Az ezt kiegyenlítő felgyorsulásra (hut'hatghar) még a felvilági, hígabb vérű alfajok is képesek. A hut'hatghar során az ősgnóm gyorsabb, mint a méh szárnycsapása, de néhány tucat szívdobbanás után visszasüpped mézlassú életritmusába. A külvilági, hígvérű gnómok is képesek naponta egyszer egy kisebb mértékű felgyorsulásra, de ezt az ő esetükben is egy ugyanennyi ideig tartó, lelassult állapot követi.

A gnómok egy ősibb kor anyagából gyúrattak: szívósságuk olykor felülmúlja a törpékét is. Ahol egy ember bőre foltokban elszenesedik, a gnóm izzad, ahol az ujjak kéken, töredezve fagynak le, a gnóm borzongani kezd a hidegtől. A legtöbb méreg egyszerűen nem értelmezhető esetükben – meg a hígvérűbbek is hihetetlen ellenállással bírnak, csupán a legmesteribben elkészített mérgek okozhatnak valódi kellemetlenséget nekik. Felettébb gyengék, ezért buzogányokat, vagy rövidkardnál hosszabb kézifegyvereket, és rövid íjnál nagyobb erőt kívánó lőfegyvereket még a legizmosabbak sem használnak.

A gnómok hallásáról sokat elmond, hogy nem tűrik közelükben a denevéreket. Mert kiabálnak – mondják számszeríjászaik, akik az éves Nagy Rajzás idején, a barlangok koromsötétjében hallás után vadásszák le a csapatokban csapongó, ultrahanggal tájékozódó vérdenevéreket.

A gnómok képesek egymástól függetlenül, különböző irányokban mozgatni a szemgolyóikat, de ezt többnyire titkolják, mert az emberfélék rossz szemmel nézik. Ez azonban nem akadályozza meg őket, hogy szükség esetén mindkét kezükbe fegyvert ragadjanak, vagy két kézi nyílpuskából egyszerre, különböző célpontokra lőjenek. (A Csatos Rézkönyv említ egy magát szerényen csak Párját Ritkítónak nevező gnómot, aki mindkét kezében kahrei típusú ismétlő nyílpuskával ontotta maga körül a halált. „Nyílszórás" néven formagyakorlatot is dolgozott ki a tiadlaniak számára. Állítólag felbőszült kalandozók csapták agyon.)

Színlátásuk gyenge, a legtöbben csaknem színvakok. Talán ez az oka, hogy öltözékük többnyire a rikító és a csiricsáré között mozog. Külső könnyzacskóik nincsenek, ezért úgymond „az orrukkal sírnak".

Ízérzésük és szaglásuk jobb, mint az emberé, noha ízlésük meglehetősen sajátos: kedvelik a füstös, fémes aromákat – a pipát az emberiség egyetlen értelmes találmányának tartják – a virágillattól viszont hányingerük támad.

A gnómok minden más fajnál gyorsabban –és felszínesebben – tanulnak. Minden gnóm veleszületett érzékkel rendelkezik a mechanikus holmikhoz, különösen, ha azok fémből készültek. Legtöbbjük – kiváltképp készítés vagy javítás közben – beszél is a tárgyakhoz, de csak akkor, ha idegen fajba tartozók nem látják.

Hitük központjában Gilron áll, illetve annak sajátos, gnóm-arculatú megfelelője. Vallásukkal kapcsolatban rendkívül titkolózók, így arról nem sok részlet szivárgott ki a külvilágba.

Az ősgnómok nem ismerik a mágia fogalmát, az od használata számukra természetes. A felvilági „hígvérűek" ellenben könnyen és gyorsan sajátítják el a varázstudományokat a szerafizmus kivételével. Elmélyedni, egy-egy mágiafajtára szakosodni képtelenek: hiányzik hozzá a türelmük

Doran bölcsei alkati dolognak tekintik, hogy a gnómok szokatlanul gyorsan varázsolnak, formuláik célzása azonban hírhedten pontatlan. A varázslás egyfajta eksztatikus izgalommal tölti el őket; csendes mormolásra, halk kántálásra képtelenek.

Azt mondják, a gnómok semmitől sem félnek, pedig csak a józan belátásnak vannak híján: A gnóm meglapul egy fegyveres útonálló láttán, de orra alatt dúdolgatva ballag be egy frissen feltáruló kriptába. Valamilyen érthetetlen oknál fogva az élőhalottak és egyéb rémek a legkevésbé nem zökkentik ki őket derűs nyugalmukból.

A kézitusák során azonban komoly bajban vannak: szinte minden második alkalommal egy gnóm ösztönösen ledermed, ha kitör a harc. Ilyenkor szemét forgatva legfeljebb toporogni, nyögdécselni tud. Legtöbbjük inkább lapul, egyesek képesek még a bőrük színét is a környezethez igazítani. Varázsolni ekkor képtelenek, de mentalista képességeit használhatják. A dermedtség együtt jár a fajtára jellemző észrevétlenséggel, amellyel még az aquirok figyelmét is elkerülhetik – mint ahogy tették azt, évtízezredeken át.

A gnómokat nem sokra becsülik: a legjobb esetben is a legtöbben tréfásnak tartják a fajt. Nagyobbat nem is tévedhetnének Ez az ősi, kicsi nép túl ostobának tartja a Hetedkor lassú beszédű, lassú eszű embereit, hogysem a mulattatásukon fáradozzon. Derűs kíváncsiságukat azonban nem koptatták meg az évezredek. Elmúlnak ezek is, mint a rossz idő – mondogatták egymás közt az emberfaj legnagyobb háborúi láttán. Meglehet, tévednek az embereket illetően, de Doran bölcsei attól tartanak: a hosszú múltú kicsi nép tapasztalatból beszél.

Északi Szövetség

A Vörös Hadurak országai

Kevés olyan titokzatos ország van Ynevenm ahova ne jutnának el kalandozók, és ne ismernék ki szokásait, kincseit, rejtelmeit. Mégis nagy tévedés lenne azt állítani, hogy a kontinens nem tartogat meglepetéseket az utazónak vagy szerencsevadásznak. Észak leginkább ismeretlenségbe burkolózó országa Enoszuke.

Doran

Az Arowin-hegy híres városállamát Pyarron előtt 1214-ben alapította három mágus, Vinidius Artemora, Quirin Dan Jeir és Elorio Calendil. Céljuk világszerte egyedülálló varázslóközpont létrehozása volt. Mindhárman a mágia egy-egy alapformáját vitték tökélyre, eleinte e három formát – a sík – és térmágiát, az időmágiát és a megidézés tanait – oktatták az akkor még kicsiny településen. A tanítványok számának rohamos emelkedésével Doran előbb városkává, majd nagyvárossá növekedett. Pyarron előtt 462-ben a dorani Varázslótanács úgy döntött, hogy a várost kétfelé osztja. Létrehozták és elkülönítették a Belsővárost, amely a mágusiskolák központjait, a mesterek, tanítók és tanítványok lakhelyét foglalta magába. A polgárság a Külsővárosba szorult, s itt emelt fellegvárat a Vigyázók Rendje is, a dorani Varázslótanács fanatikus harcos-lovagokat tömörítő csoportja, kiknek feladata a mágusok politikájának „világi" eszközökkel való támogatása.

Pyarron szerint 348-ban felépítették a Szarvtornyot, ezzel hivatalosan is befogadták a nekromanciát – a negyedik mágikus alapformát – Doran falai közé. Az évszázadok során a varázslóváros befolyása folyamatosan növekedett, végül Észak-Ynev egyik meghatározó hatalmi tényezőjévé vált. Psz. 1457-ben csatlakozott az Északi Szövetséghez, ily módon hangsúlyozva szembenállását Toronnal, és a kyr hagyományok felélesztésével. A Pyarron szerinti harmadik évezred végére nincs Észak-Ynevnek olyan országa vagy városállama, amely teljesen függetlennek mondhatná magát Doran varázslóitól.

Doran Belsővárosa lassanként teljesen elzárkózott, és mára állandó lakóin kívül senkinek sem lehet maradása falai között. A varázslóállam urai mind titokzatosabbá válnak, újabban kilétüket is homály fedi.

Államszervezet

Doran államszervezete magiokrácia. A hatalmat a dorani Varázslótanács – világi források szerint Nagytanács – közvetlenül gyakorolja, a Külsőváros polgársága e testületbe mindössze két megfigyelőt delegál. A hivatalos nyelv a kyr gyökerekre visszavezethető erv, de széles körben használják a pyarroni eredetű Közöst is.

Hétköznapi élet

A városállam lakossága vegyes, a falak közt majd minden ynevi népcsoport képviselői megtalálhatóak. A tanítók és beavatottak zömmel erigowi, ereni és haonwelli származásúak, ám képzésük folyamán hamar „dorani tudatúakká" válnak, szellemi épülésük helyét szinte kivétel nélkül hazájuknak tekintik. A Külsőváros polgárai között előfordulnak törpe kézművesek és kereskedők, kisebb számban elfek is.

Doran lakói öltözködésükben az Északi Hármak (Eren, Haonwell, Gianag) szokásait követik: uralkodnak a sötét színek, a vastag kelmék és prémek, az egyszerűségükben elegáns szabásvonalak. Ékszert csupán a kisebb számban jelenlévő nők viselnek, a férfiak jobbára megelégszenek egy-egy pecsétgyűrűvel.

Doran kereskedői az északi átlagnál tíz-tizenöt százalékkal többet kérnek a megélhetéshez szükséges cikkekért, a lakás különösen drága. Viszonylag olcsók ellenben a könyvek, a papírneműk, a tinták és a kézműipari termékek.

Törvények és közbiztonság

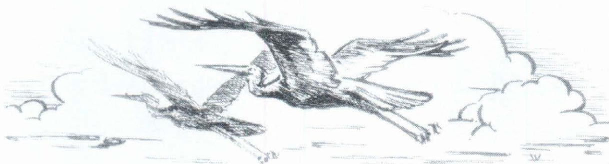
A közbiztonság kitűnő mind a városállamban, mind a környező vidéken: Doran nagyjai saját nyugalmuk zálogának tekintik szomszédságuk nyugalmát. Doran területén a tolvajklánok is nagyon diplomatikusan intézik ügyeiket, gyilkosságot szinte sohasem követnek el, főképp tárgyak és értesülések „kereskedelmével„ foglalkoznak. Doran törvényei nagyon szigorúak. Külön törvények vonatkoznak az idegenekre, a város polgáraira és a varázslókra is. Bűncselekmény esetén az idegeneket általában az okozott kár megtérítésére kötelezik, és eltiltják a várostól, akár örökre is. Az itt képzett varázslók külön elbírálás alá esnek, fölöttük minden esetben egy professzorokból összeállított, általában ötfős tanács hoz ítéletet.

Vallás

Doranban a vallás csak kiegészítője az életnek, nem foglal el központi helyet az emberek mindennapjaiban, mint más országokban. Egy olyan városban, ahol magát a mágiát kutatják, az emberek kevésbé fogékonyak az egyházak igéire. Egyesek szerint a város ezen sajátossága azt is jelzi, hogy az itt lakók mennyire nincsenek tudatában e kutatások veszélyeinek.

Dwyll unió

A dwoonok országa és népe furcsa zárványt alkot Észak-Ynevеn. A hatalmas kontinens ezen részére a mai napig rányomja bélyegét a kyr örökség. Északi és déli szomszédai egyaránt ennek bűvöletében élnek, Toron ennek nevében visel pusztító háborúkat az Északi Szövetség ellen, és annak legnagyobb befolyással rendelkező tagja, Erigow, ennek nevében tagadja meg a toroni követeléseket. A dwoonok ereiben nem folyik egy cseppnyi kyr vér sem, múltjukat semmi sem köti össze Kyriával, vallásuk teljesen idegen a kyr és pyarroni hittől, mégis állást kellett foglalniuk az Északot feldúló háborúkban, hogy ne tűnjenek el a történelem süllyesztőjében.



A dwoonok a Hetedkor hajnalán, a Pyarron szerinti negyedik évszázadban érkeztek a mai Dwyll Unió földjére; múltjukat maguk mögött hagyták, csupán hitüket, Ranil imádatát hozták magukkal mára elfelejtett őshazájukból. A fejlettebb dwoonok hamar legyűrték a területet lakó civilizálatlan néptörzsek ellenállását, és kiépítették országukat.

Az újdonsült ország hamarosan megtapasztalhatta déli szomszédja barátságtalan természetét. A Családi Háborúk káoszából kilábaló, egymást követő császárai alatt egyre jobban megerősödő Toron elérkezettnek látta az időt arra, hogy újból Kyria zászlaja alatt egyesítse Északot – azonban a valamikori Enrawell felé vezető utat egy erős, számukra idegen állam zárta el, amely meglepően hatékonyan védekezett támadásai ellen. A két fél véres háborúkat vívott egymással, de a híres dwoon nyakasság és harciasság önmagában valószínűleg nem lett volna elegendő Toron megállítására. Az egész Észak-Ynevet legyűrni kívánó birodalom fokozatosan teret nyert, egyre északabbra szorította a dwoonokat, és egy hadjárat során az akkori dwoon főváros, Tiarnel is elbukott, az ország királya és a trón örökösei pedig mind egy szálig elestek a város védelmében.

A tragédia nem törte meg a dwoonokat; tovább folytatták a harcot, visszaverték a toroni csapatokat, és miután a különböző lovagrendek nem tudtak megegyezni az új király személyéről, a Ranil-lovagrend nagymesterére ruházták a régensi hatalmat. Ebben az időben kezdődött meg a déli erődrendszer kiépítése, amit ma Sárkánygerinc néven ismernek szerte Yneven.

A fokozódó toroni támadásoktól sújtott dwoonoknak az Északi Szövetség nyújtott segítő kezet. Az erigowi s ereni segédcsapatok segítségével a Dwyll Unió hatékonyan verte vissza az újabb toroni hódítási kísérleteket, és P. sz. 1687-re olyan szintre fejlődtek a baráti kapcsolatok, hogy az Unió csatlakozott az Északi Szövetséghez. Azóta fontos szerepet játszik az egymást követő Zászlóháborúkban, seregei – különösen nehézlovassága és gyalogsága – felbecsülhetetlen értékűek a Szövetség számára. A Sárkánygerinc ekkoriban nyerte el mai formáját; az erődépítés mestereinek számító dwoonokat törpe építészek segítették. Talán ennek tudható be, hogy Toron a mai napig képtelen volt megbirkózni az erődrendszerrel, csupán egyes részeit sikerült időlegesen elfoglalnia. Mindez a valóban impozáns erődítmények mellett a Naptornyoknak is köszönhető, melyeket Ranil felkentjei emeltek istenük dicsőségére – no meg a határ védelmére. Mágikus természetükhöz nem férhet kétség; nyers erővel lehetetlen őket megsemmisíteni, és a varázslatokkal szemben is rendkívül ellenállóak. Ranil papjait uruk félelmetes hatalommal ruházza fel e helyeken.

Mindemellett a dwoonok megmaradtak zárkózott, maguknak való népnek, nem kérnek északi szomszédaik kultúrájából. A pyarronita vallás és értékrend térhódítása kívül maradt az Unió határain, itt csak Ranil templomokkal és az ő hitét valló emberekkel találkozhat a látogató, aki jobban teszi, ha nem veri nagydobra a dwoonokétól eltérő vallási meggyőződését. A dwoonokat és a törpéket erős baráti szálak kötik össze; egyes rosszнyelvek szerint valójában jobban kedvelik őket, mint északi szomszédaikat, Erigow büszke (és a dwoonok szerint kifejezetten gőgös) népét. A kiemelkedően tehetséges dwoon építőmérnökök némelyike Tarinba is eljut, és ott tanulmányozza a kövek titkait. Persze, a föld alatt húzódó törpe birodalomban nem töltenek túl sok időt; az embernépek elméjük épségével fizethetnek a huzamosabb tarini tartózkodásért, és ez alól a dwoonok sem kivételek.

Az Unió fővárosa Davalon, Észak-Ynev egyik legjobban megerősített települése. Bár már több Zászlóháborúban sor került ostromára, a toroniak nem boldogultak a hatalmas falakkal, amelyek felépítésében Tarin törpéinek is része volt. Az ország földjei termékenységükről híresek, ennek köszönhetően mezőgazdasági szempontból a Dwyll Unió önellátó. Az ország csupán néhány nyersanyagból és luxuscikkből szorul behozatalra, ezek ára az eget veri

Államszervezet

Névlegesen királyság, valójában a Ranil-lovagrend mindenkori nagymestere gyakorolja a hatalmat, aki egyben a Hetedik Vörös Hadúr. Eme tisztséget jelen pillanatban Ral da Ranga, a XIV. Zászlóháború hőse birtokolja. Egy ősi prófécia szerint egy nap maga Ranil fogja kijelölni a jogos uralkodót, eddig tart a régensi uralom. Az országban több különböző lovagrend található, amelyek az egyes tartományok felett bírnak befolyással. A legfontosabbak a Ranil-lovagrend mellett a Szent Tűz, Arany Sugár, Sasok lovagja, és az Igaz Akarat. Eme rendek mindegyike elfogadja a Ranil-lovagrend elsőbbségét, ámbár az utóbbi években egyes hírek szerint az Igaz Akarat-rend nagymestere, a nagyravágyó Imrym Dall komoly kritikával illette ezt a berendezkedést, és az sem kizárt, hogy maga kíván az Unió vezetője lenni.

Az ország nemessége túlnyomó többségében egy-egy lovagrend tagja, alattuk a nemtelen szabadok foglalnak helyet, kik saját maguk rendelkeznek földjeikkel. Háborúk idején ők is fegyvert ragadnak az ország védelmében, ők alkotják a dwoon gyalogság gerincét.

Hétköznapi élet

A Dwyll Unió lakóinak életére nagy hatást gyakorolnak az egymást követő háborúskodások. A Zászlóháborúk során az Unió földje a legfőbb hadszíntér, az ország területének jelentős része többször állt már évekig a Fekete Hadurak uralma alatt. Ennek megfelelően az Unióban mindenütt erős várakat találhatunk, és a nép megtanulta, hogyan védje meg magát, és kezdje újra életét, ha ellenséges csapatok égetik fel házaikat.

Mindez még fokozottabban igaz a Pidera lábainál húzódó határvidék lakóira. Nem fordul elő olyan évtized, hogy Toron ne indítson kisebb hadjáratokat erre, csupán azért, hogy seregeit gyakorlatoztassa, és a Pidera hegységben élő ork törzsek is rendszeresen át-átcsapnak a határon. Hogy az időt múlassák, mondják ők, és ez a dwoonok számára felégetett falvakat, lemészárolt, avagy rabszolgának elhurcolt embereket jelent. Ennek megfelelően az itt található települések mindegyikét erődítések veszik körül, melyek többnyire elegendőek a kisebb portyázó csapatok elriasztásához. Nagyobb vész esetén a Sárkánygerinc erődítményei fogadják be a környék lakosságát. A déli tartományokból kerülnek ki a legvitézebb dwoon harcosok, eme tájegység seregei a Fekete Hadurak legádázabb és legveszélyesebb ellenségei közé tartoznak.

A nehéz körülmények ellenére az ország lakói barátságos, vendégszerető népek. Az idegeneket kissé bizalmatlanul kezelik, ám ha a szívükbe fogadták őket, akkor senki sem kívánhat magának igazabb barátot egy dwoonnál. Többnyire erős testfelépítésű, barna vagy mézszőke hajú emberek.

A nemtelen szabadok ruházkodása leginkább visszafogottként jellemezhető. Kedvelik a sötét, avagy pasztell árnyalatú praktikus ruhadarabokat, gyakori öltözék a cserzett bőrzeke,

vastag posztónadrág és köpeny. A nemesek ruházata díszes, tobzódik a különféle színekben; sárga, vörös, lila, mind előfordul a finom selyemruhákon.

Az ország hivatalos nyelve a dwoon, ezen kívül meglehetősen sokan ismerik és beszélik az ervet és az ilanorit. A szerencsésebb utazók még a közöst törő dwoonokkal is találkozhatnak.

Törvények és közbiztonság

A közbiztonság átlagosnak mondható. A törvények szigorúak, a lovagrendek mindent megtesznek betartatásuk érdekében. A félreeső részeken mindemellett előfordulhatnak rablók, és az ország déli határvidéke kifejezetten veszélyesnek számít.

Vallás

Az Unióban csupán Ranilnak emelt templomokkal lehet találkozni. A dwoonok tisztelik mások vallási meggyőződését – egészen addig, amíg azt megtartják maguknak.

Eren

Eren, az Észak történetében oly jelentős szerepet játszó kisterületű állam, Haonwellhez és Gianaghoz hasonlóan egy harcos erv dinasztiának köszönheti létét. A Pyarron szerinti VIII. században három részre osztott ország hercegségeit Északi Hármakként emlegetik a kontinens történetének ismerői. Nem telt bele sok idő, és a frissen alakult hercegségek tagjaivá váltak a toroni fenyegetés ellen alakult Szövetségnek, s az idők során mind nagyobb befolyásra tettek szert a katonai döntések meghozatalában.

Gianag és Haonwell sem számít elpuhult hercegségnek, ha fegyverforgatásról van szó, ám a három állam közül Eren őrizte meg legtisztábban harcos hagyományait; itt becsülik a legtöbbre azokat, akik a csatatereken hívják fel magukra a figyelmet.

A csatatéren pedig mindig adódik alkalom. Nem telik el emberöltő háborúk, hadjáratok nélkül; Eren seregei, ha nem Toron hadai ellen küzdenek, hát a nyugati határszélen élő nomád csoportok megzabolázására indítanak hadjáratot. A legtöbb hírnevet (és nem csekély vagyont) azonban azok hozzák a hercegségnek, akik jó pénzért zsoldosként bocsátják áruba kardjukat Eren határain kívül.

Északról két testvére, Gianag és Haonwell határolja, míg az északnyugati végeken Tarin tárnabirodalmának védművei néznek farkasszemet a hercegi határvadászokkal. Keletről Erigow síkságaival és felföldjeivel határos, s itt terülnek el Észak tán legkiváltságosabb városállama, Doran szűken mért területei is. Erenben járva az ember csakhamar felfedezi, hogy az erősségek szinte egymás tövében állnak – ezért nevezik Erent a „várak hercegségének" is. A hercegség viszonya legendásan rossz az elfekkel, bár az ellenségeskedés valódi okára már senki sem emlékszik.

Államszervezet

Hercegség, a jelenlegi herceg Eligor, akit malachittal futtatott páncélja miatt „Kék Hercegnek" is neveznek. Eligort a Hercegi Tanács segíti a döntéshozatalban, e testület tíz küldöttét a háromévente összehívott nemesi gyűlés választja meg. A Tanács tagja még három, a bárók által delegált főrend, a hat hadiakadémia veterán vezetője, az embervadászok klánmestere, az Ereni Felső Lovagrend nagymestere, illetve az Erenben imádott istenek – Arel, Dreina, Uwel és Kyel – főpapjai. Háborúk esetén meghallgatják a Várak Tanácsát, az ereni erődítmények parancsnokaiból összehívott testületet is. A hivatalos nyelv az erv de a nagyvárosokban nagyon sokan megértik a Közöset is.

Hétköznapi élet

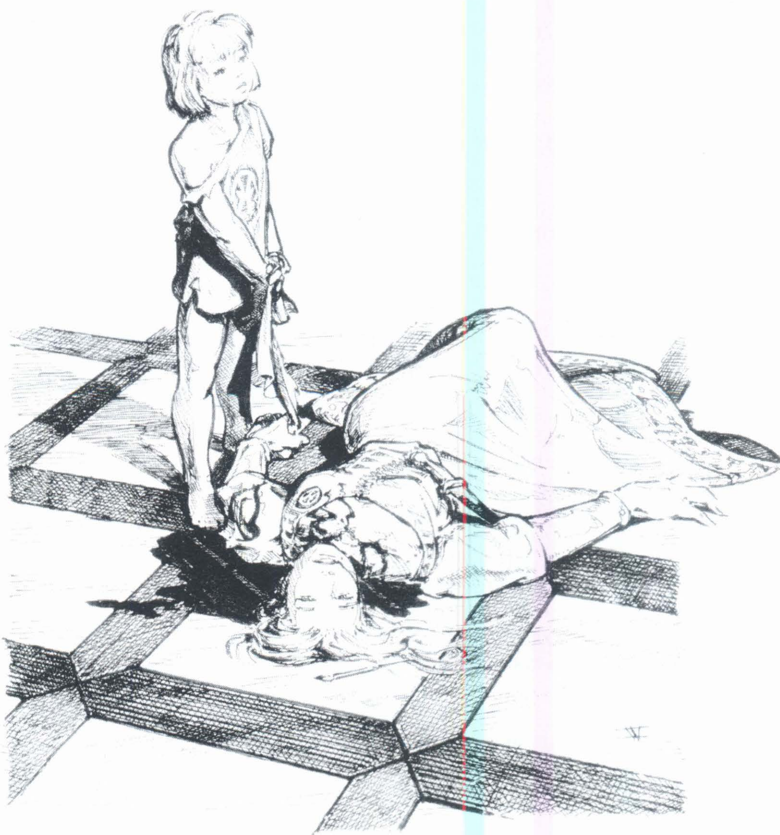
Az ereniek nagyon vendégszeretőek, a megfáradt utazó mindig számíthat rá, hogy tető kerül a feje felé. Az ereni fogadók is messze földön híresek. Egész Északon Eren népességében a legnagyobb a nemesség aránya. Itt mindenki nemessé válhat, ha elég bátran viselkedik a harcmezőn – a háborúknak köszönhetően nagyon sok család büszkélkedhet nemesi ranggal. Ennek következtében az északi országokban a legtöbb ereni nemesre csupán mint kitűnő fegyverforgatóra gondolnak, és számon tartják, hogy kik azok, akik „igazi" nemesek. Az ország gazdasága annyira jól működik, hogy az északi árakat az erenihez viszonyítják. Akárcsak az Északi Hármak egyéb országaiban, Erenben is a sötét – elsősorban kék, zöld és fekete – színeket kedvelik. A nemesség és a tehetősebb polgárság körében általános a palástszerű köpönyeg, melyet gyakran drága nyuszt- vagy hermelinprém szegélyez. Egyenes szabású, olykor ódivatúnak ható ruháikat széles övekkel fogják össze, lábukra, ha tehetik, térd fölé érő csizmát húznak. Kedvelik a lánc- és gyűrűvérteket, az egykezes kardokat és kopjákat, de nem vetik meg az íjat, a nyílpuskát sem. A lovagrendek tagjain kívül elvétve sem viselnek nehéz páncélt: könnyűlovasságukkal csak Ilanoré vetekedhet.

Törvények és közbiztonság

Eren törvényei kifejezetten szigorúak, a herceg címerét viselő biztosok pedig gondoskodnak is betartásukról. Ennek következtében minden ember és törpe gondtalanul közlekedhet Erenben, ha ő maga nem követett el semmit, a kyr vérűek azonban – ha nem Doran vagy Erigow címere alatt utaznak – biztosan számíthatnak egy-két megjegyzésre. Az elfek és a félelfek nagyon gyakran esnek rablótámadás áldozatául.

Vallás

Erenben a közemberek körében Arel, Krad, Kyel, Dreina és Ellana imádata a leggyakoribb, az ország harcos nemessége Arel, Uwel, Dreina és Kyel áldásával indul a csatákba. Az utak mentén található kis kápolnákban minden pyarronita hitűt szívesen látnak.



Erigow

Észak-Ynev leggazdagabb hercegsége. Lovagrendjei világszerte híresek, elsősorban az erigowi Krad-, illetve a hercegi Vörös-lovagrend. Erigow a hajdanvolt Kyria fővárosa, Enrawell helyén épült, s a kyr kultúra, művészet és tudomány letéteményesének vallja magát. Haladó gondolkodású uralkodói ennek ellenére – vagy tán épp ezért – megvetik a történelem kerekét visszafordítani kívánó bolondokat, akik Kyria újjáélesztésén fáradoznak. Talán, mert Toron is hasonlóan szemléli Erigowot, az erigowi és toroni hadtestek és lovagság összecsapásai már-már külön etikett szerint zajlanak, ahol mindkét fél igyekszik a másikat foglyul ejteni. Főleg a toroniak ügyelnek, hogy ne folyjon túl sok kyr vér a csatamezőkön. Szinte minden Zászlóháborúban a toron-erigowi fogolycserék a leggyakoribbak.

Alapító tagja az Északi Szövetségnek, a hercegi Vörös-lovagrend nagymestere egyben Vörös Hadúr is. Bár a többi tagország nem szívesen ismeri el, Erigow vezeti a szövetséget sziklaszilárd elhatározással, és tartja egyben bármi áron. Egyetemei – különösen a Sigranomói – egész Yneven elismertek, még a messzi Délről is érkeznek tanulni vágyók a falai közé. Erigow vitathatatlanul Észak kulturális központja, a bárdok igazi paradicsoma. Nincs hát csodálkoznivaló azon, hogy Pyarron szerint 1713-ban Enika Gwon – minden idők leghíresebb bárdja – épp Erigowot választotta lakhelyéül, és az akkori herceg segítségével felépítette a Legendák Tornyát. Itt alkotta meg élete főművét, a *Legendák és enigmák* című gigászi kötetet, melybe a szóbeszéd szerint Ynev minden valaha volt legendáját és dalát lejegyezte. A bárdok épp ezért kötelességüknek érzik, hogy életükben legalább egyszer elzarándokoljanak Erigowba, s némi időt töltsenek a könyvvel, melynek egyetlen hiteles példánya itt található.

Államszervezet

A nemesek tanácsa dönt az országot érintő ügyekben, itt még a Vörös-lovagrend mindenkori vezetőjének (aki ugyanakkor Vörös Hadúr is) van szavazati joga. A tanács tagjai mindannyian kyr ősökkel büszkélkedhetnek, családfájukat több ezer évre vissza tudják vezetni. A tartományokért mindig egy kinevezett nemesi ház a felelős. A pyarroni egyházaknak hivatalosan nincs beleszólási joguk a döntésekbe, de mivel a legtöbb pyarroni isten vallásának északi központja Erigow, nagy horderejű ügyekben a tanács mindig kikéri a papi vezetők véleményét a. A hercegség hivatalos nyelve az erv, de általánosan használják a közöst is.

Hétköznapi élet

A lakosság zömmel erv származású, a tekintélyes számú kyr- vérű miatt azonban nem ritka a tejfehér hajú, smaragdzöld vagy türkizkék szemű erigowi sem. Az erigowiak nagyon büszkék ősi múltjukra, és bizonyosak benne, hogy előbb-utóbb a javukra dőlnek el az évezredes múltra visszatekintő Zászlóháborúk.

A divat iránymutatójának, az elegancia abszolútumának tartják az erigowi ruházkodást. Kissé dekadens, olykor kényelmetlen szabású öltözeteik mindenkor az esztétikai hatást tartják szem előtt. Az erős kék, szürke, lila és bíbor pasztellárnyalatokkal váltakozik. A női ruhák szűk derekúak, kiemelik a kebleket, olykor többet engednek látni belőlük annál, amit Észak konzervatívabb ízlésű népei kívánatosnak vélnek. Egyszerű, de pompásan metszett kövekkel – elsősorban gyémánttal és zafírral – ékített drágaságokat hordanak. Kedvelt viselet a selyemmel szegett köpönyeg, a térd alatt végződő, finom bőrből készült csizma. Az ingek és felöltők nyakát és ujját előszeretettel keményítik. Lovagi öltözetüket és fegyverzetüket – a dwoonoktól eltérően – csak utazáskor és csatába indulva öltik fel. Páncéljukat olajban edzik feketére vagy mélykékre, kivételt ez alól csak a hercegi Vörös-lovagrend tagjai képeznek, akik abban a kegyben részesülnek, hogy páncéljukat bíborszínnel futtathatják. Kedvelt fegyverük a lovagkard és a kopja, előszeretettel használnak bordásbuzogányt, a hajító- és dobófegyvereket ellenben szívből megvetik.

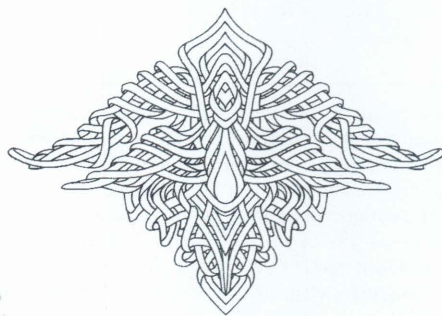
Erigow talán a legdrágább északi állam, ez különösképp fővárosára igaz. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a fáradt utazó sehol nem részesülhet ilyen színvonalú kiszolgálásban a pénzéért.

Törvények és közbiztonság

Erigowban a közbiztonság kitűnő, a városok nemes negyedeiben pedig szinte ismeretlen a bűnözés. A nemesekre és a közrendűekre külön törvények vonatkoznak, és a kyr-vérűek, jöjjenek bárhonnan is, gyakran részesülnek nemesi elbírálásban.

Vallás

Bár Erigow területén számtalan vallás temploma megtalálható (az összes pyarronita istené, Ranilé, és a törpe panteonnak is vannak templomaik) az országban leginkább Dreina, Noir és Krad tisztelete dívik.



Gianag

Az Északi Szövetség másik alapító tagjáról számtalan legenda és híresztelés látott napvilágot. Gianag némiképp másként fejlődött, mint testvérei, s ennek egyik okaként egy Ynev szempontjából is fontos eseményt szoktak megemlíteni: a Pyarron szerinti 1200-as évek derekán a hercegség fővárosában fogadták a nemrég partot ért beriqueli törpék prémbundás követeit. Az akkori vezetők nem követtek el súlyos diplomáciai hibákat, hozzájárultak, hogy a törpék letelepedjenek a Traidlan-hegységben, s azok hamarosan csatlakoztak az Északi Hármak és Erigow kezdeményezésére létrejött Szövetséghez.

Jelenlétükből Gianag húzta a legtöbb hasznot. A törpékkel fenntartott híresen jó viszony hatása a hercegségen belül szinte mindenütt látható. Nemcsak a hercegi testőrség törpe tagjai és az építészet beriqueli stílusjegyei utalnak erre, de a vanir nyelv elterjedtsége, s a különböző szokásokban, a mondavilágban mutatkozó hasonlóságok is – az ilyen és ehhez hasonló vonásokat napestig sorolhatnánk. A törpékkel való jó kapcsolatnak sehol annyi bizonyítékát nem találni, mint a főváros, Sinog Kul utcáin. Az uralkodói székhely égbenyúló hegyek között fekszik, s hatalmas méreteire nem is következtethet az utazó, ha a védművekkel megerősített falakhoz valamelyik évezredes kőúton közelít – a város legnagyobb része ugyanis a hegy mélyén húzódik. Gianag építészei sokat tanultak a tarini mesterektől, büszkeségük, Sinog Kul tervezését és kivitelezését mégis teljes egészében rájuk bízták. A hagyomány szerint Sinog Kul oszlopai csak az idők végezetén rogyhatnak meg, hisz isteneknek tetsző érzelem – az igaz barátság – támogatja őket.

Államszervezet

Gianag felett a herceg és a nemesi gyűlés együttesen gyakorolja a hatalmat. Természetesen a törpe kolóniák vezetői is delegálnak résztvevőket, továbbá Kyel *gianagi főpapja* is a gyűlés tagja. Az ország hivatalos nyelve az erv, de értik és beszélik itt a közöst, nemkülönben a törpék beriqueli eredetű hiljét.

Hétköznapi élet

E vidék lakói puritánságukról közismertek, csak sötét illetve földszín árnyalatú ruhákat viselnek. Öltözetük inkább praktikus, mintsem mutatós, ám tartós és kényelmes – beszélik, az erioni kereskedők többsége gianagi szabókkal dolgoztat. A nemesség és köznép között nehéz öltözködés alapján különbséget tenni, a rangsorra legfeljebb az arany- és ezüst ékszerek, olykor a prémes gallérok, köpenyszegélyek utalnak. Az árak változatosak: élelmiszerhez és jószághoz az általánosnál magasabb, használati eszközökhöz és nyersanyagokhoz alacsonyabb áron juthat a kalandozó. A külsőségekre nem sokat adó gianagiak a külhoniak szemében gyakorta igénytelennek tűnnek – a zord éghajlat és a lakosok puritán gondolkodása e különcségre is magyarázatot ad. Nem szembetűnő a különbség a nemesek és nemtelenek között, de a családjuk hagyományaira büszke birtokosok mindig megkapják a nekik kijáró tiszteletet.

Az északi mondás – „Gianagban mindenki úr" – kétszeresen igaz. Egyfelől, mert a városokon kívül élő nemtelenek szabadon rendelkezhetnek saját földjeik felett, még ha azokon nem is termény, hanem tűlevelű erdő zöldell, másfelől, mert még a legszegényebb gianagi is hírhedten büszke és udvarias. A lakosság zöme erv, ám a hegyek közt népes törpe kolóniákra lelhet az utazó. Akármilyen mogorva és nyers legyen az átlagos gianagi, nincs botfüle, és táncban is felveszi a versenyt más vidékek szülötteivel. A gianagi bárdok Szövetség-szerte híresek: igazi virtuózai hathúros lantjuknak és a sinogi ikerfurulyának. Komolyságuk megtévesztő; gyakorta vádolják őket sótlansággal, ám az igazi gianagi tréfák megértéséhez közelebbről kell ismerni ezeket az embereket.

A helyi lakosok lenyűgözően egyszerű és praktikus tárgyak garmadáját képesek előállítani fából, a fogpiszkálótól kezdve a legnépszerűbb istenek, Arel, Kyel és Dreina égbenyúló fatemplomaiig, melyeket egyetlen vasszög beillesztése nélkül készítenek el. A legügyesebb fafaragók Gianag-szerte híresek, munkáikat az ország minden részében megbecsülés övezi.

Törvények és közbiztonság

Nemcsak a jól képzett fegyveresek, városi őrök és az utakra felvigyázó hercegi katonák az okai, hogy Gianagon belül az utazó bárhol nyugodtan hajthatja álomra a fejét, vagy hogy az ékszerüzletek ajtaját sem zárják be éjszakára a városokban: szerepe van ebben a hercegség példátlanul szigorú törvényeinek is, melyek nemesekre és közrendűekre, átutazókra és követekre egyaránt vonatkoznak.

A magántulajdon és az egyéni szabadság védelmére készült törvények kegyetlen szigorral sújtanak le a rendbontókra. Különösen érzékenyek a törvények az emberi szabadság tekintetében. Az a rabszolga, aki valamilyen módon eljut Gianag határáig – mely óriás sziklaszobrairól, a honfoglalók félezer éve felállított tízméteres kőalakjairól könnyen felismerhető –, rögtön visszanyeri szabadságát. Kölcsönös az ellenszenv a toroni Láncbarátok és a gianagi vezetésű Ezüst Ököl Testvériség, az Északi Hármak hatékony szervezete között, mely elsőrendű feladatának tekinti a toroni rabszolgakereskedők szállítmányainak megkaparintását és az áldozatok felszabadítását, ugyanakkor hírszerzői szerepkörben is segíti a hercegségeket.

Vallás

Arel, Kyel és Dreina hite a legnépszerűbb, ezek közül is Kyel az, aki a legtöbb tiszteletet kapja. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy Gianagban még mindig Kyel egyházáé a vezető szerep.

Természetesen a törpe panteon is helyet kap az ország hitéletében, sok városban állnak szentélyek a Kő fiainak istenei számára. Talán mert a törpék is rendíthetetlen igazságérzéssel bírnak, a törpe panteon és Kyel együttműködése szinte tökéletesnek mondható. Egyesek szerint a kétarcú istennek törpe felkentjei is vannak Gianagban.



Haonwell

Haonwellt a messziről érkezők mindössze egyetlen, igaz, jókora városként képzelik el, s nem is tudják, milyen távol járnak az igazságtól, mert bár Erigow után a Szövetség egyik legnagyobb városa valóban a hercegség szíve, de az korántsem fedi a valóságot, hogy az ország csupán ennyiből állna. Széles mezők és legelők, zord erdők veszik körül a települést, s az Északi Hármak közül egyedül ők büszkélkedhetnek afféle gyarmattal: egy a Mer'Daray partján épült várossal, Ziaddal, melynek területét századokkal ezelőtt vették meg Tarin lakóitól.

Maga Haonwell Erigowhoz hasonlóan egy kyr város helyén épült. Noha sohasem büszkélkedhetett Enrawelléhez mérhetően híres épületekkel, számos gyönyörű építmény maradt fenn, túlélve a történelem viharait, avagy újjáépítve a Herceg építészei által. Talán éppen ez az oka annak, hogy lakói igen magasan hordják az orrukat, ha városuk szépségéről esik szó, s gyakorta hangoztatják, ha valaki kyr épületekre kíváncsi, inkább az ő városukat bámulja meg, mint az erigowiak pökhendi Belsővárosát. Nem valószínű, hogy megnyugtatná őket, ha tudnák, hogy maga Toron is hasonlóan gondolkodik, így az Új Kyria feltámasztásán szorgoskodó nagyhatalom hadműveleti terveiben mindig elsőrendű célként szerepel a város épületeinek kímélése. A mai városkép kialakításához nagymértékben hozzájárult az a körülmény, hogy a Hármak két másik tagjával ellentétben Haonwellben nemhogy nem gyűlölik, hanem éppenséggel nagy becsben tartják az elfeket. Külön negyedeik vannak – a kalandozók városán, Erionon kívül nincs is talán olyan hely Yneven, ahol ilyen sokan városi életet élnének, ámbátor a sötét Kránban élő elfajzott egyedekről nincsenek pontos adataink.

Államszervezet

Hercegség. A hercegi pár vezeti az országot a nemesi tanács támogatásával, ahol közösen hozzák meg a politikai döntéseket. Természetesen az elf kolóniákból is akadnak delegáltak, ám őket általában félelfek vagy emberek képviselik; csak az igazán nagy horderejű ügyek esetén utaznak az elf vezetők a fővárosba, hogy elfoglalják helyüket a hercegi

palota kupolás tanácstermében. Haonwellben a hivatalos nyelv az erv, de a fővárosban sokan beszélik a közöst is. Az elf kolóniák miatt alkalmanként az elf nyelv is felhangzik.

Hétköznapi élet

A várost a hivatalos nyilvántartás számos kerületre osztja, de a kívülállók számára könnyebb, ha csak három részt különböztetnek meg: a Garaist, a nemesek negyedeit, Synn Eriant, az elfek- és Hanót, a polgárok lakhelyét. Haonwell lakói az ereni divatot követik, de a zöld különböző árnyalatai is kedveltek körükben. A nők gyakorta hordanak nadrágot, s számosan mímelik közülük az elfek látványos hajfonatait. A hercegség árai szinte minden tekintetben magasabbak az északi átlagnál, ám ez lakóit az általános jólét miatt nem igazán zavarja. Ha Haonwellről ejtünk szót, muszáj megemlíteni az unikornis- és pegazus méneseket, amelyek tenyésztése nagyban hozzájárul az ország gazdaságához. Ilyen ménesei sok nemesi családnak vannak, de számban és minőségben természetesen a hercegi család jár az élen. A méneseket szinte mindig elfek vigyázzák; a három fajt a legendák szerint ősi szálak fűzik össze, s ezt azonnal elhiszi bárki, aki látott már pegazusokkal vagy unikornisokkal játszó elfet. Az elfek fontos szerepet töltenek be Haonwell kulturális életében. Számos színházuk működik a Synn Erian területén, s előfordul, hogy műértőknek bepillantást engednek énektudásukba is. Gyakoriak a ligeteikben bemutatott táncjátékok; a leghíresebb dalnokok pedig vagy maguk is az ősi nép fiai, vagy a mesterük tartozott közéjük. A város más területein is szívesen látott vendégek, gyakran tűnnek fel nemesi házakban, de nem fordulnak utánuk akkor sem, ha éppen Hano kerületeiben intézik ügyeiket.

Törvények és közbiztonság

Az országban sajnos meglehetősen magas a tolvajklánok száma, és a Kobrák is igyekeznek minél nagyobb részt lehasítani a haonwelli kereskedelemből. A közbiztonság ennek megfelelően sok kívánnivalót hagy maga után; vagyontárgyaira minden idelátogatónak ügyelnie kell, fegyveres rablásra, gyilkosságra azonban felettébb ritkán kerül sor. A törvények északi normával nézve talán enyhének tűnnek, de a haonwelliek büszkék szabadságukra. Az elfek helyzete nagyon kényes pont a törvénykezésben. Amennyiben nem saját kolóniáikban vagy Synn Erianban cselekedtek törvényellenesen, akkor az emberi törvénykezés vonatkozik rájuk, ha azonban valaki a hercegség területén az elfek ellen követett el valamit, az mindig Synn Erianban felel tettéért.

Vallás

Arel, Alborne, Dreina és Kyel hite dívik, de a külhoniak elől elzárt elf ligetekben a kalahorák tiszteletére állított rönkszentélyek is megtalálhatóak.



Ilanor

A Peratlon-félszigetre a Pyarron szerinti VI. században benyomult lovasnép a maga nyelvén Ilanornak, azaz Szépmezőnek nevezte új hazáját. Mondják, más kontinensről érkeztek, s talán nem is hajóval, hanem a Hatodkor alkonyán Ynevre nyílt Kapukon át. Hogy valaha mégis hajósnép voltak, arról ácsaik ösztönös tehetsége árulkodik; a bölcsek szerint az idők kezdetén a napnyugati szigetvilágot lakhatták, ahonnét isteneik, netán a végzet akaratából kellett távozniuk.

Ynevre érkezve sokáig nem települtek le, a minden más növény terméét lehetetlenné tevő fűféle miatt csupán lótenyésztéssel foglalkoztak, törzsi szálláshelyüket változtatva legelőről legelőre vándoroltak. Barátaikat, ellenségeiket egyaránt érdemük szerint választották, ezért fordultak szembe Toronnal, és ezért váltak végül az Északi Szövetség tagjaivá. Földben, fában, szélben lakozó isteneik helyébe fokozatosan a pyarroni panteon felsőbb lényei kerültek, kultúrájuk azonban nem sorvadt el, csupán új elemekkel bővült. Ilanor fővárosában, Dorianban máig számos hatalmas kertet, fából összerótt palotát találni – építőmestereik a követ nem szívesen használják, irtóznak még az érintésétől is.

Ilanor a lónevelők és lovasok, íjászok és bárdok hazája. Hozzájuk fogható céllövő csak az elfek közt akad: léptük könnyű, szemük éles, kezük biztos. Természetadta tehetségük van a zenéhez; legendáik sokszínűsége elismerést, megbecsülést hoz dalnokaik számára szerte a világban. Noha a bárdok többnyire magányos figurák, Ilanorban szövetségbe tömörültek, melynek tagjai minden körülmények közt összetartanak.

Szépmező kereskedelmi kapcsolatai – főként a pompás hátasok révén – kiterjed Észak majd' minden államára. Itt született a legendás Mogorva Chei, aki a Pyarron szerinti harmadik évezred derekán társaival saját államot alapított messzi délen, a ma Yllinornak nevezett területen.

Államszervezet

Ilanor felett az öt nemzetség törzsfői uralkodnak; az öt thán, és a mellettük szerveződött tanács dönt a fontos kérdésekben. A hivatalos nyelv az ervtől idegen ilanori, melyet Északföldén rejtnyelvként is emlegetnek. Szépmező lakói – hisz a szükség erre szorítja őket – értik és beszélik a közöst, de hazai földön gesztusnak számít részükről, ha használják is.

Hétköznapi élet

Az ilanori magas, karcsú embernép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször sötét. Büszke, minden körülmények közt egyenes emberek: barátnak kívánni sem lehet jobbat náluk, ellenségeikkel azonban mármár a kegyetlenségig kérlelhetetlenek. Többnyire könnyű vászonruházatot viselnek, kedvelt színeik a fekete, a fehér, a szürke és a kék. Gyakran hordanak finomra cserzett bőrmellényt és bőrnadrágot; fém (akár nemesfém) díszeket láncon sosem látni rajtuk. A felleghajtó, a csuklyás köpeny mindennapi viseletük, lábbelijük – ahogyan egy lovasnéphez illik – térdig érő csizma. A fegyverek közül a könnyű, olykor enyhén ívelt pengéjű szablyát, az egykezes kardot, az íjat és a számszeríjat részesítik előnyben, de szívesen használják a tőrt, a kopját és csatacsákányt is. Ilanor a szabadok hazája, árai ehhez mértek; a megélhetés bárki számára megfizethető, a luxuscikkeket azonban igen drágán adják. Alkudni nem szokásuk, ezt méltóságukon alulinak tartják.

Törvények és közbiztonság

A közbiztonság jónak mondható; mivel mindenki fegyvert hord, és konyít is a használatához, külhoni martalócoknak eleve semmi esélyük a sikeres működésre. Az átlagos ilanori született gazda vagy harcos, s mint ilyen, törvénytisztelő. A kivételek ritkák; a javak elbitorlását, a lovak elpusztítását és a gyújtogatást kiemelkedő szigorral büntetik. A rabszolgaságnak csak egy sajátos formáját, a hadi rabszolgaságot ismerik el.

Foglyaikat a nemesi hadigazdaságokban dolgoztatják, ám bizonyos idő – három-hat év – elteltével szélnek eresztik.

Vallás

Szépmezőn többségben vannak a pyarroni hit hívei. Elsősorban Arelt, Ellanát és Kyelt imádják, de nyílt titoknak számít, hogy sokan az ősi kultusz isteneit – Kai-Syahot, a Szűz Vadászt, Dal Lartit, Mindenek Anyját és Kruh-Berant, az Ősz Üstökűt – látják bennük.

Sirenar Szövetség

Tysson-lar bukása után sok elf indult útnak Északra, hogy új hazát keressen. A tizenkét családból álló szövetség, a Keresők vezetésével a vándorok hosszú útjuk végén a kontinens nyugati partján leltek otthonra. A Rehiarnak, vagy Szemek Földjének nevezett vidéket uraló óelf rehynnek befogadták, és a gyepűk mellett telepítették le őket. Céljaik a mai napig változatlanok: megőrizni az elf vér tisztaságát és a Nép hagyományait, valamint szemmel tartani az Északon szunnyadó aquirfajzatokat.

Rehiar területe a korok múlásával egyre kisebb lett, vezetői száma is megfogyatkozott. Csak a legkiválóbb óelfek maradtak itt, hogy mindig újjászületve vezessék és óvják népüket.

Egyikük az Északi Szövetség Vörös Hadura, ily módon a Rehiar megfogyatkozott erdeiből újjáéledő állam – Sirenar – minden Zászlóháborúból kivette a részét. Íjászaiknak párja nincs Északon, katonáik bátorsága messze földön híres.

A csatamezők színtere az egyetlen hely, ahol a külvilág kapcsolatba kerülhet Sirenar elfeivel.

Szövetségeseikkel szemben is zárkózottak, és sokakat taszít a belőlük áradó komor felsőbbrendűség. Az emberek és egyéb népek számára rejtélyes, távoli világ Sirenar jól őrzött rengetege. Mendemondák százai szólnak arról, hogy miféle csodák avagy rémségek rejteznek a hatalmas erdőségek mélyén, ahol századok óta nem járt halandó.

Számos város bújik meg a fák ágai közt, mind közül a legősibb Oilan. Ezek a városok még őrzik az egykorvolt dicsőség fényét, emlékeztetve az itt élőket a hagyományra, és Elveszett Istenükre. Emberi értelemben vett házakat nem találni itt, maguk az égig érő fák nyújtanak otthont az elfeknek. A természeti mágia eleven csodái ezek a városok, melyekről úgy tartják, ha ember akár egyszer is pillantást vet rájuk, örökre visszavágyik majd ide.

Államszervezet

Sirenart a rehynnek, vagyis a Hatok tanácsa irányítja. Ynev utolsó óelfjei ők, szavuk törvény az elfek számára.

Hétköznapi élet

A sirenari elfek sokkalta hagyománytisztelőbbek, mint Déli fajtársaik. Legalábbis ők így hiszik. Vaskeménységgel őrzik évezredes kultúrájuk minden törvényét. Sirenar erdeje a béke hona, a jól őrzött békéé. Az itt élő elfek erősek és büszkék, nem engedik, hogy a hanyatlás szele kikezdje őket.

Sirenar minden lakója – nők és férfiak egyaránt – kiválóan bánik az íjjal és a karddal. Csöndes elszigeteltségben élnek, úgy hiszik, hogy a „hamari népek" megrontják fajukat.

Törvények és közbiztonság

A törvények egyszerűek, de roppant szigorúak. Az az elf, aki önszántából akárcsak beszédbe elegyedik egy külvilágival, soha többé nem térhet vissza az országba. Ugyanez igaz azokra, akik a Zászlóháborúk alatt idegen földön küzdöttek Sirenarért. Számukra az erdőbirodalom külső pereme nyújt otthont, ők Sirenar határának védelmezői.

Vallás

Sirenarban a kalahorák északi arcait tisztelik.

Tarin



A Pyarron szerinti 1200-as évek elején hasas, vihartépte hajók érkeztek Beriquelről, és a Traidlan-hegység árnyékában, Ynev legészakibb partján vetettek horgonyt. Négy törpe nemzetség tagjait hozták, akik – saját bevallásuk szerint – isteneik sugallatára vállalkoztak az útra. A hegységen átkelve virágzó emberi civilizációra, az Északi Hármak hercegségeire bukkantak. Főnökeik békét kötöttek az akkori uralkodóhercegekkel, s építkezésbe fogtak a hegyek mélyén. A hercegségek szerszámmal, nyersanyaggal és élelemmel látták el őket, s örök birtokul nekik adományozták az egész Traidlan-hegységet, annak kincseivel egyetemben. A törpék hálája nem maradt el: viszonzásul hűséget fogadtak a vidéken élő embernépeknek, és megbonthatatlan szövetségre léptek velük. Új otthonukban először a természetes barlangrendszereket építették ki, majd egyre lejjebb fúrtak, s alig ezer esztendő alatt óriási, emberi mértékkel szinte felfoghatatlan tárnarendszert, földalatti birodalmat hoztak létre. Fővárosuk, Grom-Dhukarr, negyvenszintnyi csarnokrendszer, de a beszámolók több ehhez fogható óriási városról beszélnek. Alig néhány olyan utazó akad, aki látta őket; nem mintha a törpék társaságkerülők vagy mogorvák lennének, a felszíni viszonyokhoz szokott emberi elme azonban képtelen megbirkózni a föld alatti világ sötétjének iszonyatával, a visszhangos mélységek rettenetével – vagyis mindazzal, amit egy ilyen látogatás jelent.

Államszervezet

Tarin királyság, uralkodója a majd kilencszáz esztendős Torrof Oggi, a Vándorút utolsó esztendejében elhunyt Torrof Migan egyenesági leszármazottja.

A hivatalos nyelv a hil, melynek ősibb változatát, a bukh'obort csak a papok és varázstudók beszélik. A törpék túlnyomó többsége érti és beszéli a közöst, az intelligensebbje az ervet is.



Hétköznapi élet

A könnyen elkészíthető, megpróbáltatásokat jól bíró, az erőkifejtést igénylő mozgásokat nem korlátozó ruhadarabokat részesítik előnyben, háborúban és békében egyaránt. Ingük vékonyabb, nadrágjuk anyaga háromrét hajtott vászon, csizmájuk, bakancsuk szívós medvebőr – az elejtett nagyvadak bundáját asszonyaik előszeretettel viselik, a férfiak inkább köpenyt, zekét hordanak. Ha kemény munkát végeznek, csak nadrágot öltenek, széles, bőr derékövüket egészen szorosra húzzák. A repkedő kőszilánkoktól racklacsont ellenzővel óvják szemüket.

A királyság árai nem mérhetőek az emberi birodalmakéhoz, annyira más a törpék értékrendje. A fém fizetőeszközöknek sokkal kisebb értéket tulajdonítanak, mint mondjuk a fának, netán a felszínről való élelemnek, árpasörnek.

Törvények és közbiztonság

Emberi mércével hihetetlen a nyugalom és jólét, amit a törpék egymás iránti tisztelete biztosít. A közbiztonság jónak mondható, ámbátor ezt sem könnyű emberi mértékkel mérni, hisz a föld mélyén ezer veszély leselkedik az óvatlan külhonira. A törpék törvényei szigorúak, bár érvényesítésükre nagyon ritkán kerül sor, és általában akkor is önként alávetik magukat bíráik akaratának.

Vallás

Az északi törpe panteon isteneinek kultusza dívik: a köznép Bul Ruurig vagy Kadal, a fegyverforgatók Tooma oltalmába ajánlják családjukat és javaikat.

Tiadlan

A Kyria bukását követő évezred roppant népvándorlásokat hozott, a legkülönösebb népcsoportok mégsem lóháton vagy szekéren érkeztek új hazájukba. A mágikus háborúk s a Káoszkor őrült varázslói által felelőtlenül nyitott térkapuk megbontották az anyagi világ egyensúlyát. A Sinemos-tenger északi partvidékén, Grim-Tuil lapályán hatalmas Kapu nyílt, ami a hagyományok szerint közel másfél évszázadon keresztül kötötte össze Ynevet a keleti szigetvilággal. A Pyarron előtti harmadik században érkezett a tér e furcsa hasítékán át egy nép, amely különös szokásokat és még különösebb kultúrát hozott. Kevesen voltak, de erősek és jól szervezettek, így nem okozott nekik jelentősebb gondot az ott élő, barbárságba süllyedt nemzetségek kiszorítása. A jövevények lassanként elkeveredtek az őslakókkal, s hétszáz esztendővel érkezésük után létrehozták a maguk királyságát, melyet Tiadlannak neveztek el. A szigetvilágból származó hármas hatalmi rendszer máig fennmaradt, akárcsak az érkezők különös tudománya, a drágakőmágia. A tiadlani kultúra sok külső elemet ötvöz, egyes vonásaiban dekadens, a Toronnal és Gro-Ugonnal vívott folytonos háborúk azonban megőrizték e nép harciasságát. Tiadlan lakói minden más népnél jobban kedvelik a városokat és a kényelmet – az Északi Szövetség nagy kereskedőházai majd' mind tiadlani érdekeltségűek. E kereskedőházak nevéhez fűződik a postakocsiszolgálat bevezetése, akárcsak a könyvnyomtatás elterjesztése.

Államszervezet

Tiadlanban kasztrendszer létezik, bár szigorúságban meg sem közelíti a toroni rendszert, és a kasztok közötti átmenet is sokkal könnyebb. Minden kaszt tagját megbecsülés övezi, ha rendesen elvégzi feladatát, bár igaz, hogy a harcosok kasztja jobban áll dicsőség dolgában. A négy kaszt a következő: harcosok kasztja, tudók kasztja, kereskedők kasztja és a mesterek kasztja. A harcosok kasztjába a harc- és kardművészek, harcosok, katonák és lovagok tartoznak, a Dorcha vezetése alatt; ő felel a hadseregekért és a közbiztonságért. A tudók kasztját a varázshasználók, papok, paplovagok alkotják, a Duin vezetése alatt; ő felel a hitéletért és egyházakért is. A kereskedők kasztját nem egy ember vezeti: az öt legnagyobb kereskedőház tanácsa dönt a kereskedelmet illetve a gazdaságot befolyásoló kérdésekben. A mesterek kasztjának feje, ahová Tiadlan kéz- és földművesei tartoznak, maga a király, a Deron; ő felel a kül- és belpolitikáért és a törvényekért. Tiadlan vezetői minden jelentősebb kérdést a nagytanácsban vitatnak meg. A tanácsnak nagyon sok tanácsadó testülete van, de a döntést a négy kaszt vezetői hozzák meg szavazással, amiben a Deron szavazata kettőt ér, a többi tagé egyet-egyet. A hivatalos nyelv az erv, de mindenki beszéli a Közöst, a kolostorokban pedig egyes niarei nyelvjárások is elsajátíthatók.

Hétköznapi élet

Az ország lakói szigetvilági és niarei vérrel kevert vérű ervek, akiket – legalábbis az ő szempontjukból – épp e sajátságuk emel Észak más államainak lakói fölé. Tiadlanban az erigowi divatot követik, de gyakorta találni – elsősorban a nemesség tagjai közt – puritán, kizárólag fekete kelméből készült öltözeteket is. Kivételt csupán a Dorcha alattvalói képeznek, akik a Niaréból származó bő, a mozgást legkevésbé sem akadályozó vászonruhákat, olykor szoknyaszerű, *takannak* nevezett nadrágot hordanak. Az árszínvonal az északi átlagnak megfelelő; az ország, önellátó lévén, nem függ egyetlen kereskedelmi partnerétől sem. Tiadlanban a látogató a kultúra oly mértékű sokszínűségével találkozhat, amit északon szinte sehol máshol nem lehet látni. Az utcákon a boltokat niarei írásjegyekkel jelölik, az ajtóban szigetvilági szelleműző szobrocskák lógnak. A vásárlók észak legváltozatosabb ruhakölteményeiben pompázhatnak, miközben egy szürkeruhás szerzetes a sarkon épp repedezett rizsestáljából szemezget, és ezeréves legendákkal riogatja a környék utcagyerekeit.

Törvények és közbiztonság

A közbiztonság legfeljebb átlagosnak mondható. A kiterjedt kereskedelem miatt állandóan jelenlévő tolvajklánok, és a toroni illetve ugoni határnál előforduló határvillongások sok környéket meglehetősen veszélyessé tesznek. Külön meg kell említenünk a harc- és kardművész rendeket. Ők a legtöbbször teljes jogi függetlenségben élnek az ország többi részétől, csak adót fizetnek, és a háborúkban kötelesek az országnak segíteni. Néha szabályos háborúkat vívnak egymás ellen, és azt beszélik, akad olyan rend is, amelyik a harcokban nem a vörös lobogók oldalán vesz részt. A törvények Tiadlanban meglehetősen szigorúak, bár egyes tájakon a törvénykezést leginkább a szokásjog szerint intézik, ami a legtöbb esetben kitiltást vagy halált jelent. A városokban humánusabb törvénykezés dívik. Itt a pénzbírság a bevett büntetési forma, bár ebből olyan mértékűeket osztanak ki, hogy a vádlott szinte minden esetben eladósodik, ezért kényszermunkára kötelezik. A gyilkosságért szinte minden esetben halál jár, kivéve, ha az tisztességes párviadalban következik be, ekkor nincs büntetés.

Vallás

A tiadlaniak körében eddig mindössze három pyarroni isten kultusza volt megszokott – igaz, ezeket más néven is tisztelték. Arelt mint Villét, az úrnőt, Kyelt mint Velart az Urat, Kradot mint Nastart, a Tanítót. Az utóbbi száz évben azonban, elsősorban a király támogatásával, Dreina egyháza is egyre népszerűbb Tiadlanban. A kialakult helyzet rivalizáláshoz vezetett Arel és Dreina egyháza közt; a hatalmi harc kimenetele még kétséges, mindenesetre eddig a vetélkedő egyházak nem vetemedtek erőszak alkalmazására.

Észak további államai

A Szövetségen kívüliek

Abaszisz

A Quiron-tenger déli partjának nagyhatalmát a Pyarron szerinti 1742-ben hozta létre az obaszok törzséből való zsoldosvezér, Hiere Otlokir. Utódainak székhelye a félmilliós kikötőváros, Ifin. Abaszisz különleges helyet foglal el Észak-Ynev hatalmi rendszerében; mind államszervezetéből, mind vallási felépítéséből hiányzik az egységes állásfoglalás, ami északi szomszédait a lobogók egyik vagy másik oldalára kényszeríti. Bár Abaszisz formálisan Toron hűséges szövetségese, valójában ez mindig az adott politikai helyzettől függ, néha olyannyira, hogy még a nagykirály is csupán névlegesen támogatja az Új-Kyria megteremtésén ügyködő nagyhatalmat. Ha viszont közelebbről vesszük szemügyre Abasziszt, akkor azon csodálkozunk el, hogyan is képes az ország egyben maradni, hiszen hat tartománya mind külön hercegkapitány vezetése alatt áll (bár az ifini tartomány ura maga a király). Nemcsak ez a hat ember viaskodik a hatalomért, hanem az őket szolgáló kisebb nemesek is, akik szeretnének előbbre jutni a ranglétrán, vagy épp a különböző vallási szekták, akik el akarják fogadtatni magukat hitvalló egyházakként. És ha mindez nem lenne elég, a különböző hadurak parancsára tevékenykedő ügynökök, s olykor a keleti barbárok rajtaütései tovább növelik a káoszt. Mindezzel együtt Abaszisz hatalmas ország, és félelmetes hatalommal rendelkezik még így, szétforgácsoltan is - nem csoda, ha mindenki szeretne egy részt kihasítani magának. Az ország talán legfontosabb jellegzetessége a legendás abbitacél, aminek előállítása a nagykirály monopóliuma, hatalmának védőbástyája, és bár sok kísérlet történt a megszerzésére, eddig egy sem járt sikerrel.

Államszervezet

Hivatalosan királyság, valójában hihetetlenül kifinomult, már-már alkotmányos anarchia. Bármennyire furcsán is hathat ez a kifejezés, Abasziszban olyan régi hagyománya van a nemesi lázadásoknak, hogy külön törvények szabályozzák azok büntethetőségét, mi több, esetlegesen a jogi és nemesi folytonosságot a győzelmek illetve a vesztes csaták után. Rengeteg olyan nemesi sarj akad Abasziszban, akik e törvényeknek köszönhetik életüket családjuk bukása után. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem érhetik őket szerencsétlen balesetek, de hivatalos formában üldöztetésük nem engedélyezett. A hivatalos nyelv az aszisz, de a nagyobb városokban beszélik a közöst is, a kereskedők pedig észak majd minden nyelvén meg tudnak szólalni.

Hétköznapi élet

Talán nem meglepő, hogy Abaszisz méregkeverők és orgyilkosok hazájaként ismert a nagyvilágban azok számára, akik nem jártak még ebben az élettől duzzadó országban. Akik valamivel behatóbban ismerik az országot, azok bátor népről mesélnek, uraikhoz hű zsoldosokról, és megfelelő haszonért bármire vállalkozó kereskedőkről. Az ország népességét zömmel asziszok alkotják, a tengermelléki városokban azonban toroniak, ervek, sőt, gorvikiak is élnek. A közrendűek vásznat, a tehetősebbek selymet, brokátot hordanak. A testhez tapadó nadrág délvidéki bolondériája idefent nem terjedt el, és a kyr stílusjegyek alapvetően idegenek Abaszisz népétől. Ha hadba vonulnak, rendszerint vaskos bőrruhát öltenek, mert sem a védtelenséget, sem a nehéz páncélzatot nem szenvedhetik. A hétköznapi élet összefonódik a kereskedelemmel, szoros szálak fűzik Abasziszt ezen a téren a városállamokhoz, Toronhoz és az Északi Szövetséghez, azon belül legfőképp Tiadlanhoz.

Törvények és közbiztonság

Abasziszban nagyon rossz a közbiztonság. Bár emberéletben nem túl gyakran esik kár, az óvatlan látogatót szinte bizonyosan megpróbálják megszabadítani az értékeitől. Ez igaz mind a nagyvárosokra, mind a nagyobb összekötő utakra és vízi útvonalakra is. Ennek megfelelően az aszisz törvények szigorúak: a tolvajlásért botozás, a lónál nagyobb összegű lopásért kézlevágás, az erőszakos cselekedetekért, legyen az gyilkosság, emberáldozat vagy nemi erőszak, kötél jár, legalábbis elméletben. De miután mindig a helyi bírák döntenek, akiket az illetékes hercegkapitányok vagy a király bízott meg, virágzik a korrupció. Ezen kívül a főnemesi sarjak külön elbírálás alá esnek, bár a köznemesek is enyhébb büntetésre számíthatnak. Érdekes kitétele a törvényeknek, hogy bármilyen külföldi nemességet elismer a bíróság, ha azt egy abasziszi nemes is igazolja.

Az ország hatalmi rendszerét jellemző zűrzavaros helyzet a vallási viszonyok terén is megnyilvánul. A vallási élet bonyolult és egyedülálló rendszerének taglalása több hosszas értekezés tárgyát képezhetné, így csupán a rendszer rövid ismertetésére van lehetőségünk. A törvénykönyv háromfajta egyházat ismer.

A hitvalló egyházak birtokadományban részesülhetnek, és rendszeres jövedelmet fogadhatnak el azoktól, akik ezt önként fölajánlják. Nyilvános és zártkörű szertartáshelyeket létesíthetnek, ahol saját liturgiájuk szerint közösségi és privát szertartásokat mutathatnak be. Kétféle szinten lehet csatlakozni hozzájuk: a fogadalmas tagokat fölszentelik az istenség szolgálatára (ők alkotják a papságot), míg a hitvalló tagok csupán kinyilvánítják az istenségbe vetett hitüket (ők a laikus hívek). Mind a fogadalmas, mind a hitvalló tagság kizárja a tagságot más hitvalló egyházakban. Az egyes egyházi közösségek és maga az egyház (illetve annak Abasziszban működő része) jogi személyeknek minősülnek, képviseletüket a saját belső szabályzatuk szerint kijelölt elöljáróik látják el.

A fogadalmas egyházak birtokadományban részesülhetnek, és eseti támogatást fogadhatnak el azoktól, akik ezt önként fölajánlják. Zártkörű szertartáshelyeket létesíthetnek, ahol privát rítusokat mutathatnak be. Csak fogadalmas tagságuk lehet, akik semmilyen más egyházhoz nem csatlakozhatnak. A fogadalmas egyházak privát szertartásain viszont mindenki szabadon részt vehet, akit szívesen látnak. A fogadalmas egyházak nem minősülnek jogi személynek, fogadalmas tagjaik csak saját magukat képviselik, és a törvény előtt egyenként felelnek cselekedeteikért.

A tilalmas egyházak birtokadományban és egyéb juttatásokban nem részesülhetnek, szertartáshelyeket nem létesíthetnek, semmiféle rítust nem mutathatnak be. Fogadalmas tagjaikat halállal, hitvalló tagjaikat örökös száműzetéssel büntetik.

Amelyik egyház egyik kategóriába sincs besorolva, az törvényen kívüli státusban van, nem élvezi a hitvalló és fogadalmas egyházak jogait, de nem sújtják a tilalmas egyházakra kirótt szankciók sem.

Az abasziszi jogrend szempontjából egységes és önálló egyházat alkotnak mindazok, akik egy bizonyos istenséget ugyanazon név alatt tisztelnek, felekezeti és hitelvi különbségektől függetlenül. Ha az egyház egymással kapcsolatban nem lévő közösségekre tagolódik, az országon belül eső részét a törvény akkor is önálló jogi személynek tekinti, a saját belső szervezetétől függetlenül. Ugyanez a helyzet akkor, ha az egyház Abasziszнál nagyobb területre terjed ki, bár ilyenkor diplomáciai kapcsolatba lépnek annak külső vezetésével is (már amennyiben találnak ilyet).

A gyakorlati életben a hitvalló egyházak közösségi vallási funkciókat látnak el: istentiszteleteket tartanak, nyilvános ünnepélyeket rendeznek, engesztelő és hálaadó szertartásokat mutatnak be a közösség javáért, erkölcsi és életviteli útmutatásokkal szolgálnak, szakrális támogatást nyújtanak az emberi lét nagy pillanataihoz: a születéshez, a házassághoz, a halálhoz. A hívek folyamatosan igényt tartanak e szolgáltatásokra, ezért az egyháznak is folyamatosan működnie kell, ami belső szervezettséget, biztos anyagi hátteret, rendszeresen megújuló erőforrásokat föltételez. A hívő erősen kötődik az egyházhoz, érzelmileg és tudatilag azonosul vele.

A fogadalmas egyházak ezzel szemben sokkal szűkebb fókuszú feladatok alkalmi megoldására szakosodnak. Nekik is megvan a maguk belső ideológiája, ám ez a papok dolga, a hozzájuk forduló híveket nem fárasztják vele. Nem közösségi, hanem egyéni problémákkal foglalkoznak. A laikusok mindig valamilyen konkrét ügyben kérik a segítségüket, amit maguk egyáltalán nem éreznek spirituális természetűnek, a papok viszont a saját vallásos eszméik értelmében igen. Az Ellana-papnőnek a szeretkezés, a Uwel-paplovagnak a bosszú szakrális aktus; a laikus számára, aki szolgálatukat igénybe veszi, valószínűleg nem. A fogadalmas egyházaknak nincsenek hagyományos értelemben vett híveik, mert aki érzelmileg és tudatilag azonosul a hitelvekkel, az lényegében a papjukká válik. Nincs szükségük olyan kiterjedt anyagi háttérre, mint a hitvalló egyházaknak; ha adományt kapnak, az mindig konkrét szolgálat ellentételezése. A papságukkal szemben nagyon szigorú feltételeket támasztanak, erős fegyelem és szervezettség jellemzi őket.

Vannak olyan egyházak, amelyek működhetnek hol hitvalló, hol fogadalmas fölfogásban, a mindenkori külső körülmények alakulása szerint. Abasziszban a külső körülmények elsősorban - de nem kizárólag! - a törvényi besorolást jelentik.

Az egyházak elismerése, törvényes státussal való felruházása eredetileg a nagykirályok elidegeníthetetlen joga volt. Később a hercegkapitányok is elbitorolták, míg azonban az ő rendelkezésük csak saját tartományukra érvényes, az uralkodóé az egész országra, ráadásul az előbbit csupán a hercegkapitány pillanatnyi hatalma garantálja, az utóbbit viszont a kétezer éves hagyomány. A nagykirály meg is változtathatja a kihirdetett státust; a hercegkapitányok ezzel sohasem próbálkoztak, számukra túl nagy kockázattal járna.

A törvényesítési jogkör mindenekelőtt bevételi forrást jelent az uralkodónak, mivel az országban újonnan megtelepedő egyházak - főleg a hitvalló státusra pályázók - gyakran kínálnak anyagi ellenszolgáltatást mielőbbi becikkelyezésük érdekében, hogy ne kelljen törvényen kívüli helyzetben működniük. Ám az ügyes uralkodó diplomáciai, sőt, politikai fegyvert is kovácsolhat ebből a jogából, ahogyan X. Hiere del Triat Otlokir cselekedte a XXIII. században. Végezetül álljon itt egy táblázat a jelenlegi egyházak elhelyezkedéséről az Abasziszi jogrendszerben.

Törvénybe iktatás éve	Hitvalló egyházak	Fogadalmas egyházak	Tilalmas egyházak
P. sz. 1745	Antoh, Sogron	Ellana, Uwel	Orwella
P. sz. 1769	Dreina	Krad	
P. sz. 1816		Darton	
P. sz. 1897	Tharr		
P. sz. 1898		Mahurastk	
P. sz. 1936		Gilron	
P. sz. 2150/52		Ranil	
P. sz. 2231	Alborne		
P. sz. 2241		Ranagol	
P. sz. 2267		Berkano	
P. sz. 2270		Lysianel	
P. sz. 2272/77		Malvaise	
P. sz. 2341			Ilho-Mantari
XXV. sz.	Adron		
P. sz. 2815	Kaoraku		
P. sz. 3233	Domvik		
P. sz. 3458			Menegle
P. sz. 3493		Bul Ruurig	
P. sz. 3697			Amhe-Ramun



Toron, a Második kyr császárság

Toron a káosz és a bűn hazája, ahol a törvényeket boszorkánymesterek és más gonosztevők hozzák, ahol senki sem érezheti magát biztonságban. Legalábbis Észak pyarroni hitű tudorai így vélik és hirdetik, ám saját hazájukra távolról sem így tekintenek a birodalom lakói. Ők egy végletekig finomított, évezredek alatt tökélyre vitt társadalom képét látják maguk előtt, amelynek eredete a messzi múltba nyúlik vissza, mikor még véreik uralták a kontinens északi felét. Azóta persze minden megváltozott. Az ősi vér felhígult, dekadencia kerítette hatalmába őket. Toronivá váltak.

Kyria fénykorában Toron csak egy volt a hatalmas birodalom tartományai közül. Nem volt olyan fényes, mint Enrawell, és nem volt oly hatalmas, mint Rualan, de az Örök Háború során képes volt fordítani a birodalom sorsán. Hatalmasai Jaering-Yd Garun vezetésével Orwella és a lázadó Rualan mellé álltak, végképp megpecsételve ezzel Kyria sorsát. A toroni tizenegy közül csak egyetlen Hatalmas - Odassyn Ceriak - maradt hű a császárhoz. A birodalom összeomlása után a császár és a tartományok anyrjai a Változások Síkjára menekültek, de a Hatalmasok nem tartottak velük. Sokan visszatértek Calowynre, néhányan pedig Yneven maradtak, mert nem adták fel a reményt. Az egykori lázadók a shuluri Daumyron épített Boszokányerőd mélyére húzódtak vissza, ott tervezgették Kyria újjáépítését, míg Ceriak más utat választott.

Az ő munkája nyomán született meg Ryek. De túlságosan veszélyes eszközökhöz nyúlt, és hamarosan már a Ryeki Démoncsászárság vérrel és sötét mágiával összetartott istentelen birodalma uralta a megmaradt kyr területek nagy részét. Ám a folyamatos háborúk és a belső ellentétek lassan felmorzsolták Ryek erejét. Délkeleti tartományait elvesztette, amiben közrejátszhatott az Ediomad aquirjaival folytatott háborúskodás is. Míg a harcosok vezette Godora nyugaton ideig-óráig ellen állt a hanyatlásnak, addig Ryek nem volt képes kiheverni a shuluri Hatalmasok hatalomátvételét. Nagy valószínűséggel ez az összecsapás vetett véget a Démoni Síkokkal folytatott praktikáknak is, és tüntette el Ryeket végképp a föld színéről.

A Pyarron előtti VIII. század elejére a Dawa Birodalommal együtt Ryek is az enyészeté lett; csak Toron tiszta kyr vérvonalukra gondosan ügyelő Hatalmasai és Nemes Házai próbálták az elszabaduló káosz közepette megőrizni jócskán meggyengült hatalmukat. Az ezt követő kaotikus időszak, a Családi Háborúk kora majd ezer évig tartott. A legpusztítóbb járványok és tűzvészek időszaka ez, a legsötétebb mindazon korok közül, melyeket Toron valaha is megélt. A Családi Háborúk korának végét a Lyechard Ház hatalomra jutása hozta el. Tarrhin Rounn on-Lyechard-ot a Pyarron szerint 170. évben koronázták Toron és a kyrek császárává Shulurban.

Államszervezet

A társadalom alapját a ryeki eredetű kasztrendszer képezi. A különböző kasztbéliek ősi hagyományokon nyugvó, rituális mozdulatok és beszédbeli fordulatok betartásával érintkezhetnek csak egymással, mely kívülállók számára átláthatatlanul bonyolult.

Toron kasztjai:

Elendor (Fényesség): az uralkodó dinasztia tagjai, a Hatalmasok és véreik.

Famor (Dicsőség): a nemesség, a főpapok, a boszorkányhercegek és a Birodalmi Légiók generálisai.

Pietor (Hűség): boszorkányhadurak, fejvadászok, katonák, kismesterek, gladiátorok.

Sedular (Szorgosság): papok, kereskedők, kézművesek, császári hivatalnokok.

Navor (Dolgosság): parasztok, szolgálók, rangbéli tolvajcéhek tagjai, komédiások.

Obsor (Sötétség): rabszolgák, bűnözők és menlevél nélküli idegenek.

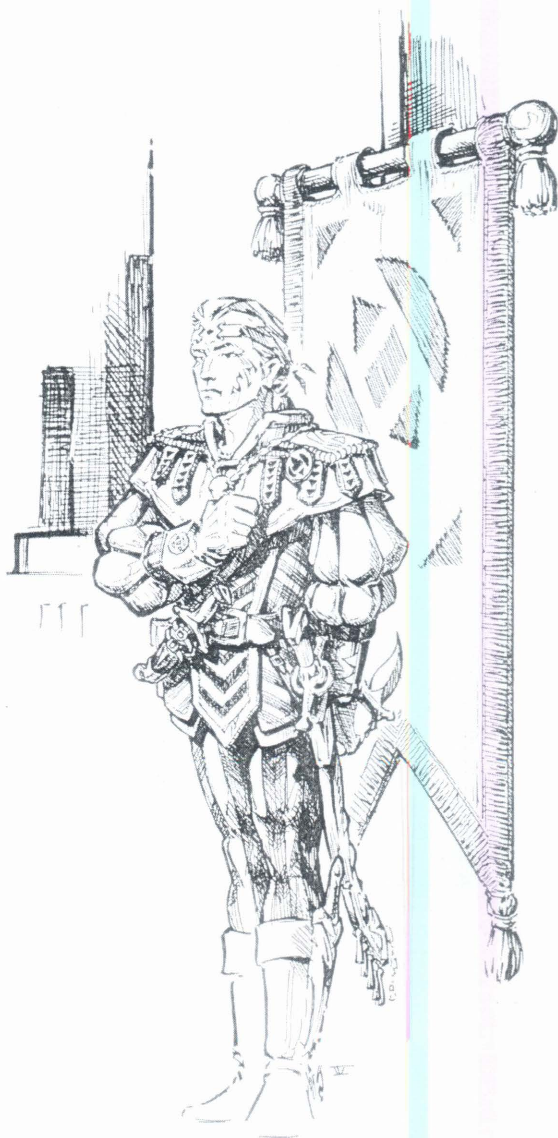
A boszorkányok és a boszorkánymesterek saját belső hierarchiájuk alapján sorolhatók valamelyik kaszthoz.

A birodalom élén a mindenható császár áll, kinek szava törvény. Őt a Nemes Házak delegáltjaiból álló Császári Tanács és a Leplesek, a boszorkányhercegek tanácsa segíti.

A birodalom tizenegy tartományra oszlik. Ezek keletről nyugat felé haladva a következők: Shín, Karyn'kharn, Odassyn, Pidera-shín, Dass, Sabbúl, Shulur, Lakhassyn, Teradhalas, Gedaga-yggyr, Rhin. A tartományok élén a császár által kinevezett Regitor Imperalisok állnak. Személyükben egyesül a tartományok törvényhozói, végrehajtói és bírói hatalma; még a Nemes Házak tagjai is engedelmességgel tartoznak nekik. Nem csoda hát, hogy a fontosabb tartományokban általában az uralkodó dinasztia valamely tagját nevezik ki e posztra.

Minden föld a császár tulajdonában van, aki jutalomképpen, illetőleg szolgálatok vagy bér fejében adja át azokat a Nemes Házaknak és más nemeseknek. Ők egyszersmind jogot nyernek a központi adók beszedésére is, melynek túlnyomó része a Császári Kamarához kerül, kisebb része pedig a nemeseket illeti.

A toroni Nemes Házak - a legősibb és leghatalmasabb kyr családok - többsége Shulurban székel, míg birtokaikat megbízottjaik irányítják, mivel nem akarnak távol maradni a fontos döntések meghozatalától, ami lépéshátrányba kényszerítené őket az állandó hatalmi harcban.



Még a császárnak is tekintettel kell lennie azonban a Boszorkányerőd urainak akaratára. Olyan hatalom birtokosai ők, mely nélkülözhetetlen a birodalom számára. Szavaikat Daumyron kívül a boszorkányhercegek és a sápadt légiókat vezető boszorkányhadurak tolmácsolják. A boszorkánymesteri szekták legtöbbje is nekik tartozik hűséggel, ez alól nevezetes kivétel a Császári Iskola, mely kizárólag az uralkodó szolgálatában áll. Mondják, a boszorkányurak Toron igazi urai, akik a háttérből irányítják az ország életét.

A császárság minden erejével arra törekszik, hogy teljesen helyreállítsa Kyria régi nagyságát. Eddig tizennégyszer csapott össze a fiatalabb népekkel, tizennégyszer borult lángba egész Észak, de a célt sohasem sikerült elérnie. Toron urai azonban rendíthetetlenül kitartanak végső céljuk mellett, és megvalósítása érdekében hatalmas, jól képzett hadsereget tartanak fenn, melynél egész Észak-Yneven nincs számosabb és erősebb.

A hadsereg természetesen a császár - az első Fekete Hadúr - parancsnoksága alatt áll, aki azonban ritkán száll személyesen hadba. A Generálisok Konzíliuma segítségével irányítja óriási seregét, melynek gerincét a Birodalmi Légiók képezik.

A Birodalmi Légiók után hatékonyságban a Regitor Imperalisok parancsnoksága alatt álló tartományi hadak következnek, melyek az önálló jogú katonacsaládok által kiállított fegyverforgatókból állnak. Óriási városerődökben élnek, életük folytonos gyakorlatozással telik. Időről időre kisebb határszéli hadjáratokban vesznek részt, nehogy elszokjanak a vérre menő küzdelemtől.

Számban ugyan csekélyebbek, de semmiben sem felkészületlenebbek a Nemesi Hadak. Minden nemesi családnak meghatározott számú fegyverest kell kiállítania háború esetén, amelyek béke idején a Nemes Házak magánhadseregeiként működnek.

A Sápadt Légiók a Hatalmasok seregei, kizárólag nekik, illetőleg képviselőiknek engedelmeskednek. Nevüket fehér hadilobogóikról kapták. Csupán a nagyobb hadjáratokban vesznek részt, azonban érdekeiknek mindenképpen egybe kell vágniuk az uralkodó érdekeivel.

Hétköznapi élet

Toron mai lakosságát jobbára azon népek leszármazottai alkotják, melyek a Családi Háborúk évszázadai alatt erre a vidékre vándoroltak, és itt beolvadtak abba a fejlett kyr kultúrájú embercsoportba, mely már akkor toroninak nevezte magát. Ugyanakkor az ország megmaradt kyr vezetés alatt. A kyr nemesség gondosan ügyelt arra, hogy vérvonala ne híguljon fel, azaz ne kerülhessen be a családjaikba senki, aki nem tudja igazolni legalább harminc generációra visszamenően kyr származását.

Toron a faji előítéletek hazája; a kyreket felsőbbrendű népnek tartják, a többi faj közül pedig csak az embereket tekintik értelmes lénynek.

A tisztavérű, azaz kyr ősökkel büszkélkedő toroni kreol bőrű, világos, olykor lenszőke hajú, szürke, ritkábban kék vagy zöld szemű. A közrendűek testfelépítése erőteljes, de a Nemes Házak tagjait - a gyakori rokonházasságoknak köszönhetően - különös nyavalyák tizedelik, melyek gyors sorvadással, vérzékenységgel és korai halállal járnak.

Toron lakóinak hétköznapjai - csakúgy, mint bárhol másutt - kemény munkával telnek. Minél távolabb kerül valaki a hatalom tüzétől, annál kevésbé jár az esze ármánykodásokon, hacsak nem elvesztett pozícióját akarja visszaszerezni. A lakosság java része jámbor, istenfélő ember, akinek a megélhetés sokkal nagyobb gondot jelent, mint az, hogy mi folyik akár Shulurban, akár az ország határain kívül. Az ünnepeket nagyon kedvelik, majd minden napra jut valami kis megemlékezni való, de az is igaz, hogy olyan alkalom, amikor a munkát is félbehagyják, nincs több, mint bárhol másutt Ynevenn. Szeretik a szórakozást, s nem vetik meg a jófajta lakomákat sem, hiszen ha ételről van szó, minden toroni hirtelen szakácsművésszé változik. Itt még a legkisebb gyerek is ismeri a különböző ételek elkészítési módjait, s nem egyszer tört már ki torzsalkodás falvak között amiatt, ki is készít finomabban egy adott eledelt. Étkeikben kedvelik az erős fűszereket, s hozzá a jófajta borokat.

Az idegeneket gyanakvással kezelik, hiszen vezetőiktől, prédikátoraiktól mást sem hallanak folyton, mint a határokon túlról jövő állandó fenyegetést. Ha valaki külországiként huzamosabb időt kíván eltölteni a császárságban, jobban teszi, ha pártfogó után néz. Nem csak azért, mert Shuluron és a nagyobb városokon kívül rosszul vagy sehogy nem beszélik a Közöst, de azért is, mert csak a császárváros az, amely hosszabb távon is biztonságot nyújt az idegeneknek (bár - Toronról lévén szó - Shulur sem nyújthat tökéletes védettséget).

A piaci árak a termékek mennyiségét, a pénzforgalom léptékét és az állam kereskedelmi státuszát figyelembe véve akár alacsonyabbak is lehetnének. A drágaság magyarázatát a toroni társadalmat ismerő külhoniak a korona- és egyéb adók mértékében vélik megtalálni.

Toron a különféle harcos-, szerencsevadász-, boszorkány- és boszorkánymester-iskolák paradicsoma. Ritkán enoszukei származású harcművész mesterek is előfordulhatnak itt.



Vallás

A második kyr császárság leghatalmasabb istene Tharr, akit az istenek urának tartanak. Számos szektája van szerte a birodalomban, amelyek ugyan gyakran egymással is háborúznak, de a közös veszélyben mindig összefognak. Tharr híveinek evilági feje a Császári Lélekőr, aki egyben Fekete Hadúr is. Egyházának hatalmára jellemző, hogy az ellene szegülőket kíméletlenül elpusztíthatja, így a többi egyháznak hozzá kell igazodnia.

A Háromfejű után Sogronnak van a legnagyobb hatalma. Papsága ugyan másodhegedűs szerepre kényszerült, de a Koromerőd urai időről időre megpróbálnak változtatni ezen, egyelőre kevés sikerrel.

Elhanyagolható számban létezik néhány Weilánák szentelt oltár, és Morgena hívei sem vesztek ki végleg Ynevről, ám befolyásuk, politikai szerepük egyelőre meg sem közelíti régi hatalmukat. Szólni kell viszont a hekkákról, ezekről a mindenütt jelenlévő, sajátos bálványokról, akik igen fontos szerepet töltenek be Toron hitvilágában. A hekkák az anyagi test börtönéből szabadult szellemi esszenciák, melyek az istenek - főként Tharr - szolgálatában járva, ómenekkel közvetítik azok akaratát, és közbenjárnak a hívek érdekében.

A Kyr panteon isteneinek imádatán kívül nem engedélyezett semmilyen más vallás a császárságban. Kivételt csak Orwella hite jelent. A kígyószív kultusza évezredes múltra tekint vissza Toronban; már a Pyarron előtti nyolcadik

évezredben számos híve tisztelte itt Avida Dolor néven. A tartomány Orwellát támogatta az Örök Háborúban. Ennek ellenére a kígyóhajú istennő hite csak megtűrt vallás a birodalomban, csekély számú hívének el kell ismernie Tharr elsőségét. Legtöbbjük Shín tartományban él, ahol a Kard Testvériség várai állnak.

Szót kell ejteni a próféták szerepéről is. Ezek a szent és érinthetetlen emberek különös megbecsülésnek örvendenek a császárságban. Nem kötődnek szorosan egyik istenséghez sem; kis csoportokban vagy magányosan járják az országot, s a hagyományokat, szent iratokat tanulmányozva próbálják az embereket helyes cselekedetekre biztatni példabeszédeik útján. Tanácsaikat, szónoklataikat mindenütt meghallgatják, és gyakorta tulajdonítanak nekik jövendőmondó képességet. Önmagukat az Igaz út szónokainak tartják; a legutóbb felbukkantakat a történetírás a Nyolcadik Próféták néven ismeri. Tény, hogy láthatatlan szálak fűzik őket egymáshoz, s hogy egyidőben szoktak eltűnni és felbukkanni, szinte mindig valamilyen rendkívüli esemény előhírnökeiként. Legutóbb a tizennegyedik zászlóháború után tűntek fel, s egyelőre csak ködös utalásokba bocsátkoztak céljaik felől. Egyesek úgy értelmezték jövetelüket, mint Morgena újbóli hatalomra ébredésének jelét, mások Új-Kyria feléledésének zálogát látják bennük. A többség azonban kivár; szerintük egyelőre nem lehet bizonyosat tudni a csuhások céljairól.

Ediomad

Hogy maga az Ediomad kifejezés mit jelenthet, alighanem már csak a hegység alatt húzódó barlangok legmélyebb részeinek lakói tudnák megmondani: azok a lények, akik talán magával Ynevvel egyidősek, s végig nézői, illetve aktív részesei voltak Észak-Ynev történelmének a velariumi elfektől a Crantai és Kyr birodalmon keresztül a mai Zászlóháborúkig. Mindig is itt éltek, és egész Észak-Ynevre hatást gyakoroltak azok az alkalmak, amikor előmerészkedtek sötét járataikból. Voltak, akik mindent el akartak pusztítani, és bár hatalmuk mérhetetlen volt a számukra csupán porszemeknek tűnő lényeykéhez képest, azok sokasága előbb-utóbb legyűrte őket. S akadtak persze, akik csupán kíváncsiak voltak az új korokra, népekre és hatalmakra, amiket a történelem szüntelen vihara Észak-Ynevre vetett. Így alakult ki a mai kor Ediomadról szóló tudása, és a legendák a torz városokról, falvakról, amelyek szörnyetegek között tengetik mindennapjaikat. Valóban léteznek falvak és kisebb városok Ediomad környékén, olyan városok, melyeket egy kitagadott aquir alfaj, vagy egy sehol meg nem tűrt népcsoport, esetleg valamilyen elmebeteg szekta hívei alapítottak és tartanak fönt. Lakóik ugyan legnagyobb számban emberek illetve orkok, de akad itt sok olyan különös faj, melyek tanulmányozásáért neves dorani magiszterek fél karjukat adnák - ámbár az idelátogató kutatóexpedíciók tagjai többnyire sokkal többet áldoznak ennél. Velük ellentétben az itt lakók megtanulták a legfontosabb alapszabályokat: soha ne merészkedj az aquirok területeire, ne húzódj meg a barlangokban, és ne próbáld meg kibányászni a hegy gazdag természeti kincseit! Sok kisebb település létezik elszórtan Ediomad felszínén, ám ezek általában nem öregebbek három-ötszáz évnél, ugyanis az aquirok ennyi idő alatt többnyire szükségét érzik friss alapanyagok beszerzésének, és "leszüretelik" a városokat. Két olyan hely van, ami mégis hosszabb ideje létezik. Az egyik Numin városa, Ediomad déli dombjai között. Sokban elüt környezetétől, hisz urai - egy meglehetősen belterjes család tagjai - támogatnak minden kereskedelmi kapcsolatot a külvilággal, és minden eszközzel fejleszteni igyekeznek otthonukat. Bár legtöbb próbálkozásuk kudarcba fullad a hely élővilága miatt, azok a nyughatatlan lelkek, akik Ediomadba indulnak, szinte mindig innen kezdik veszélyes utazásukat. A másik település Khorakas erődje, ami a Quiron-tenger nyugati partján helyezkedik el. Ez a hatalmas hétszögletű erődítmény a Toron-Ediomad szövetség pecsétje. Beszélik, hogy azon kevés ynevi erődítmény egyike, melyek ideig-óráig kibírnák az aquirok ostromát. Az ittlévő katonák vagy bizonyítani akarnak, és félelmetes hősként hazatérni, vagy pedig büntetésüket töltik.

Államszervezet

Ediomadban nincs egységes államszervezet, a felszíni települések saját maguk döntik el, hogyan vezetik életüket. Numinban az uralkodói család igazgat mindent, vasszigorral és már-már embertelen kegyetlenséggel. Khorakas a toroni birodalom része, így ott a birodalom törvényei érvényesülnek. Alattuk az Ediomadi Főhierarcha birodalma terül el, ki egyike a Fekete Haduraknak, félelmetes hatalom birtokosa. Legalul pedig, az Ófa elszáradt gyökereinek közelében leltek menedéket és alusszák nyughatatlan álmukat az aquirok igazi nagyjai, kik méltó ellenfelei lehetnének talán rettegett kráni fajtársaiknak is.

Hétköznapi élet

Furcsának tűnhet, de a hétköznapi élet a nem túl mélyen fekvő településeken hasonló jelentéssel bír, mint bárhol máshol Yneven. (Bár az igaz, hogy gyakran rohad el a termés lábon, vagy pusztulnak az állatok látszólag ok nélkül, s éjszakánként élő és holt ragadozók lopják el a lélegzetét annak, aki nem védekezik ellenük, vagy engeszteli ki őket. Az áldozati oltár a települések határánál itt teljesen megszokott dolog.) A lakosság hihetetlenül vegyes, mégis leginkább emberekből és orkokból áll - de látni erre gyíkembereket, aunokat, törpéket, gnómokat és állítólag sárkányokat is. Az elfeknek és félelfeknek még több okuk van kerülni Ediomadot, mint a többi fajnak. Ha nem az aquirok végeznek velük, akkor valamelyik település próbálja meg feláldozni őket némi jutalom reményében a közelében honos aquir főúrnak.

Törvények és közbiztonság

Numinban a közbiztonság egész jónak mondható. A törvények kegyetlenek és mindenkire vonatkoznak, kivéve az uralkodócsalád tagjait. Khorakas-ban a Toroni törvények érvényesek. Ediomad többi részén nem létezik emberi értelemben vett civilizált törvénykezés; a mélyben lakó aquiroknak ugyan van saját bevett etikettje, sőt, magas diplomáciája is, ám ezek elsajátítására rajtuk kívül nagyon kevés élőlénynek akadt módja.

Vallás

Numinban nincs államvallás, sőt, tulajdonképpen vallás sincs. Ediomadba nem érkeznek papok téríteni, ha mégis, templomaikat lerombolják, híveiket és támogatóikat pedig megölik az aquirok, akik nem tűrik az efféle élősködőket. Khorakas-ban a Toronban imádott istenek mindegyikéhez lehet imádkozni. Ediomad többi részéről csak találgatni lehet, ugyanis még egyetlen expedíció sem tért vissza a barlangokból, hogy felvilágosítsa a világot a földmély vallási szokásairól.



Keleti Barbár Fejedelemségek

A keleti barbárok fejedelemségei meglehetősen távol esnek a civilizált vidékektől. Még a legnyugatibb fejedelemségek lakói is csak évente, kétévente teszik meg a fárasztó utat az északi városállamokhoz vagy Abasziszhoz, hogy aztán egy sikeres fosztogató hadjárat után győztesen hazatérjenek. A fejedelemségek ritkán háborúznak egymás közt; a területi követeléseket a bajnokok viadalai döntik el, és egy összetett szokásrendszer, ami biztosítja, hogy egy-egy legyőzhetetlen bajnok ne tudja megszerezni az összes területet. A külső ellenfelek ellen a fejedelmek segítséget kérhetnek egymástól, az ilyen kéréseket nem szokás visszautasítani. A térségben három, egymástól jól elkülöníthető fejedelemség-típus található. Az első és leghírhedtebb a rablófejedelemségeké. Ezek általában nomád közösségek, vagy pedig egy törzshellyel rendelkező csoport, akik rablásból és vadászatból tartják el magukat. Főképp a nyugati végeken gyakoriak, ugyanis, ha rendszeresen a saját népük ellen indítanak támadásokat, akkor a környék többi fejedelme összefog ellenük, és jobb belátásra bírja őket. A második típus a vonuló fejedelemségeké. Ezek a félnomád törzsek félelmetes állatmennyiséggel közlekednek, és a kereskedők szerepét is betöltik a fejedelemségek között. A harmadik a letelepült közösségeké. Ez a társadalmi berendezkedés hasonlít a legjobban az északi országokhoz. Rendszeres gazdálkodást folytatnak, bár a vadászat még így is nagyon fontos része az életüknek, és gyakran különböző vadakat is tenyésztenek, hogy legyen élelmük bőségesen.

Államszervezet

Természetesen a fejedelem a teljhatalmú úr minden közösségben, őt az általa kinevezett alfejedelmek illetve a közösség sámán-papjai segítik, és gondoskodnak a szokásjog betartásáról.

Hétköznapi élet

Háromféle alapformával találkozhatunk a fejedelemségekben attól függően, hogy a fent részletezett típusok közül melyikbe tartozik a közösség. A rablófejedelemségek élete lényegében nem más, mint egy közönséges rablóbandáé, ahol az ököljog van érvényben. A vándorló törzsek gyakorlatiasak és beszédesek, szívesen látnak vendégeket a tábortüzeiknél, és kifogyhatatlan mesemondók. A letelepedettek a legnyugodtabbak, és ők becsülik a legtöbbre a békét. Ritkábban ragadnak fegyvert, mint testvéreik, viszont mindenkire ferde szemmel néznek, aki meg akarja változtatni bevett életmódjukat.

Törvények és közbiztonság

A fejedelemségekben általános szokásjog van érvényben, ami meglepő módon mindenütt majdnem ugyanaz. Egyszerűsítve úgy szól, hogy ha illedelmesen és békésen viselkedsz, akkor nem emelhetnek rád kezet. Sajnos ezt a szabályt a rablófejedelemségek nem mindig tartják be, mert szerintük az átutazókra nem vonatkozik. Ha valaki mégis vét a törvények ellen, azt értékei elvételével, de akár kézlevágással is büntethetik. Ha valaki súlyos vétséget követ el, azt kitagadják, és elűzik a közösségből.

Vallás

A fejedelemségek területén nagyrészt a sámán-papok vigyáznak a közösség lelki békéjére, de állítólag a rablófejedelemségekben Orwella és Tharr hite is előfordult már.

Alidax

Alidaxról mindenkinek a boszorkánypalota jut eszébe és valljuk be, nem is alaptalanul. Valóban ez az épület az, ami ekkora fontossággal ruházza föl a városállamot. A boszorkánypalota uralkodója Észak boszorkányainak úrnője, az egyik Fekete Hadúr. Az előző boszorkányúrnő, Hella Riquill alatt a település inkább volt erődítmény, mint valódi város, sötét szentélyekkel és titkos kriptákkal. A jelenlegi úrnő, Liliath, egészen másképp bánik otthonával; pártolja a magas kultúrát, és nem sanyargatja az embereket sem annyira, mint elődje. Persze ez is csak viszonylagos, hiszen így is akadnak szeszélyes, érthetetlen rendeletek, kezdve az ártatlanokkal, miszerint hajnalonta mindenkinek egy szál liliomot kell kitenni az ablakába, egészen az oly romlottakig, mely alapján hetente bizonyos számú fiatalt kell a boszorkánypalotába szállítani, akik közül kevesen térnek haza. Mindennek ellenére Alidax népszerűbb, mint valaha: most, mikor új úrnője kellően erős, hogy Toron nélkül is politizálhasson. Természetesen még mindig elkötelezett szövetséges, de már nem vállalja a csatlós szerepét.

Államszervezet

Despotizmus. Az úrnő szava a törvény. Ám az úrnők ritkán törődnek a város dolgaival, így erre külön tanács létezik, melyben a boszorkányszekták hivatalosan is képviseltetik magukat. Hivatalos nyelv az erv.

Hétköznapi élet

Tulajdonképpen a mindennapi élet, főleg ha az úrnő távol van, nagyon kellemesnek mondható. A környező falvak megteremtik a legfőbb alapanyagokat, a városban virágzik a kereskedelem. Ehhez jön az itt lebzselő kalandorok költekezése, ami nagyban hozzájárul a város gazdagságához. Természetesen a felszín alatt ennyire azért nem rózsás a helyzet. Ugyan más országoktól nem kell tartani, ezt Alidax politikai hatalma biztosítja, és a rablók-tolvajok sem okoznak túl nagy fennakadást, a boszorkányúrnő személye azonban önmagában is épp elég probléma forrása. Ilyen például a királyi ágyasok jelenléte. A legtöbb ágyas olyan szenvedélyeknek hódol, amelyek minden jóérzésű emberből ellenszenvet váltanak ki, de tenni nem lehet ellenük semmit, mert a boszorkányúrnő általában szabad kezet ad aktuális szeretőinek. (Azért megesik, hogy a város lakói megelégelve egy királyi ágyas viselt dolgait, bérgyilkosokat vagy kalandorokat bérelnek ellene.) A másik problémát maga a boszorkánypalota jelenti. Mondják, a boszorkánypalotán belül az ember minden álma valóra válhat, de Alidax lakóit már a palota kisugárzása is zavarja. Az ide érkezőknek fel kell készülniük arra, hogy amíg a városban élnek, éjszakai álmaik nem lesznek nyugodtak; azt beszélik, a zavaróan valószerű álmok, melyek egyaránt tartalmazhatnak kimondhatatlan gyönyöröket és alig elviselhető kínokat, magát a jövőt is megmutathatják.

Törvények és közbiztonság

Az alidaxi törvénykönyvek szigorúan szabályozzák a kereskedelmi feltételeket, és a helyi lakosok ellen elkövetett bűnöket. Ami viszont az idelátogatókat, és az esetlegesen közöttük előforduló jogi problémákat illeti, a törvények nagyon lazák, és szinte mindig eseti alapon döntenek.

Vallás

Alidaxban nincs államvallás, de megtalálhatóak a városban Ellana és Noir szentélyei. A toroni jelenlét miatt akadnak Tharrnak és Sogronnak felszentelt templomok, és az is bizonyos, hogy Orwellának is van temploma itt.

Gro-Ugon

Ynev majd' minden táján találkozhat az utazó orkokkal (e találkozások jelentős része nem mondható túl szerencsésnek), de csupán egyetlen orkok által uralt állam található a kontinensen. Gro-Ugon hírhedt országa Tiadlan szomszédságában fekszik, terméketlen és barátságtalan földjeiért hegységeinek érckincse nyújt kárpótlást.

Gro-Ugon története a Kyria bukását követő zavaros évszázadokban kezdődött, amikor a vidéken élő hat ork törzs - a Vérivók, Látók, Kacagók, Holdimádók, Irtóztatók és az Irgalmatlanok – szövetséget kötött egymással a túlélés érdekében. A szövetségen belül hosszú időn keresztül a Vérivók játszották a vezető szerepet, azonban a Hetedkor közepe táján az orwellánus Kard Testvériség lovagrend ravasz bűbáj segítségével átvette az irányítást, ámbár névlegesen továbbra is a Vérivók törzse maradt az ország vezető ereje.

Bár Orwella hitét valló fajtársaival a legtöbb ork habozás nélkül végez, az Orwella-hívő embereket egyfajta perverz kíváncsisággal kezelik, nem telve be a döbbenettel, hogy léteznek olyanok, kik önként adják magukat a Rettenet Úrnőjének. Minden bizonnyal ez a körülmény játszott közre akkor is, amikor a Hat Törzs nem mészárolta le a területére érkező orwellánus lovagokat, sőt, bátorította letelepedésüket. A következő évszázadok során a Kard Testvériség fokozatosan egyre nagyobb befolyásra tett szert Gro-Ugonban, végül a rend akkori nagymestere, az egyik Fekete Lobogó hordozója, egy hosszú időn keresztül szőtt varázslat segítségével befolyása alá vonta a hat törzs vezéri és sámáni nemzetségeit. Gro-Ugon egykor szabad törzsei idegen ügyért véreztek eztán a Zászlóháborúk során; a Fekete Hadurak kíméletlenül kihasználták az orkok félelmetes harci képességeit. Alávetettségüknek a Hetedkor egyik legjelentősebb személyisége, Birak gal Gashad, a Látók hadifőnöke vetett véget, akit a máris legendákká nemesedő történetek szerint törzsének hérosza, Baer-Shaddag segített - méghozzá egy szent csatabárddal, melybe a hős tulajdon lelkét kovácsolta.

A tizennegyedik Zászlóháborúban a Látók törzse egyik oldal mellett sem kötelezte el magát, csupán kisebb csatákban vett részt, megkímélve haderejét. P. sz. 3695-ben érkezett el gal Gashad ideje: a háborúból megtépázottan visszatérő Vérivókat Gro-Ugon határában csatára kényszerítette és tönkreverte, majd a Kard Testvériség ellen fordult. Az elkövetkező évek véres ütközetek sorozatát hozták az orwellánusok, a Vérivók maradványai és a Látók közt, végül P.sz. 3702-ben a Kard Testvériség megsemmisítő vereséget szenvedett. Központi rendházukat, a Fekete Erődöt ellenségeik lerombolták, nagymesterüket karóba húzták, és a Fekete Lobogót is megszerezték. A lovagrend maradványai az Elátkozott vidékre menekültek, északon pedig Birak gal Gashad vezetésével új hatalom született.

Az orkok felszabadulása Orwella bűvölete alól kényes helyzetet hozott létre Észak-Yneven. Névlegesen Birak gal Gashad az új harmadik Fekete Hadúr, valójában azonban egyáltalán nem tisztázott Gro-Ugon szerepe észak szövetségi rendszereiben. A Látók hadifőnökét törzsének szent ereklyéje, a csatabárd óvja a Lobogó talán még Orwellánál is ártóbb bűbájától, Gashad pedig kellőképp ravasz és értelmes vezető ahhoz, hogy lássa a független, el nem kötelezett Gro-Ugon előtt álló lehetőségeket. Több bölcs szerint az orkok országa döntő szerepet játszik majd a Hetedkor végső erőpróbáiban, állásfoglalásuk győzelemhez segítheti az egyik, vereséghez a másik oldalt. A Kard Testvériség jelentéktelenné válása óta eltelt egy év még kevés volt arra, hogy észak vezetői felmérjék a változások következményeit, de annyi bizonyos, hogy nem egy ország újraértelmezi Gro-Ugonhoz való viszonyát.

Államszervezet

Törzsi szövetség, a szövetségen belül jelen pillanatban a Látók törzse játsza a vezető szerepet, élén Birak gal Gashad áll. Bár nincsenek hagyományos értelemben vett városok, az ország „székhelyének" Reag számít, ez az óriási sátortábor, ahol a Látók törzsének mindenkori hadifőnöke, egyben a Hat törzs szövetségének vezetője székel.



Hétköznapi élet

Gro-Ugonban a becslések szerint mintegy százhúszezer ork él, rájuk mintegy háromszor-négyszer ennyi goblin jut, ezek stászusza hasonló a nagy számú ember rabszolgáéhoz. Összeségében az ország lakosságának száma egymillió körül lehet. Az orkok életmódja és Gro-Ugon földjeinek alkalmatlansága miatt mezőgazdasági termelés alig folyik, élelmiszerszükségletüket a vadászat és sertéstenyésztés mellett - mely félvad, kanászaikra életveszélyes disznók makkoltatását jelenti - a környező emberlakta földek fosztogatásából fedezik (Tiadlan, és Toron legkeletibb tartománya). Gro-Ugon bányáiban a törzsek bányásznemzetségeinek vezetése alatt rabszolgák tömege dolgozik embertelen viszonyok közt, bár gal Gashad javított valamelyest életkörülményeiken. Az ork kovácsok és kézművesek az emberi szem számára rútnak tűnő, ám praktikus és jó minőségű fegyvereket-eszközöket állítanak elő a bőségesen rendelkezésre álló alapanyagokból.

Az orkok hétköznapi élete kaotikusnak és kegyetlennek tűnhet az emberi szemlélő számára, valójában azonban a gyakran előforduló összecsapások szigorúan szabályozott formában zajlanak. Mindemellett az orkok sok esetben nem érik meg az öregkort: az állandóan napirenden lévő kisebb törzsi villongások mellett a békeidőben is gyakori portyák nem kifejezetten a békés aggkor biztosítékai. A P.sz. 3795-3702 közti időszak azonban, amikor Orwella felkentjei mellett az orkok vére is bőséggel öntözte Gro-Ugon földjét, még helyi viszonylatban is kiemelkedő veszteségeket okozott.

Törvények és közbiztonság

Az itt élők életét bonyolult szokásjog-rendszer szabályozza.Bár gyakoriak a különböző erőszakos cselekmények, ezek túlnyomórészt erősen szabályozott formában zajlanak, ami nem jelenti azt, hogy ne járnának esetenként áldozatokkal. Az ork törvénykezés az emberi társadalom szabályaihoz szokottak számára átláthatatlan és riasztó, nagyon nehéz egy kívülállónak elsajátítania a helyiek sajátos értékrendjét. A vitás ügyek elintézésének leginkább bevált módja a vérbosszú, amely leginkább a szemet-szemért, fogat-fogért elv alapján közelíthető meg. A vérbosszúk lebonyolítását a törzsbíró felügyeli, ő gondoskodik arról, hogy a megtorlás egyenlő szinten legyen az elszenvedett sérelemmel.

A balszerencséjükre e vidékre keveredő elfszabásúak és törpék az esetek túlnyomó többségében komor sors elé néznek, velük ugyanis kertelés nélkül végeznek az itt élők - bár némi kínzástól persze nem riadnak vissza. Az embereket többnyire a bányákban dolgoztatják rabszolgaként, ami hosszadalmasabb és szenvedéssel telibb módja a halálnak. Mindezeknél már csak azon udvari orkok sorsa szörnyebb, akik valami őrület hatására Gro-Ugonba veszik útjukat; mondják, az ork kínzómesterek ihletett mesterei szakmájuknak.

Enoszuke

Kevés olyan titokzatos ország van Yneven, mint Enoszuke. Bár sok enoszukei települt le Erionban, vagy az Északi Városállamokban, Ynev lakossága nem sokat tudott meg Enoszukéről, csupán a mendemondák, legendák száma nőtt meg a letelepedettek furcsa szokásai láttán. Enoszuke szigetét már sok kalandor és kalózkapitány célozta meg, hogy hírnevet szerezzen, de eddig még senki nem tért vissza, vagy ha mégis, nem beszél róla a nagy nyilvánosság előtt.

Alidar

Ynevszerte híres Alidar városa, mely az Anublien-tóvidék egyik nehezen megközelíthető szigetén fekszik. A városka egy a Pyarron szerinti XI. században élt herceg hóbortjának köszönheti hírnevét és a Kincses Alidar nevet, ki pénzt nem kímélve varázserejű bölcseket gyűjtött a városba, hogy azok olyan asszonyt teremtsenek neki, akinek szépsége Ellana istennőéhez hasonlatos.

Nem tudni, hogy sikerült-e ez az istenkáromló terv, annyi azonban bizonyos, hogy a város vezetése szép szavakkal és csengő aranyakkal maradásra bírta a varázstudókat, így azok utódai mind a mai napig folytatják munkájukat. Az eredmény ismert. Ma Alidarban az ezzel foglalkozó céhek a megrendelő minden igényének megfelelő asszonyt vagy férfit képesek nevelni, sőt, egyes pletykák szerint bármilyen élőlényt. Az ár persze igencsak borsos, de a céhek állítják, leányaiknak nincsen párja e világon.

Gyakorlatilag a város összes lakója ebből él, így a céhmesterek komoly befolyással bírnak a város hercegére is. Nem meglepő hát, hogy a város felét a céhek épületei teszik ki, melyek a belsővárost alkotják. A céhek nagyon zárkózottak, titkaikat sohasem fedik fel kívülállók előtt. Tanítványnak csak fiatalokat fogadnak el, a tagság egy életre szól.

A városállam hírnevét öregbíti az úgynevezett szivárványgyémánt is, melyet csak és kizárólag e tájon bányásznak. Arel hívei szentnek tartják e köveket, és hitük szerint csak az juthat hozzá, akit a Sólyomasszony erre érdemesnek ítél.

Alidar kimarad az északi hatalmi harcokból, köszönhetően a hercegek óvatos politikájának, no meg a várost védő veszedelmes víziszörnyek seregének. Az Északi Szövetséggel jobb a kapcsolata, mint Toronnal, de rabszolgatartó kultúrája miatt ez a viszony sohasem lesz felhőtlen.



Rowon

Északi városállam a Quiron-tenger déli partvidékén, melyet Airun al Marem Darton szent városául választott, és elhódított a Fekete Hadurak egyikétől. A Pyarron szerinti 3692. évben a negyedik Fekete Hadúr és zsoldosserege ugyan kiűzte a dartonitákat Rowonból, de a várost megtartani nem tudta, és miután a Vinali csatában halálát lelte, al Marem követői visszafoglalták szent városukat. A dartoniták uralma alaposan megváltoztatta a rowoniak életét. A leghírhedtebb és -látványosabb újdonság az állandó alkonyi félhomály, ami Darton kegyelméből övezi a várost.

Niare

Legendáik szerint Niare lakói a P.e. IX. században érkeztek Ynevre, távoli őshazájukból, a Keleti Szigetvilágból. Évezredeken át elzárkóztak a kontinens többi részétől, részben természetük parancsára, részben azért, mert Északföldén a káosz uralkodott. Birodalmuk földrajzi adottságai mindenesetre jócskán megkönnyítették dolgukat, hisz egyedül a Jindao-tenger nyit utat a kontinens belseje felé.



A P.sz. XII. században egy lázadó herceget egész nemzetségével együtt száműztek, s ő a tenger egy óriási szigetén telepedett meg, létrehozva Enoszuke hercegségét. Mint mondják, ez volt az utolsó alkalom, hogy Niare kikötőiből hajók futhattak ki, mert a Jindao-tenger rejtélyes módon hajózhatatlanná vált. Hogy mindez az istenek haragjának, vagy emberek bosszújának a következménye-e, máig sem tisztázott; Niare mindenesetre végképp elszigetelődött a kontinens többi részétől.

A Niarei Császárság lakói Kaorakut, a sárkányistent imádják. Az ország harminchárom tartományra oszlik, mindegyik élén egy-egy *hoan* (herceg) áll. A Yian-Yiel hegység azonban nem tartozik egyik tartományhoz sem. Az ott élő szerzetesek kizárólag uruknak, a sárkányisten főpapjának engedelmeskednek.

Riegoy-városállamok

A Riegoy-öböl partvidéke már Cranta idején is lakott terület volt, tele virágzó városokkal, melyek a kyr hódítást követően javarészt elnéptelenedtek. Ám ez az oly kedvező fekvésű terület nem maradt sokáig lakatlan. Kyria idejében ismét virágzó kikötővárosok álltak itt, melyek magukba fogadták a kyr betelepülők újabb és újabb hullámait. A birodalom bukását követően ismét hanyatlásnak indultak a Riegoy öböl városai.

Ma a lakosság összetétele meglehetősen tarka képet mutat. Elsősorban elfek és emberek élnek itt, de a kevert vérű félelfek száma is magas. Az utolsó betelepülők a törpék voltak, akik Tarint leszámítva máig itt élnek talán a legtöbben. A Hetedkor végén Riegoy nyugodt hely, melyet a pusztító Zászlóháborúk rendre elkerülnek. Ez nem is meglepő, hiszen Sirenart leszámítva hatalmas távolság választja el minden más országtól.

Az itt élők halászatból és földművelésből tartják el magukat, bár a törpe- és elf mesterek portékáival megrakott kereskedőkaravánok gyakran kelnek útnak délkelet felé. Egyesek szerint ez a vidék hűen tükrözi, hogy milyen lehetne Észak-Ynev, ha békében tudnának élni egymással a különböző kultúrák. Borúlátóbbak szerint ez csak Sirenar hatalmának árnyékában lehetséges, és Sirenar valójában elnyomás alatt tartja az itteni városállamokat.

Kahre

Az északnyugati Zedur-hegységben fekvő technokrata városállam, Gilron isten egy szakadár szektájának központja. Alapítása a Hatodkorra tehető, de csak a Pyarron szerinti XXXVII. században tett szert igazi jelentőségre. Ekkor érkezett ugyanis a vidékre Gilron kegyeltje, Honorius Caldinbras és követői, a Kulemanból elűzött eretnekek. Mondják, nem véletlenül választották Kahre városát, és döntésükben komoly szerepet játszott a hegyvidéki gnóm kolóniák közelsége is.

Kahre hamarosan az önjáró gépezetek és más mechanomágikus csodák otthonaként vált ismertté. Megkülönböztetés nélkül nyújtja mindenkinek értékes szolgáltatásait, például Ipsus Fundabernarius, a shuluri udvar ostrommestere is Kahréban tanulta mesterségét. A város alaposan megkéri különleges termékei árát, és ez mesésen gazdaggá tette. Ennek ellenére a jólét külső jeleivel nem találkozhat az egyszerű utazó, mert a befolyt aranyakat nyomtalanul nyelik el a mérnökök műhelyei. Rebesgetik, olyan titkok rejtőznek a város sziklatalapzatának kazamatáiban, amelyek Északfölde hatalmainak akaratából sohasem láthatnak napvilágot.

A városállam élén mind a mai napig az Első Mérnök, Honorius Caldinbras áll, aki Kahre főkonstruktőre, és egyben a vallási élet vezetője, ki általában csak titoknokok útján érintkezik a külvilággal. Szárnyra kaptak olyan pletykák is, melyek szerint, hogy munkáját hatékonyabban végezhesse, saját testét is gépezettel cserélte fel.

Az Elátkozott Vidék

Az egykori Rualan tartomány az Örök Háború során vált a ma Elátkozott Vidék néven ismert területté, máig eleven emlékként a kyrek és Orwella küzdelmére. Itt lépett először Ynev földjére Orwella, itt vívták meg a Kyr Birodalom bukásához vezető háború ütközeteinek legvéresebbjeit. Százezernyi kyr - legyen harcos vagy Rualan békés lakója -, ork és goblin pusztult el itt, a kor legnagyobb varázshasználói csaptak össze, nem csoda hát, hogy maga a föld is megváltozott, mindörökre. A gigászi mágikus csaták hatására a Pyarron előtti 3502. évben repedések támadtak az Asztrálsík és az Elsődleges Anyagi Sík határán. A hatás eleinte csak szokatlan és igen heves viharokban mutatkozott meg, ám mindez csupán a kezdet volt.

Gonoszság itatta át a vidéket, mindörökre megmérgezvén minden élőt és élettelent. A tartományt különös dzsungel nőtte be, mely hamarosan ékes bizonyságát adta rosszindulatának. Egy alkalommal mindenestül elnyelte a harcoló feleket. Ekkor - valószínűleg Orwella közbelépésére - az erdő felhagyott önálló tevékenységével. Helyén később óriási mocsár keletkezett, örök mementójaként a Tini-Tinoli csatának. Az Elátkozott Vidék dzsungeleiben különös szerzetek kóborolnak, melyek sehol máshol nem élhetnek meg, csak ezen a torz helyen, és mint majd' minden az egykori Rualanban, halálos veszélyt jelentenek az idelátogatókra. Tovább kísértenek a háború halottjai. Rebesgetik, hogy e hely értelemmel bír, maga is él, és néha önmaga szórakoztatására felidézi a rég elmúlt csatákat, melyek ma is valóságosak mindazon szerencsétlenek számára, kiket magukkal ragadnak a múltba.

Mindezek ellenére az Elátkozott Vidék nem lakatlan. Kyr katonák felismerhetetlenségig megváltozott utódai élnek itt, kiket hatalmas átok köt e helyhez. Ők az árnyjárók, akik az eltelt évezredek alatt különös társadalmat hoztak létre, ami tökéletesen beleillik az Elátkozott Vidék ragadozó világába.

Szent hely ez a Kitaszított minden híve számára, mert itt lépett Ynev földjére istennőjük. Ezért a Gra-Tinol bércei között több Orwella szentélyt találhatunk, mellettük a Kard Testvériség erődjeinek bazalt falai feketéllenek; az orwellánus lovagrend ide helyezte át székhelyét Gro-Ugonból való kiűzetése után. Itt készülődnek a bosszúra, és itt várják istennőjük újbóli eljövetelét, ahogy azt annak idején a Kitaszított ígérte.

Van még néhány ritkán lakott település az Elátkozott Vidék szélén, ahonnan a dzsad vadászkaravánok, toroni alkimisták, esetleg az Északi Szövetség valamelyik szabadcsapata indulhat útjára, hogy elfogjanak néhányat a csak ezen a tájon élő kreatúrákból, átkutassák a kihaltnak tűnő, ám valójában nagyon is lakott romvárosokat, avagy kifürkésszék és gátolják az orwellánusok üzelmeit. Újabban szokatlanul nagy számban tűnnek fel Adron papjai is.

Tongoria

A Doardon-hegység nehezen megközelíthető, barátságtalan fennsíkjain, Tongoriában élnek Cranta rég elpusztult birodalmának elkorcsosult örökösei. Húszezer év hanyatlása és züllése után bizony már alig emlékeztetnek arra a hatalmas népre, amely egykor Észak-Ynev egész nyugati felét uralma alatt tartotta. Ritkán jár erre idegen. Úgy tartják, hogy akinek nem csörgedezik crantai vér az ereiben, csak az élete kockáztatásával tölthet egy-két napnál többet a falvakban.

Civilizációjuk lehanyatlott; egyes törzseik barlanglakókká váltak, mások primitív égetéses-irtásos földművelésből tartják fenn magukat. Politikailag nem egységesek; a sámánnemzetségek vezetése alatt álló törzsek még egymással is soha nem csituló háborúságban állnak. Cranta rég halott isteneit elfeledték már, őseiktől remélnek támogatást, kik nem nyerhettek túlvilági nyugalmat, és mára beleőrültek a szenvedésbe. Sámánjaik is tőlük kapják mágikus erejüket.

Néha születnek közöttük olyanok, akikben felpislákol valami őseik szelleméből, akik nagy tettekre hivatottak. Ők sokszor megvetik örökségüket, és messzire vándorolnak szülőföldjüktől. A legismertebb közülük neves zsoldosvezérként kalandos utat járt be, míg végül negyedik Fekete Hadúrként és Rowon hercegeként érte utol a végzet.

A Nyugati Puszták

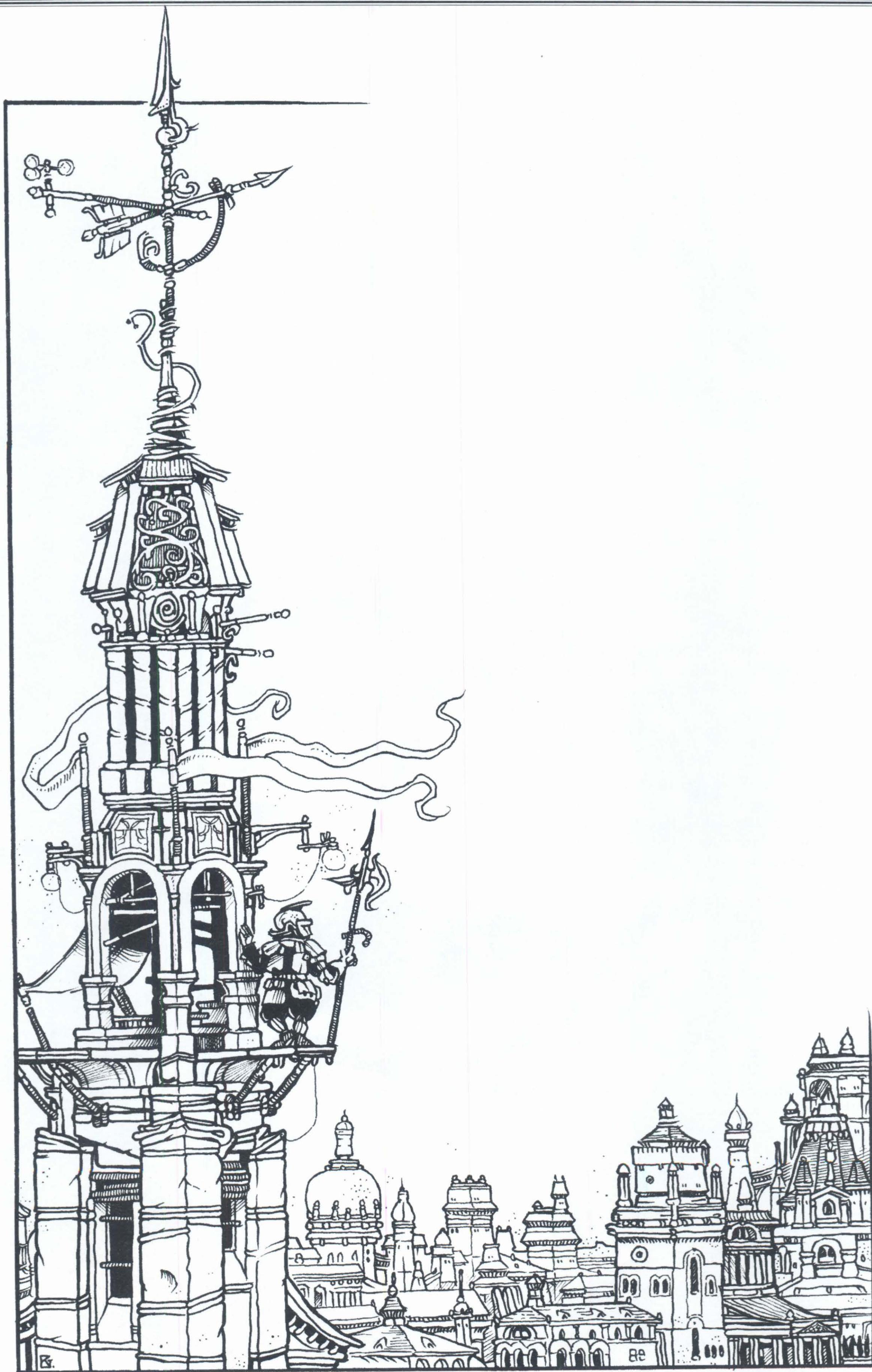
A civilizáció Quiron-tengeri középpontjától távol, a kontinens nyugati felén hatalmas kiterjedésű ritkán lakott területek fekszenek, melyek Kyria bukását követően néptelenedtek el. Kevéssé ismert barbár népek élnek itt, akikről vajmi keveset tudnak a magukat oly nagyra tartó bölcsek.

Az Anublien tavaktól északra a Fendor-tenger környékén él az északi barbárok népe. Vadászó, vándorló életmódot folytatnak, soha sem tartoztak Ynev történelemformáló népei közé. Pyarroni misszionáriusok feljegyzései szerint a Hetedkor első felében néhány déli törzsük viharos gyorsasággal új életformát alakított ki. Városokat emeltek, még egy úthálózat építésébe is belekezdtek. Ősi természethitüket félretéve embervérre szomjas istenségeket kezdtek imádni. Ám amilyen gyors volt felemelkedésük, oly gyors volt bukásuk is. Mára visszatértek őseik életmódjához, kultúrájuk stagnál. Senki sem tudja, mi lehetett az oka hanyatlásuknak. Néhányan Toron kezét látják ebben, mások a sirenari elfeket teszik felelőssé érte.

A Quiron-tengertől nyugatra elterülő füves síkságon az aunok sáskanépe él. Bár ritkán háborgatják a civilizált népeket, a területeikre merészkedő idegenek halál fiai. Olthatatlan gyűlöletet éreznek minden elf iránt, ennek okára talán már maguk sem emlékeznek. A Snil-síkságon gyíkember törzsek élnek mágusaik uralma alatt. Úgy tartják, birodalmuk megelőzte és túlélte Kyriát, és most csak erőt gyűjt, hogy újra kinyilváníthassa hatalmát Yneven. Rendszeresen rabszolgákat zsákmányolnak, hogy maguk számára munkaerőt és ételt, sötét isteneik számára áldozatot biztosítsanak. Újabban kósza hírek kaptak lábra valamféle új államról, Wendolról amely itt, a Távol-Nyugaton bontogatja szárnyát.









A kalandozók városa

A Városok Városa Ynev kontinensének leghatalmasabb települése. Az Örök Háborút túlélt Godora tartomány egyetlen fennmaradt városának védelmére, az Égi Fény szerinti 1024. esztendőben, az uralkodóherceg elrendelte Erion fallal történő körülvételét.

Erion

A Hetedkorra Erion nem csak Ynev legősibb – közel tízezer éves -, de legnépesebb városa is.Erion lakói azzal dicsekszenek, hogy városukban az év egyes részeiben több, mint tízmillió ember nyüzsög; könnyen lehet, hogy mindez az erioni polgárokra olyannyira jellemző túlzások egyike, de annyi bizonyos, hogy Erion messze Ynev legnépesebb városa. Területe éppily óriási: elővárosaival egyetemben jó kétezerötszáz négyzetmérföld, fala pedig százhetvenkét mérföld hosszan kígyózik Godora lankáin át. E védmű magassága hatvanöthetven láb közt váltakozik, vastagsága helyenként eléri a fél mérföldet. A Fal tekervényes járataiban és ürgeiben számtalan titkos szekta, klán, és veszedelmes lény ütött tanyát az évezredek alatt.

Eriont gyakorta nevezik a Kalandozók Városának, vagy a Világ Fővárosának. Erionon keresztül vezet az út a Sheralon át, ily módon egyetlen utazó és kereskedő sem kerülheti el, aki át akar kelni a Világ Gerincén. Azok, akiknek sietős a dolguk – és elég tehetősek – igénybe vehetik az erioni térkapuszolgálatot. Az erioni térkapuhálózat segítségével bárki egy szemvillanás alatt eljuthat Ynev bármely jelentősebb pontjára. Működik egy belső térkapuhálózat is, mely a városon belüli gyors közlekedést szolgálja.

Úgy mondják, ami Erionban nem található meg, az nem is létezik. Való igaz, a kalmárok, kalandozók és utazók folyamának hordaléka egyedülállóvá teszi a várost. Piacain és kereskedőházaiban a mithrillel megfizethető rualani selyemtől kezdve a Déli Jégmezők fenevadjainak trófeáiig a legritkább áruk is beszerezhetők. Ha mégsem leli meg valaki a kalmárok árui közt, amit kíván, akkor könnyűszerrel felbérelhet egy csapat kalandozót, akik néhány aranyért, és persze magáért a kihívásért, az egész világot bejárják akármilyen portékáért.

A Városok Városának is megvan a maga belső rendje, melyet csak az itt születettek értenek igazán. Aki óvatlanul járkel Erionban, rövid úton egy csatornanyílásban, vagy jobb esetben valamelyik rabszolgapiacon végzi.

Államszervezet

Erion ura mind a mai napig büszkén viseli a Kyria helytartója, vagyis a Godora Hercege címet. Habár az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást, a mostani – a da Viniel család – nyolc évszázada ad uralkodókat Erionnak. A nemesség is hasonlóképp ősi; a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját. Nem könnyű erioni – illetve godorai – nemességhez jutni, mivel a herceg adományozható fölbirtokok híján a kerületekre osztott városrészeket adja kiváltságul egy-egy nemesi családnak. A közel nyolcezer kerületből (némelyik alig nagyobb egy háztömbnél) álló városban nemesi kiváltság többek között a letelepedés és az üzletnyitás engedélye. Ilyen és ehhez hasonló jövedelmekből tarja fenn magát Erion nagy múltú arisztokráciája. Az ily módon birtokolt jogok apáról az elsőszülött fiúra szállnak, a többi gyermek vagyontalan lesz. Ezért, ha több fiúgyermek születik egy családban, azok bizonyosan valamelyik egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhet: ha nincs fiú utód, a kerület joga visszaszáll az uralkodóra. A jog át nem ruházható, hozományul sem adható, ezzel veszi elejét az udvar a hűbéres családok túlzott megerősödésének.

A hercegi család a kikötői vámokat, a kapupénzeket, a Palotanegyed bevételét, és a váltó kibocsátás elsőbbségét magának tartotta fenn.

Nyolc évszázaddal ezelőtt Gustavron da Viniel beszüntette az erioni arany veretését: a rendelet óriási megdöbbenést okozott, és kis híján palotaforradalomhoz vezetett. A herceg azonban megőrizte hatalmát, és az elkövetkezendő évek, valamint az erioni piaci- és bankrendszer megreformálása fényesen bizonyították elképzelésének nagyszerűségét. Minekutána Erion nem rendelkezett többé saját pénznemmel, az itteni kalmárurak arra kényszerültek, hogy mindenféle fizetőeszközt elfogadjanak – korlátlan teret nyitva ezzel a szabad kereskedelemnek. A da Viniel család által létrehozott váltórendszer megsokszorozta a hercegi család vagyonát és gazdasági befolyását, valamint utat engedett az azóta kialakul üzleti élet meghatározóinak, a dzsad és egyéb bankházaknak. A pénzforgalom Erionban egyre gyakrabban jelent cirkalmas betűkkel telerótt számlákat és váltókat, mintsem súlyos aranyakkal telt erszényeket. Elmondhatjuk, hogy itt már sokkal inkább pénzforgalomról, mintsem árucseréről van szó.



Hétköznapi élet

Erion sohasem alszik. Nappal végeláthatatlan áradatban hömpölyögnek a különböző népek fiai az utcákon: kalmárok alkusznak és árulják portékáikat, hasas bárkák futnak be a gigászi kikötőbe, hogy áruikkal etessék Erion mindig éhes száját. A kikötő maga Erion egyik legérdekesebb jelensége, szemléletes példája, hogy a hagyományok szigorú őrzése milyen sajátos dolgokat eredményezhet. Hosszú évezredekkel ezelőtt Erion kikötője a virágzó Kyr birodalom egyik büszkesége volt; egy flottájának legjelentősebb bázisai közül, jelentős helyszíne a birodalom északi és déli része közt zajló kereskedelemnek. Kyria bukása után a kereskedés elapadt, az Orvellával vívott hosszas háború alatt összezsugorodott hajóhad pedig Calowyn felé bontott vitorlát. Godora uralkodóhercegei azonban a mai napig jelentős pénzeket áldoznak a kikötő fenntartására, bár abban már csak halászhajók, és a város a kyr időkhöz képest eltörpülő nagyságú flottája vetnek horgonyt.

„Kyria örök, de a várostérkép változékony" – tartja a mondás, és valóban, Erionban állandóak az építkezések. A világ minden tájáról érkeznek mesteremberek: törpék, emberek, elfek, hogy újabb és újabb módon díszítsék, növeljék az örökké fejlődő várost.

Az élelmezésben fontos szerepet töltenek be a környező földek falvai, amik szünet nélkül ontják terményeiket a piacokra.

Erion utcáin éjjel sem csitul a forgatag, a legkülönbözőbb színvonalú bordélyok, fogadók, játéktermek várják a tehetőseket és könnyelműeket. Éjszaka elevenednek meg a város ragadozói: a romlásszekták tagjai, a tolvajklánok besurranói, vagy épp a hercegi család piszkos ügyeit elsimító fejvadászok.

Minden faj és nép szülötte megtalálható Erionban. A legkülönbözőbb szakmák, mesterségek művelői lelhetőek fel, legyen szó méregkeverő boszorkánymesterről, gorviki vértestvérről, vagy akár romlott istenek papjairól. A békésebb elfoglaltságok keresői sem szenvednek semmiben hiányt, hiszen Erion Szórakozó- és Fogadónegyedében minden kapható, mit földi halandó megkívánhat.

A Városok Városa igencsak drága hely. Sok a fényűzően gazdag hölgy és úr, de legalább ennyi a koldusbotra jutottak száma, akikre nem mosolygott rá a szerencse.

Törvények és közbiztonság

Erion törvényei Kyria jogtudósainak elméjét dicsérik. Olyan szerteágazó jogrend épült ki a város fennállásának hat évezrede alatt, amit csak az itt élő jogtudorok és számvetők látnak át. Nem véletlenül: csillagászati összegek ütik a markukat, valahányszor egy nemesúr, vagy épp egy botor kalandozó belegabalyodik a jogrend szövevényes pókhálójába.

Egy fontos – és mindenki számára ismert – törvény van: az erioni polgárjoggal nem rendelkezők ügyei az erioni hatóságokat hidegen hagyják mindaddig, amíg a város vagy annak lakói sérelmet avagy kárt nem szenvednek. Ezt a törvényt a városőrség tartatja be az ideérkezőkkel. A városőrség kiválóan képzett veterán katonákból, papokból és varázslókból áll. Emellett minden kerület saját őrséget tart fent, hogy megőrizze területén a rendet. A szegényebb negyedekben persze bármi megtörténhet, hiszen néhány jól megválasztott szó kíséretében átcsúsztatott pénzérme igen figyelmetlenné teheti az őrség tagjait. Az ár mindig a kerület gazdagságától függ. A leghíresebb természetesen a Hercegi Gárda, ami külhoni fejvadászokból, gladiátorokból és mágiahasználókból áll. Ha egy kalandozócsapat komolyabb rendbontást okozna a város bármely pontján, ezek a hétpróbás gárdisták rövid úton elintézik a felbolydulást, és legtöbbször az előidézőit is.

Számos kisebb és nagyobb tolvajklán tevékenykedik a városban, ezek közül a legjelentősebb a Kobrák és a Szürkecsuklyások klánja. A klánok keze messzire elér, de kiemelkedő óvatossággal járnak el minden egyes komolyabb akciójuknál, elvégre, ha hibáznak, ha nyilvánvalóvá válik ténykedésük, a kerület urának zsoldoshada írmagjukat is kiirtja.

A város urai szigorúan büntetik a lopást, csalást, gyilkosságot. Helyi ügyekben a kerület bírái, a város egészét érintő ügyekben pedig a hercegi ítélőszék jár el. Más országokkal ellentétben Erionban igen súlyosan büntetik a szerződésszegést. Gyakori büntetési forma a testi fenyítés, a csonkítás, vagy akár a gályarabság. Minden bűntettnek van azonban aranyban megfizethető ára – ritka esemény, hogy egy nemesurat vonjanak deresre. A bűn kiváltásának joga persze olyasmi, ami csak azok számára áll fenn, akik képesek élni vele.

Vallás

Az erioni államvallás természetesen a kyr vallás – névleg, hiszen a Városok Városában Ynev valamennyi istenének, bálványának, és még ki tudja miféle pokol- avagy mennybéli entitásnak hódolnak. A hercegi család a kyr istenekhez intézi imáit, de vallásszabadságot biztosít minden kultusz számára, amíg azok tevékenységükkel nem sértik a város törvényeit.

Fontos megjegyezni, hogy az emberáldozatot megkövetelő istenek papjai a színfalak mögött ténykednek. Figyelmet és jelentős mennyiségű aranyat fordítanak arra, hogy az őrség tekintete elkerülje őket, áldozataikat pedig leginkább a szegények és nincstelenek soraiból válogatják. Bajuk igazán csak a városban működő pyarroni istencsalád szolgáival és inkvizítoraival gyűlik meg. Ha egy Tharr szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű hívei azonmód két másikat építenek helyette. Ezek a szünet nélküli árnyháborúk Erion éjszakáinak velejárói.



Erion városa nyolc nagy negyedből áll, melyek erőteljesen különböznek egymástól.

Palotanegyed

Erion Palotanegyedét – mely a legnagyobb s leggazdagabb mind közül – külön fal veszi körül. Itt él az uralkodóherceg, valamint a nemesség nagy része. A Hercegi Palota külön erődítmény, ahová még a klánok mestertolvajai sem merészkednek.

Nevezetességei közé tartozik a Főnixek Parkja, ahol évente egyszer – nyárközépkor – 120 arany fejében csodás látványnak lehetnek tanúi a látogatók.

Évezredek alatt több száz kalandozó, varázsló és pap próbálkozott azzal, hogy megtörje a Godorai Függőkert – ahol egyszer Kyria istenei is testet öltöttek – kapuját oltalmazó mágiát, mindeddig sikertelenül.

Itt található még a Hercegi Könyvtár egyedülálló gyűjteménye, Darton hírhedt rendháza, vele szemközt pedig Dreina és Krad katedrálisai, és lovagrendjeik erődítményei.

A Palotanegyed – vagy más néven a Belső Város – kapuja közelében található az Inkvizítorok Szövetségének székháza. Kapuit abbitacélból kovácsolták, és úgy tartják, bevehetetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is.

Szórakozónegyed

Bárki megtalálhatja itt a számára kedves időtöltést, légyen szó játékról, Ellana-szentélyekben töltött édes órákról, vagy életre-halálra folyó gladiátorviadalokról. Számtalan játékbarlang, utcai mutatványosok és szajhák hada lesi a tehetős utazók minden kívánságát.

Itt található a híres Critai Tábla, melyen lassan kétezer éve folyik – máig megfejtetlen szabályok szerint – a játék. A hatalmas kőtáblán ismeretlen erejű mágia mozgatja a figurákat, és mivel senki nem érti a szabályokat, esztelen összegű fogadások köttetnek azt találgatva, vajon mi lesz a következő lépés. Sokan próbálták már megfejteni a játék szabályait – a leghíresebb elmélet tíz hónapig tartotta magát -, illetve eltulajdonítani a smaragdokkal ékített táblát, mindhiába.

A negyed nevezetessége a Rivini Aréna is, ahol hatalmas gladiátorviadalokat rendeznek, heti rendszerességgel. A negyedmillió férőhelyes arénában abasziszi, toroni és dzsad szabályok szerint küzdenek. A belépők ára igen változatos, nagyban függ az aznapi látványosságtól, illetőleg attól, hogy a lelátó mely részére szól a jegy.

Számos színház, és Ynev minden tájáról összesereglett társulat művészetében gyönyörködhetnek a látogatók. Mind a kyr hagyományokat őrző színházak, mind a shadoni misztériumjátékok fellelhetőek itt.

Fogadónegyed

A Kapuk terét jobb felől körülölelő negyed a város idegenek által legsűrűbben látogatott része. Közel kétezer fogadó, menedékház, taverna, és egyéb szálláshely várja a megpihenni kívánókat; némelyik csak húsz-harminc külhoninak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával dicsekedhetnek. Akárcsak árban és minőségben, hírnévben is eltérőek a fogadók. Mind közül a leghíresebb Torozon tavernája, ez a több emeletes, sokat megélt épület, mely számos világhírű kalandozó kedvelt törzshelye.

A Kapuk tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város. Az érkezés és indulás szerint szétosztott kapukon kívül a téren egyetlen karcsú torony áll. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, ezek az igencsak zárkózott mágusok, akik a mendemondák szerint nem csupán a Kapukat felügyelik, de birtokában vannak a síkjárás misztikus tudományának is.

Kereskedőnegyed

Roppant kiterjedésű negyed, melynek központja Erion legrégebbi építésű része, a kikötő, ahol naponta futnak be és ki kereskedőflották, hogy áruikat busás haszonnál adják tovább Erion piacain.

A Palotanegyed szomszédságában áll az Erioni Hercegi Bankház, és a többi kereskedőfamília székelye.

A negyed déli részén kiskereskedők élnek és dolgoznak, mindenféle mesterség művelői felelhetőek közöttük.

A közbiztonság meglehetősen változó ebben a negyedben. Nagyban függ attól, hogy milyen távol jár az utazó a Palotanegyedtől, illetőleg melyik tolvajklán területére tévedt.

Vallási szempontból is változatos képet mutat a negyed: aligha akad olyan kultusz, melynek ne akadna szentélyére a kitartó hívő. A pyarroni és kyr panteon templomai büszkén magaslanak, míg a Kosfejes Úr oltárait földalatti katakombák rejtik az avatatlan szemek elől.

Szegénynegyed

Gyakorta nevezik Kunyhóvárosnak is ezt az öntörvényű környéket. Bűzös kanálisok, szeméthalmok, rosszarcú banditák, rabszolgavadászok fémjelzik. A város e részén intézik a valóban sötét ügyleteket: leszámolások, árnyvilági összecsapások állandó színtere.

Az óvatlan vagy akár csak annak tűnő magányos utazók gyakorta tűnnek el, pusztán azért, mert néhány szögesbunkóval felfegyverzett koldus szemet vetett a hátasukra. Az élet fabatkát sem ér; mindenki sietve igyekszik odújába húzódni, mikor leszáll az éj.

A keleti kapu tőszomszédságában, a negyed szélén áll az erioni Uwel rendház, más néven a Vastemplom. Rebesgetik, hogy a szentély nagyobbik része a föld alatt terül el, és ezernyi uwelitának nyújthat menedéket. A legenda szerint a templomban őrzik a Bosszúállás atyjának egyik ereklyéjét, egy gigászi vasoszlopot, Uwel ujját.

Temetőnegyed

A holtak negyedét, vagy más néven a Nekropoliszt roppant fal övezi. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbitacélból kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilokjárók garmada. E védművekre a falakon kívülről lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon belül tartsák az egyszer már odajutottakat...

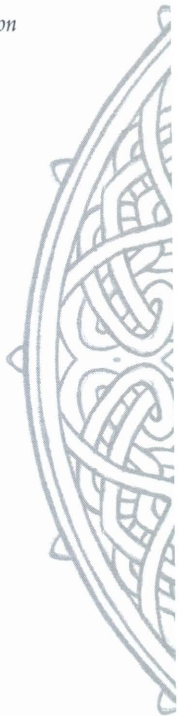
Utazónegyed

Piacok tengere fogadja a kalandozókat és utazókat ebben a negyedben. Ló, kutya, vágóállat, mágikus bestiák, vagy akár rabszolgák – bármi fellelhető itt. A rabszolgapiac igen széles kínálatú, és a tehetős vásárlónak a legkülönbözőbb társaságok ügynökei igyekeznek a szolgálatába szegődni, hogy segítség a vásárlást.

Örömnegyed

Ha bujálkodásra, féktelen orgiákra, olcsón vagy méregdrágán mért szerelemre, borokra, mákonyra vagy áfiumra vágysz, nem kell mást tenned, mint a Déli kapun, az Örömnegyed felől megközelítened Eriont. Az alvilág uralta negyedben található a Szelek Tornya, ahol messze földön híres táncosok és kéjművészek adnak számot tudásukról. Játékbarlangból sincs hiány; leghíresebb közülük a Minal mosolya, ahol a hazardőrök Ynev minden szerencsejátékával próbát tehetnek.

Úgynevezett bódulattanyákat is találhatunk: szikrafűtől az angyalkönnyig bármilyen mámorító szer kapható.



·VII·



Taba el-Ibara

Taba el-Ibara

„Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd s éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti-óceán. Hullámai lassan bár, de követik a viharos keleti szél irányát, gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk istenkísértő, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok szigetein, malomkeréknyi tavak mellett, zöldellő pálmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk. Dzsadoknak nevezik őket..."

Roxund: Homoki história

Taba el-Ibara, az Ynev közepén található homok- és kőtenger korok óta változatlanul várja mindazokat, akiket sorsuk idevet. A későbbi Taba el-Ibara területét a világ kezdete óta sűrű, buja dzsungel borította, az elfek Végtelen Erdősége, Tysson Lar. Egészen addig, amíg a kontinensre két új nép, az amundok és a dzsennek betették a lábukat. A két nép előző otthonában is óriási háborút vívott egymással, melyet itt tovább folytatott. A helyzetet súlyosbította, hogy az amundok harcba keveredtek a térségben élő elfekkel is. Évezredekig tartó küzdelem bontakozott ki, amelynek csak az vetett véget, hogy egyik fél sem viselt volna el még több áldozatot. A háború örökre a tájon hagyta nyomát; az egykori zöldellő erdőségek helyén ma végtelen sivatag terpeszkedik.

Mindhárom nép másként alkalmazkodott a megváltozott helyzethez: az amundok labirintusszerű piramis-templomokba, a megközelíthetetlen Mélysivatagban fekvő városokba húzódtak, s ott imádták tovább isteneiket. Az elfek elmenekültek, egykori létszámukból alig töredéknyien maradtak itt; ők a legmélyebb sivatagban tengették életüket, s mind jobban megváltoztak - talán csak a bennük izzó gyűlöletnek köszönhetik túlélésüket. A dzsennek felismerték, mennyi lehetőség rejlik az emberi fajban, ezért az elszigetelődés helyett az elkeveredést választották - bár egyes elbeszélések szerint ez jelentős áldozatokkal járt a dzsennek részéről (néhány család állítólag teljes egészében feloldódott az emberek között) - s így jött létre a térség meghatározó népcsoportja, a dzsadok fajtája.

Az új népcsoport Yneven sohasem látott kultúrát hozott létre, ahol annak van igaza, aki gazdagabb, ahol hazudni nem bűn, amennyiben ezzel a beszélgetőtárs erényeit sikerül hangsúlyoznia az embernek, ahol a tudás és az ismeretek legalább olyan kincset jelentenek, mint a fényes drágakövek és nemesfémek. A dzsadok törzsekre, házakra tagozódtak, amelyek dzsenn ősökre vezették vissza magukat, és egymással küzdöttek, hogy ideig-óráig tartó államokat hozzanak létre a pusztaságban. Akadtak, akik szerencséjük nyomában vagy Galradzsa útját járva Ynev más vidékeire jutottak, és virágzó vállalkozásokat hoztak létre.

A dzsadok - talán az éghajlat hatására, talán őseiknek köszönhetően - könnyen fáradó, könnyen felejtő népség... legalábbis a felületes szemlélő számára, aki nem veszi észre a kereskedőkaravánok és az öntözőrendszerek körül végzett mérhetetlen mennyiségű munkát, aki nem tudja, hogy a nevére esküt tévő dzsad adóssága családja minden tagjára vonatkozik, aki még sohasem érezte magán a vérbosszú súlyát. Az előbbi elképzelés téves voltát bizonyítja, mennyi csodát hoztak létre a dzsadok szülőföldjükön, vagy - kevésbé megfogható módon - Ynev más vidékein, ahol a dzsad bankár- és kalmárcsaládok nemzedékek óta igen jelentős szerepet játszanak a kereskedelem kiépítésében és működtetésében.

Szigorú családrendszerük miatt - amelyet sokan összetévesztenek a kasztrendszerrel - a dzsadok között nem jött létre a más országokban ismeretes királyság államformája: az uralkodó (Ibarában használatos címe: emír, szultán, sejk, stb.) sohasem volt más, mint az összegyűlt családok vezetője, a "bölcs", aki vitézségével, tehetségével kivívta magának az elsőséget. Mivel a dzsad kultúrában a gazdagság társadalmi értékmérő, az így hatalomra jutott vezető "felesleges" költekezésbe kezd hatalma felmutatására. Ennek következtében - és az uralkodói címmel együtt járó viszonylagos biztonság miatt - az uralkodó dinasztia néhány nemzedék alatt annyira elgyengül, hogy a rokonok közül kikerülő fiatal, tehetséges hadvezér könnyűszerrel kicsavarja kezéből a hatalmat, s ezzel új uralkodói dinasztiát indít el, ugyanakkor a hatalom nem kerül ki a tágabban vett család kezéből.

Az idők során lassan kialakultak az egyes államok határai Ibarában, illetve az érintetlen területek, ahová a "megszelídítetlen" dzsadok, s az egykorvolt népek maradékai húzódhattak. Az elmúlt néhány évszázadban már csupán kisebb határváltozások történtek, a dinasztiák sem váltották egymást olyan sebesen, mint korábban. A legnagyobb újdonságot al-Hidema alapítása, illetve Abu Baldek Shibara létrejötte jelentette.

Aki ismerte a történelmet, tudta, nem maradhat fenn sokáig ez az idilli állapot.

A P. sz. XXXVII. század végére Ibara képe tökéletesen átalakult. Az amundok ősi istene, Amhe-Ramun másodszor is manifesztálódott az üresség tengerében, nyomában pedig a déli nagyhatalmak, Krán és Pyarron katonai erővel jelent meg a nyugodtnak és békésnek korábban sem nevezhető sivatagban. A dzsadok szétfutottak a háború elől a szélrózsa minden irányába, az emírségek maroknyi elszánt védelmezője mellett csak a homoki elfek maradtak helyükön, miközben a pusztában élő törzsek a sivatag északi peremére, a Sheralhoz szorultak; itt próbáltak meg ellenállni dühödt kék istenség erejének.

A háború végére kiderült, a dzsennek nem csupán egy vasat tartottak a tűzbe... A Pyarronba visszavonult mentalisták illetve a menekültek, s a nyomukban érkező hadzsik és dervisek segítségével sok titokra derítettek fényt a pyarroni titkosszolgálat ügynökei, illetve a kráni Birodalmi Emlékezet is új részekkel gazdagodott.

Tekintsük végig röviden a Manifesztációs háború előtti államalakulatokat, majd vizsgáljuk meg, mi lett a sorsuk, s hogyan néz ki ma a Taba el-Ibara.

Államalakulatok Ibarában a Manifesztum előtt

A Manifesztáció előtti idők Taba el-Ibarájában a dzsad kultúrkör volt az uralkodó, amelynek központjai az emírségek voltak, s amelynek hordozónyelve a dzsad. Jellegzetes államformája a nyílt despotizmus (emír és mellette a hadsereget vezető, szakosodott hivatalokat ellátó vezírek, általában ugyanabból a családból), politikai befolyása a Taba el-Ibarára, gazdasági befolyása Ynev egészére kiterjedt. Jellegzetes népcsoportja az alacsony termetű, középbarna bőrű, sötét hajú, barna/fekete szemű dzsadok. A kultúrkör meghatározó vallása a dzsad-panteon (Galradzsa, Doldzsah, Dzsah) és az úgynevezett Dzsiah-gat - Hagyományos út - volt, amely a társadalmi rétegek erős elkülönülését és az eleve elrendeltséget hirdette (mindazonáltal feltételezte, hogy a teremtményeknek munkálkodniuk kell az istenek biztosította életet a lehető legteljesebb mértékben kihasználni), s az ember legfőbb céljának a tudás megszerzését, az általános gyarapodást tartotta. A Manifesztáció előtti fontosabb központok:

Ál-Abadana

Az üresség tengerének legnagyobb államalakulata talán a legrégebbi is mind közül. Az emirátus területén élő számos dzsenn család, az Erionba nyíló térkapu, valamint a helyiek rendelkezésére álló nyersanyagok együttesen biztosították az állam vezető helyzetét. Az errefelé haladó karavánutak mentén jó néhány, nagyszámú lakossággal rendelkező város állt az emírség területén, bennük kiváló mesteremberekkel, akik munkái messze földön híresek voltak: számos kelme- és fegyverkereskedő fizette ki a költséges térkapu-szállítást, hogy boltjukban Abadanából való darabokkal büszkélkedhessenek, ám mégsem ez, hanem az állam kedvező fekvése biztosította vezető szerepét a dzsad országok között, amelyet csak tovább erősített a gorvikiakkal és a Mélysivatag ellenséges lakóival szemben vállalt katonai szerepe.

Él-Hamed

Hamed Manifesztáció előtti története szinte mesébe illik. A vezír - Rahim el-Haszra - kihasználta, hogy országán halad keresztül a Vörös Út, amelynek segítségével nem csupán Ordannal és Erionnal, de egész Észak-Ynevvel kiváló kapcsolatokat épített ki. Bankházai ott voltak minden nagy északi városban, s itt élt a legtöbb idegen származású - javarészt északi - egész Ibarában. Az emirátus emellett az illatszerek, gyógyszerek központjaként vált híressé. Rahim el-Haszra még azt is véghez vitte, hogy országában a közbiztonság elérte Abadana - Ibarában szokatlanul magas - szintjét. Többen hangoztatták, érdemes lenne állandó térkaput nyitni Hamedban (esetleg áthelyezni ide az Abadanában működő régit).

Él-Sobira

A Fű és Fekete Skorpiók - ez a két fogalom jutott eszébe először mindenkinek, aki meghallotta Sobira nevét. A különleges fűszerkeveréket, amely megsokszorozza a harci kedvet, Krán nagy tételben vásárolta szinte azóta, hogy egy leleményes dzsad először állította elő. A birodalom éppen ezért gondosan figyelemmel kísérte az egyébként különös óraműszerkezeteiről és kifinomult áfium-termeléséről híres dél-ibarai emirátus sorsának alakulását, s - érdekeinek megfelelően - közbeavatkozott, ha kellett. Az emír testőrségét Fekete Skorpiók néven emlegették: kiváló harcosokból állt, akiktől nem csupán (fogadott) otthonukban tartottak, hanem Sobira északi szomszédjai (Abadana, Hamed) is összerezzentek nevük hallatán.

Ál-Madoba

A sivatag nem csupán homokdűnékből áll, s erre építette hatalmát Madoba emírje, aki ló- és tevetenyésztéssel foglalkozott. A derék uralkodó annyira már nem szerette országát, hogy ott is éljen; ideje nagy részét Abadanában töltötte. A Manifesztáció előtt sokan azt mondták, az emír unokaöccse nem csupán az évente megrendezett lóversenyen törekedett megszerezni az első helyezést; a trónra is alkalmasabbnak tartotta magát nagybátyjánál.

Ál-Mugaffe

A kereskedőcsalád alapította emírség a Taba el-Ibarát átszelő nagy folyó, a Shibara déli partján jött létre. A Mugaffe család szorosan tartotta kereskedelmi, politikai vezető helyét, s riválisuk, az Avdal-család mellett ők nevezhették magukat a legstabilabb dinasztiának a dzsadok cselszövéssel teli világában. A család mindenben a dicső múlt példái szerint járt el, és rendezettségével, fegyelmével igyekezett magához csábítani a kereskedőket.

Ál-Avdal

A sejkség alapítása hasonló módon történt, mint al-Mugaffe esetében, azonban a család itt egyszer s mindenkorra szakított múltjával. Az avdalok pyarroni hitre tértek, és alattvalóikat is erre kötelezték, mindenben a dél-ynevi mintát követték. A gyökerüket vesztett dzsadok a többieknél könnyebben keveredtek el Dél-Ynev más népeivel, s bár a Taba el-Ibarában mindenki alantas népségnek tekintette az Avdal sejkek alattvalóit, a mendemondák szerint néhány dzsenn átköltözött a "kísérleti államba", hogy közelebbről láthassa az avdali fejleményeket, és figyelemmel kísérhesse a megmegújuló avdali-gorviki összecsapások alakulását.

Ábu Baldek

Az eddig felsorolt államoktól északra fekvő emírség egyetlen nagy kiterjedésű oázisban jött létre a Shibara egyik mellékfolyója vádijában. Szakadár dzsenn dinasztia alapította az "Édenkertben", ahogy Baldek oázisát hívják a dzsadok, mivel több forrás és tó is található a pálmaligetek között. Az Ynev-szerte híres baldeki rózsa és rózsakert mellett számos más, öntözéses földműveléssel termesztett gyümölcse miatt "Zöld Baldeknek" is nevezték. Innen származik a bunn-cserje, amelyet pörkölés után megfőznek, és élénkítő hatása miatt a nehezen beszerezhető kráni feketeleves helyett itt ezt isszák. Megterem itt a dzsadok között népszerű shiqut is, ami a jellegzetesen édes dzsad tea alapanyaga.

Ábu Baldek Shibara

A baldeki szakadár vezír hozta létre az emirátust a Shibara keleti partján. Eme államalakulat adott otthont Ibara legnagyobb rabszolgapiacának, ahol "tiszta" árut vehetett bárki, akinek emberre volt szüksége. Ezzel magyarázható, hogy a számos - bár nem a legnagyobb - gladiátorviadalt is itt rendeznek, s ezen a helyen lehetett legkönnyebben találkozni a Mélysivatag törzseivel.

Él-Quszarma

A Shibara forrásvidékéről még a dzsadok sem tudtak sokat. Őserdő borítja a Sheral lankáit, ebből termelték ki a folyón leúsztatott faanyagot, amelyet óriási haszonnal adtak el a déli emírségekben. A piacokon könnyen megismerhették a Quszarmából való dzsadokat, *akik magasabbak, erőteljesebbek* déli rokonaiknál, s bőrük is sötétebb.

Al-Hidema

Al Hidema, az Északfölde felé vezető Fahéjút egyik fontos állomása a legfiatalabb a dzsad államok közül. A fayuma törzs rokonai, a kharamiak alapították, s ők közvetítették a civilizált világ felé a Mélysivatag kincseit. A helyiek remek katonák voltak, ezért sokan közülük zsoldosként, karavánkísérőként dolgoztak, ami megnehezítette, hogy az emír megcáfolja az orgazdaságáról, a sivatagi törzsekkel való összejátszásáról keringő pletykákat.

Az emámét, theubot viselő letelepedett dzsad népesség mellett a mélysivatag adott otthont a "fekete máridok" népének, a vándorló dzsad törzsszövetségeknek. A három legnagyobb - Bayadi, Haszra és Fayuma - közül ez utóbbi volt a legvadabb és a legerősebb, amely széltében-hosszában bejárta az üresség tengerét, s még a homoki elfekkel is hajlandóak és képesek voltak szembeszállni forrásaik, táborhelyeik védelmében. A másik két törzs békésebb utat járt, tagjai rendszeresen felbukkantak a városokban, ahová állataikat hajtották és beszereztek néhány különleges cikket.

A Taba el-Ibara ma

P.sz. 3703 elején, a Manifesztációs háború vége felé az amundok minden eddiginél hevesebb támadást indítottak Gorvik ellen, mivel a Mélysivatagban megszületett istenük Élő teste. Azonban 3703 végére - Krán beavatkozása és Új-Godon zászlajának meglebbenése után - a Manifesztáció elpusztul, seregei semmivé válnak.

Napjainkban Ynev minden nagyvárosában találhatók jelentős dzsad közösségek, s bár sokan visszaindultak egykori otthonukba, Erionban, Shadonban vagy az Északi Államszövetség államaiban így is jóval több emámét viselő barna bőrű kereskedővel találkozni, mint korábban. Mindenki a Hardzsról, az új birodalomról, vagy a "zárványállamokról" - a háborút a nehezen járható déli hegyvidéki területeken átvészelt, Sobirából létrejött Shahr el-Dzsangi all'Tubeta Dzsiahról (röviden el-Dzsangi), illetve az amund összeomlás után alapított Új-Hamedról (Hamed-Shaih al-Qrua) beszél.

Hardzs-birodalom

A Hardzs (a birodalomban dívó fayuma dialektusban Hradzsnak hívják az államot, Ynev szerte azonban a Hardzs elnevezés terjedt el) a Manifesztációs háború, és a dzsennek népében beállt szakadás szülötte, amely Galradzsa prófétája, a Rászil, s az őt képviselő khálifok, valamint a gázik együttműködésén alapul. A szó jelentése: Kivezetés. A Pyarronba illetve az északi államokba menekült dzsadok (s dzsennek) azt mondják, Galradzsa belépett a Manifesztációval minden erejét elvesztett Dzsah helyére, s a korábbi többistenhit átadja helyét a Nagy Isten eszméjének, ahol a korábbi istenek ugyanannak az - alapvetően Galradzsa meghatározta - istenségnek egyes aspektusaiként vannak jelen. Az új erő a Kék Hold amund istenének megtestesülését kihasználva megteremtette evilági birodalmát, amelyben nincs helye más istennek. Akarata eszköze a Rászil, ki félistenszerű hatalommal rendelkezik. Ezzel a hatalommal képes felruházni a khálifokat, akik többek és kevesebbek egyszerre Galradzsa papjainál, s a Rászil szemeiként, füleiként járják a birodalmat. Közülük kerülnek ki az újonnan meghódított területek ellenőrzésével megbízott személyek (a "khálifok bátyjai") is.

A Hardzs katonai erejét a gázik biztosítják, ez a dervismozgalom hagyományain alapuló katonai rend, amelynek tagjai - különösen a háború első időszakában - a fayuma-törzsszövetségből kerültek ki. Azt beszélik, a Rászil megkereste a korábban a Mélysivatagban lakó veszedelmes törzseket, s bebizonyította nekik, ő a Huszejn Rumira megjövendölte Hádi - igaz úton vezető -, aki egyesíti a dzsadokat egyetlen isten alatt, és valóra váltja az ősapák álmát, a nagy birodalmat. Minden egyes gázi esküt tesz magának a Rászilnak, akit a Nagy Istentől rendelt vezetőnek tartanak, s ezért minden szavát a Nagy Istentől eredő kinyilatkoztatásként értelmezik.

A szó különben is fontos szerepet játszik a Hardzsban, mivel a Rászil a dzsad nyelv fayumi dialektusát tette a khálifok használta, s így hivatalos nyelvvé, ezért még a most visszatérő dzsadoknak is nehézséget jelent beilleszkedni a lassan formát öltő államszervezetbe. Ugyanakkor nagyon erős ellenhatás érezhető a városlakók részéről, noha a hivatalos vélemény szerint a letelepedett dzsadok nyelve nem alkalmas arra, hogy közvetítse a Nagy Isten akaratát. A gazdaság lassan újra talpra áll, bár az abadanai térkaput még nem nyitották meg, s állítólag már akadt, aki megkereste a térkapukat fenntartó szervezetet, nyisson új kaput a Rászil tartózkodási helyén, az egykori Abu Baldekben, ami jelenleg a Hradzs központjának számít. A Rászil parancsot adott az amundok által lerombolt Vörös Félhold mecset újjáépítésére, saját palotáját pedig az Amhe-Ramun hívek által lerakott piramistemplom-alapra építteti. A háború végeztével megnyitott "ideiglenes" hamedshaíhi kaput nem zárják be, noha a khálifok többször jelzik ez irányú kívánságukat.

A közbiztonság - meglepő módon - sohasem volt még olyan jó, mint a háború végén. Ebben része van a kisebb khálifoknak, akik piacfelügyelőként, rendfenntartóként dolgoznak, a városokban található gázıknak - ez különösen az új alapítású gázi-városokra igaz -, valamint annak, hogy a háború miatt nemcsak hogy mindenki fegyverrel jár, de a használatától sem riad vissza. Mindezeknek, illetve a vérbosszú intézményének hála sokan felhagytak sötét üzelmeikkel. Hardzs törvényei a mélysivatagi törzsek becsületkódexét és a Nagy Isten kinyilatkoztatásait vegyítik, s ha valakinek kételye merülne fel alkalmazásukat illetően, az felkeresi a mecsetéhez rendelt khálifot, aki pontos - a Rásziltól jövő - felvilágosítást ad neki.

A Hardzs elsődleges céljának az amundokkal való leszámolást tekinti, s a háború második szakaszában a legfontosabb szereplője volt az Amhe-Ramun hívek elleni harcnak. Igaz, nem meglepő ez, ha figyelembe vesszük, hogy a Rászil-vezette fayumik nagyszerű tette a Nap Első Titkos Városának elfoglalása, ami feltehetően oka volt az Élő test eltűnésének a gorviki frontvonalról.



A határvédelmi céllal erődökbe, helyőrségekbe szállásolt gázik ugyanakkor egyre kevésbé tűrik a "bezártságot", és szinte minden héten szárnyra kél a hír, hogy a Rászil kihirdeti a kátilt, a nagy csatát. Aki nem tud várni, az elindulhat Ynev más országaiba, hogy hirdesse a Nagy Isten erejét és csodáját, a Rászil eljövetelét és az amundok pusztulását. Az efféle vándorok fogadtatása vidékenként más: Pyarronban például nehezen tűrik őket, mivel számos dzsad menekült ide, akik a Rászilban és Galradzsában árulót látnak. Cserébe a Hardzsban sem látják szívesen a pyarroni hittérítőket: szomorú példája ennek a volt avdali sejkség területére küldött papok sorsa, akiknek nem csupán nem engedték újraszentelni templomaikat, de még arra is rákényszerítették őket, hogy felderítőként tevékenykedjenek az amundok titkos városainál. A Hardzs egyetlen hivatalos követet sem küldött sehová, és senki sem tudja, mi lesz a sorsa annak a területnek, amelyet Gorviktól és az egykori Kereskedő Hercegségektől hódított el a sivatag. Egyelőre Krán sem foglalkozik még a Hardzzsal, mintha előbb megvárná, mennyire életképes az újszülött állam, mielőtt szóba elegyedik vele.

A Hardzson belül egyetlen istent tisztelnek, leginkább Galradzsa képében. Dzsah papjai még a háború elején eltűntek, Doldzsah hívei pedig mára jobbára a gázik sorait gyarapítják, ahol a harcosok és tolvajok istenére a Nagy Isten másik megjelenési formájaként tekintenek. A korábbi istenségek ereje egybemosódott, s míg azok, akik Nagy Istenként imádkoznak az új erőhöz, ugyanolyan, ha nem nagyobb hatalomhoz jutnak, mint eddig, addig azok, akik ragaszkodnak a régi, elkülönülő istenekhez, alig, vagy egyáltalán nem kapnak választ

Hamed-Shaíh al Qrua

Maszkan Uma Ahnat, Égi Ravaszságú lakhelye - így emlegetik a dzsadok Hamedet, amely tehetséges vezírből lett emírje segítségével új erőre kap a Manifesztációs Háború végén. Amhe-Ramun hívei El-Hamedet sem kímélték, s a máshonnan érkező menekülteknek hamarosan innen is tovább kellett menniük, nyugatra és délre. Rahim el-Haszra végig a Taba el-Ibara környékén buzgólkodott, az ellenállást szervezte a nagy menekülttáborokban, s a harcokban többször is megsérült (fél szemét elvesztette). Uma Ahnat északi barátai segítségével igyekezett befolyást szerezni a kréniak és pyarroniak között, több-kevesebb sikerrel. Törekvéseit az erioni dzsad (és dzsenn) erők is támogatták, ám mindez szinte semmit sem ért - még Krán sobirai erőfeszítéseinek kezdeti eredményei mellett sem. Rahim egyedüli - s nem is elhanyagolható - eredménye a nyugati menekülttáborokban összezsúfolódott dzsad népesség egységgé kovácsolása volt, amely hosszú távon talán új dzsad virágzáshoz vezethetett volna, ha nem jelenik meg a messzi északon Rászil és a mélysivatagi törzsek, akik hátbatámadták az amund erőket. Azonban rövid ideig tartott az öröm az amundok ellen sikereket elérő gázik tettei hallatán: a Nagy Isten és hívei hamarosan megosztották a nyugatra szorult dzsadokat, s miközben Rahim egyre élesebben szembefordult a Rászillal, a már-már egységes nemzetet alkotni látszó dzsadok egy része tőle fordult el, s beállt a Nagy Isten hívei közé. Uma Ahnat állama lassan azoknak a menedékévé válik, akik nem kívánnak beállni a Rászil hívei közé, bár nem tudni, melyikük kém Dzsangiból, vagy a Rászil emberei közül, mint ahogy nem egyszer előfordult már, hogy az újonnan létrejövő ország lakója egyszerre felismerte, a Nagy Isten útja az egyedüli követésre méltó út. A helyzetet tovább bonyolítja a különféle déli államok érdeklődése Hamed-Shaíh felé, valamint az "itt ragadt" északiak is, így az új emír kénytelen időnként saját lakossága ellen is fellépni. Mindebben segítik a Hamedba menekülő dzsennek, akik valóságos titkosrendőrséget hoztak létre, amelynek feladata az árulók, kémek kiszűrése. Nyílt titok, hogy a mukhábara együttműködik a Pyarroni Titkosszolgálattal

A háború végeztével megalakuló Hamed-Shaíh - melynek határai körülbelül a háború előtti Hamed és Sobira területét ölelik föl - afféle "szabad zóna" lett, ahol meghúzhatják magukat, akik valamiért nem örülnének, ha a Hardzsban kellene élniük, emellett számos kalandozó is itt ütötte fel tanyáját. Torozon Tavernájában már nem egy tréfa elhangzott arról, hogy a tulajnak hamarosan fióküzletet kell nyitnia a Sajbáni mecset mellett. A szülőföldjükre visszatérő dzsadok közül sokan Hamed-Shaíhot választják új otthonul, így a főváros, Baht-e Gáh sebesen növekszik, s szinte minden nap új házak nőnek ki a földből. A sokszínűség miatt Új-Hamedban minden megkapható, ami csak Ynevben árucikknek számít. Uma Ahnat kénytelen volt szembenézni azzal, hogy dzsenn segítői ellenére sok mindenről nem tud, ami az emírségben történik, s inkább arra összpontosított, hogy az állam megfelelő részesedéshez jusson a kereskedésből. Ennek - és a háborúnak - tudható be, hogy Hamed-Shaíh külön pénzt (rijál) vezetett be, amely az emírség területén kívül szinte semmit sem ér, viszont azon belül igyekeznek a lehető legtöbb hivatalos ügyletben ezt használni.

Az óriási mennyiségű menekült és jövevény miatt Új-Hamedban a közbiztonság sem a legjobb. A régi piac és a belváros területe még biztonságos, ugyanolyan állapotok uralkodnak ott, mint a háború előtt, azonban a bazár újabb részei, illetve a korábban az abadanai kereskedők számára fentartott terület (amelyet mára a külhoni dzsadok foglaltak el) ellenőrizhetetlen. A városlakó dzsadok - számos hajdani emírség menekültjei - és a legkülönfélébb nomád törzsek szokásai, viselete keveredik egymással errefelé, a dzsadok mellett észak és dél más vidékeinek jellegzetes arcai is feltűnnek, Ynev más tájairól való dallamok, beszédhangok hallatszanak a vízipipák füstjétől és egyéb, kevésbé nemes szagoktól terhes levegőben, miközben a szűk utcácskákban hullámzik az embertömeg. Itt-ott egy teázó, étkezde, ahol ostáblát játszanak vagy sakkoznak egymással a dzsadok, hatamanok és idegenek. Azt mondják, Ynev minden kéme és cselszövője megfordul a háború utáni Baht-e Gáhban.

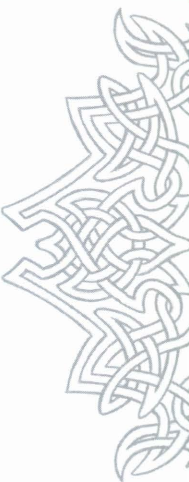
A Sajbáni mecset üresen tátong, Uma Ahnat még nem gondolta ki, mi legyen a sorsa, bár a pyarroni vallás egyfajta "csupasz" változata (a Kyel-Darton-Uwel hármas) egyre többször bukkan fel az új emír megnyilatkozásaiban. A dzsad panteon széthullásával Hamed-Shaíhban megjelentek a különféle vallások képviselői. Akadnak még néhányan, akik megpróbálják a Dzsiah-gatot hirdetni, azonban nem sok sikerrel. A dervisek - főleg a mehmerit-szekta tagjai - itt is jelen vannak, s felépült már néhány pyarroni istennek szentelt templom is. Állítólag a khayamik is felbukkantak a városban, és a Tűzkobrának is annyi imádója gyűlt össze, hogy saját templomra lenne szükségük, ám eddig egyik sem jelent meg nyíltan az emír színe előtt, hogy engedélyt kérjen tőle a templomépítésre

Shahr el-Dzsangi all-Tubeta Dzsiah

Dzsangi örténete, ha lehet, még Hamed-Shaíhénál is kacifántosabb. Az emírség sorsa jelen pillanatban Krán kiválasztottjainak kezében van, amiért rengeteg dzsad és jó pár légiós fizetett az életével, de megérte... A túlélők szerint mindenképpen.

Miután Sobira emírje a háború legelején meghalt, utódja csakis olyasvalaki lehetett, aki megfelelt Krán igényeinek. Ekkor tett szert komoly befolyásra a khayama-szekta Madab el-Sobirában, ami később nagyon fontos következményekkel járt. Az amundok 3692-es támadásakor elesett a város, és a mészárlás után csak árnyéka volt egykori önmagának, ahol a különféle tolvajklánok és romlásszekták büntetlenül tevékenykedhettek, a híres Fekete Skorpiók pedig többségükben beálltak az amundok szolgálatába.

Rövidesen a Kistestvérek nevű tolvajszekta vette át a város irányítását. Mondják, megkísérelték önálló hatalmi központot létrehozni Sobirából, ám a végzet - és a Kosfejű akarata - másként rendelte. Egy fiatal harcos, állítólag valamelyik elpusztult tolvajklán tagja, megölte a Kistestvérek vezetőjét, majd segítőjével, egy gorvikival együtt elmenekült a városból Madoba hegyes szívébe, Kashira al Madoba város környékére. A lakosság körében csak Abn dza Samsír (a Kard



Atyja) emlegetett egykori tolvaj nyomába eredő Fekete Skorpiók nem találtak senkit és semmit.

A háború első évét jellemző fejvesztett menekülést követően a Pyarroni Titkosszolgálat a reguláris kráni egységek visszavonásáról és birodalmi fejvadászok megjelenéséről számolt be az egykori déli emírségek területén. Az ezt követő, gyötrelmekkel terhes években számos városba szorult nomád varázsló álmot látott a Fekete Napkorongról. A 3696-os év közepére már három vagy négy Amhe-démon pusztult el a kráni vadászegységeknek köszönhetően, akiket a khayama-szekta hívei támogattak. Nagy meglepetésként az év végén Kashira al Madobát kráni "tanácsadók" útmutatásai szerint harcoló, khayama-tagok által vezetett dzsad szabadcsapatok és idegen zsoldosegységek támadták meg. A csapatokat Abn dza Samsír, és a szekta feje, a kegyetlenségéről hírhedt Táriq el-Dzsamádzsim vezette. A sereg bevette a várost - maga Dza Samsír vágta le az itt parancsnokló Amhe-démont -, és miután emírré kiáltotta ki magát, a khayamik segítségével nekilátott az amundok elleni nyílt felszabadító küzdelmeknek. A Fekete Skorpiók - az amund varázslatok hatására - utolsó szálig odavesztek a város védelmében, ezért a titokzatos gorviki és Táriq el-Dzsamádzsim segítségével újraszervezték az emír testőrségét, amely ettől kezdve a khayama-szekta elitharcosait tömöríti. Abn dza Samsír az így létrejött Sötét Nap Testvérisége vezetésével rendet teremtett az emírség területén, behívta a Városállamok zsoldosait, miközben a kráni tanácsadók által segített szabadcsapatok továbbra is kétségbeesetten igyekeztek megvédelmezni a város környékén felszabadított területeket. A Rászil feltűnése, de különösen az Élő Test megsemmisülése után Abn dza Samsír szektás harcosaival viharos gyorsasággal kitolta az általa ellenőrzött területek határait a Shibaráig - így mostanában ismét feszültségek ébrednek a régi ellenség, Hamed-Shaíh irányában.

Dzsangi határai ma nagyjából azonosak a hajdani Madobáével. Délről Gur-Ennaim, a nyugati Kereskedő Hercegségekből szerveződött fanatikus katonaállam, keletről - a háború előtti Abadana és Mugaffe nyugati határvidékétől - pedig a Hardzs felségterülete határolja. Az állam uralkodója Abn dza Samsír, a Sötét Nap Testvériségének vezetője. A testvériség "lelki gondozásáról" Táriq al-Dzsamádzsim gondoskodik, ő tanítja a dervisek új nemzedékét is, miközben a gorviki, akinek senki sem ismeri a nevét, elvileg a Testvériség harcmestere, ám mondják, fejvadászként szolgálja az emír - és Ranagol - érdekeit. Dzsangi katonai diktatúra, Krán kliense, ütközőállama a pyarroni támogatást élvező Hamed-Shaíhhal szemben. Másik feladata az Al-bahra-kahrem szállítása a Birodalomba. Krán továbbra is fizet a Fűért, ám senki sem tudja, mire fordítják a khayamák a kapott pénzt; az Új-Hamedben dolgozó kémek szerint hadjáratot terveznek, ám nem világos, Hamed-Shaíh vagy a Hardzs-e a célpont.

Dzsangiban manapság még a háború előtti Sobirához képest is rengeteg fegyveres szervezet található: dzsad szabadcsapatok, nomád törzsek maradékai, fejvadászok, a Városállamokból és a legkülönfélébb területekről származó zsoldoscsapatok élnek határai között. Abn dza Samsír hirdetménye szerint bárki letelepedhet az emírség területén, semmiféle kérdést nem tesznek fel neki, csupán két dolgot kell vállalnia: a Sötét Nap Testvérisége hívó szavára fegyvert fog, és megtámadja azt, akit a sobirai emír az ország ellenségének nyilvánít, illetve elfogadja, hogy ha bármiféle kapcsolatba kerül a Fűvel, akkor a Sötét Nap Testvérei utolsó emberig kiirtják családját és szervezetét.

Dzsangi gazdasága egyik meghatározó eleme a Fű előállítása és kereskedelme. Az emírség térségében a háború előtt virágzó gazdasági élet némileg veszített erejéből, mivel Hamed-Shaíh jobban keverte a kártyákat, és a legtöbb dzsad menekült a szomszédos államban keresett menedéket. Ugyanakkor Dzsangi a Taba el-Ibara keleti kapujává vált: noha az ismét életre kelő Vörös Úton haladó karavánok, mielőtt a dzsangibeli városokban megszakítanák útjukat, előbb a Hardzs területén is átvágnak, a Rászil eddig nem mutatott érdeklődést az ellenőrzésük iránt. Annál fontosabb a Shibara torkolatának ellenőrzése. Abn dza Samsír szeretné megkaparintani a folyam feletti hatalmat, azt azonban a gázik (legfőképpen egy Rőtszakállú néven ismert hajóskapitány, aki korábban az abadanai flotta hajóskapitányaként híres kalóz volt, és valamiért személyes ellenfelének tekinti Dzsangi emírjét) nem adják ingyen. Ennek köszönhető, hogy a Shibara körül sok csempész, rabló működik, és a Gályák Tengerén is összetűzések zajlottak a különféle városállamok felségjele alatt hajózó, de hazai kikötőjüket tekintve eltérő dzsad vitorlások között. Mondják azt is, a Rőtszakállú lerakatot kíván létrehozni a Fekélyláz-parton, s az Új-Godon létrejöttével megszűnő korábbi államilag támogatott kalóztevékenység lehetőséget is ad erre.

A közbiztonság nem sokat változott a háború előtti helyzethez képest: Dzsangi - miként a háború előtti Sobira - a Taba el-Ibara söpredékének gyűjtőhelye, akik mit sem törődve a határokkal, ide-oda járkálnak Új-Hamed és az emírség között, és rabszolgákkal, értékes cikkekkel, mérgekkel kábítószerekkel és fegyverekkel üzletelnek. Ahogy egyre nagyobb katonai erő gyűlik össze Dzsangiban, úgy válik a csempészet egyre veszélyesebbé. A Sötét Nap Testvérisége nem foglalkozik ezzel, noha bizonyos, hogy tudomással bír róla, mivel Táriq al-Dzsamádzsim tévedhetetlenül tudja, kik próbálják beleütni orrukat a Fű-kereskedésbe. Ezek minden alkalommal a Testvérek kardján végzik.

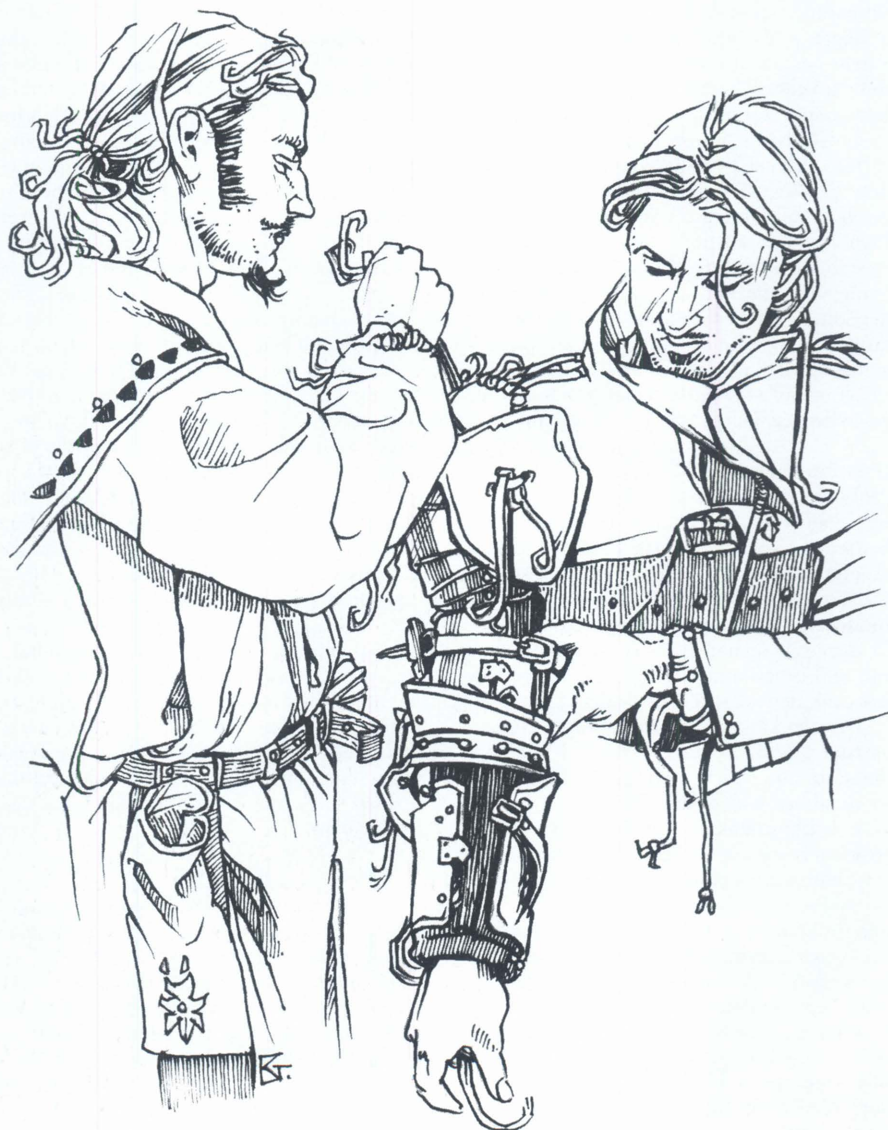
Dzsangi hivatalosan a Khayama-szekta irányítása alatt áll, ám ez nem jelenti, hogy Ranagol vallása lenne a hivatalos hit az emírség területén. A khayamák valamiféle dzsinn-hercegeket emlegetnek, akik erőt adnak nekik. Hozzájuk fohászkodnak. A khayama-dervisek valamelyik dzsinn-herceg jelét viselik magukon, így a szektán belül is különféle rendek léteznek: ki a harcban, ki a varázslatok terén ügyesebb. A vallási vezető Táriq al-Dzsamádzsim, míg a már-már igazi dzsinnhez illő erővel rendelkező Abn dza Samsír példaként mutatja, meddig juthat el, aki a tökéletességre törekszik. A khayamákon kívül több vallás is megtalálható az emírségben az egyes közösségekben - még khálifok is járnak itt.

Az emírség egyedül Hamed-Shaíhhal áll ellenséges viszonyban, bár ez nem új keletű viszály. A Hardzs problémát jelent a Shibarán, ugyanakkor - egyelőre - túlságosan erős ahhoz, hogy Abn dza Samsír megtámadja. A baráti oldalon találhatók bizonyos külső-kráni hatalmasságok és számos városállam, amely gazdasági kapcsolatokkal rendelkezik a területen, esetleg zsoldosai, kihelyezett szervezetei vannak Dzsangiban.

El-Quszarma

A távoli sejkséggel megszakadt minden kapcsolat a Manifesztációs háború alatt. Sokan azt mondják, a homok végül maga alá temette a dzsungelt, és Amhe-Ramun hívei megöltek mindenkit, aki a sötét bőrű quszarmaiak közül nem volt alkalmas rabszolgának. Mások szerint a Rászil megtérítette Quszarma népét, s az ő segítségükkel sikerült elfoglalnia a Nap Első Titkos Városát, most pedig arra vár, hogy amikor megindul a kátil, bevethesse őket a Kereskedő Hercegségek, netán Hamed-Shaíh avagy Dzsangi ellen, attól függően, ki adja elő a történetet. Néhányan még azt is beszélik, Themes-hitű amundok bukkantak fel Quszarmában. Annyi bizonyos, a gázik között van néhány, akinek szokatlanul sötét a bőre, ugyanakkor megszűntek a faszállítmányok a Shibarán. Hogy ez csupán a háborúnak köszönhető, vagy nincs már senki, aki leúsztatná a fákat Abadana területéig... senki sem tudja.





Pyarroni Államszövetség

Pyarroni Államszövetség

A Pyarroni Államközösség Dél-Ynev pyarroni vallású, Pyarronhoz számos szállal kötődő országait, városállamait tömöríti. Minden idők legkülönösebb szerkezetű közössége, kiterjedését földrajzilag lehetetlen pontosan meghatározni; államai a Délvidék egymástól távoli tájain fekszenek, olykor több ezer mérföldnyi gyéren lakott pusztaság, járhatatlan hegység, tenger választja el őket egymástól. Néhány esetben maguk az államok sem többek egy-egy városnál, vagy város méretű erősségnél.

A második évezred derekától fogva Térkapuk kötik össze őket, melyeken át az utazó egyetlen lépéssel juthat egyik településből a másikba. A Kapukat Pyarron mágusai alkották, s minden Kapu Pyarronba (egykor Ó-Pyarronba, ma Új-Pyarronba) nyílik, a hatalmas területű Kapuk Terére. A Városi Gárda válogatott egységei őrködnek mellettük, s mindig készenlétben áll néhány varázsló, hogy szükség esetén lezárja a fenyegetett átjárót. A Kapuk léte hihetetlen mértékben megkönnyíti a közlekedést és a kereskedelmet az államok között, melyek így minden más országnál szorosabban összetartozó egységet képeznek.

Némi túlzással elmondhatjuk, hogy a Gályák Tengerének mellékén meghúzódó Hat Város Pyarron kikötője, a több ezer mérfölddel délebbre eső Lar-dor a kertvárosa és egyik egyeteme, míg Predoc az istállója, Edorl az éléstára, a jóval keletibb fekvésű Viadomo pedig a második fellegvára.

Vitathatatlan, hogy az Államközösség szíve és vezetője Pyarron városa, a világ számtalan népének vallási központja, a Fehér Páholy székhelye, a tudomány és a művészetek fellegvára. Dicső titulusai rendíthetetlen tekintélyt kölcsönöznek neki a Közösségen belül, bár a többi állam csupán közvetetten tartozik irányítása alá. Eltérő társadalmi rendszerrel, saját uralkodóval bírnak, vallásukon és érdekeiken túl csak Pyarron iránti feltétlen hűségük a közös. Vezetőik egyfajta szentírásként kezelik a pyarroni papság kéréseit és tanácsait - amit többszörösen is helyesen tesznek, hiszen Dreina papi rendjéből kerülnek ki Ynev legkiválóbb politikusai és közgazdászai.

Az Államközösség Nagytanácsa minden évben egyszer ül össze az államok vezetői, uralkodói, s népes kíséretük részvételével, hogy megvitassa a múltat, és megtervezze a jövőt. A tanácskozásra minden ízben - legyen az rendes időszakos összejövetel vagy alkalom szülte gyűlés - Pyarronban, a Követek Palotájában kerül sor.

A Pyarroni Államközösség majd három évezred alatt nyerte csak el mai formáját. Története Ó-Pyarron megalapításával kezdődött, s egybeforrt az új hit térhódításával. Az alapját jelentő első szövetség P.sz. 506-ban köttetett, amikor a Délvidéken megbukott a kyr restauráció utolsó bástyája, és a Hat Város Szövetsége hivatalosan is felvette a pyarroni hitet. Ekkor még nem több, csak a közös vallás mindennél erősebb köteléke fűzte egymáshoz a két Kránnak kiszolgáltatott apró, emberlakta országot. Újabb társakra 996-ban leltek, a feudális hagyományokhoz ragaszkodó pyarroni nemesek alapította ikerállamban, a Pyarrontól elszakadt, ám visszavágyó Predoc és Edorl hercegségekben. Az ezredforduló ünnepélyes pillanata alkalmat szolgáltatott az Államközösség megalakítására, így P.sz. 1000-ben, Dreina Harmadik Havában megszületett az írásos dokumentum.

Az 1239-es Első Nomádjárás mindennél fényesebben bizonyította az új államalakulat katonai erőtlenségét; a négy egyesült nomád nemzetség harcosait csak közvetlenül Pyarron falai alatt sikerült feltartóztatniuk a védőknek. A fiaskón okulva Pyarron hozzálátott déli határainak kitolásához és megerősítéséhez, amihez mindenek előtt tapasztalt harcosokra volt szüksége.

Elsőként Sempyer gigászi várát építették fel, ahol Pyarron forróbb vérű, harcos nemesei találtak otthonra. Alig húsz esztendő múltán tizenötezer, később pyarroni hitre tért shadoni zsoldos érkezett a sztyeppére, s újabb két évtized múltán már állt példátlan méretű városerődjük, Syburr. A leghosszabb munkát a harmadik erősség létrehozása igényelte; Pyarron hittérítői két évszázadon át készítették elő a Nasti nomád nemzetség megtérését, míg végül, az 1400-as évek közepére honosították a törzs ősi hitet megtagadó tagjait. Félig föld, félig szikla erődjüket, Enysmont az utolsó aranypénzig Pyarron emeltette. A három végvárat s a köztük felépülő kisebb erősségeket eleinte Déli Pajzsnak nevezték, később, ahogy a mesterségesen létrehozott államok növekedtek, lakosságuk gyarapodott és falvakat, városokat alapított, Pajzsországoknak. A Három Pajzs Szövetség megnevezést elsőként az 1693-as Testvériségi Okirat említi. Ettől kezdve a Három Pajzs teljes jogú tagja a Pyarroni Államközösségnek.

A kudarcba fulladt 1810-es Második, majd 1865-ös Harmadik Nomádjárás bizonyította az elgondolás helyességét, s újabb tapasztalattal szolgált a haditudományok részére: a nomád harcmodor alkalmatlan a kőerősségek bevételére. Ezen okulva a Dreina-lovagrend a Salumion-hegység egyetlen hágóján még az évszázad végén hozzákezdett a nomádok utolsó megmaradt betörési útvonalának lezárásához. Az építkezés egy teljes évszázadot vett igénybe, ám 2017-re elkészült minden idők legerősebb vára, Viadomo. Felépülésének pillanatától fogva a lovagrend központjául szolgált; Pyarron önálló államnak, s az Államközösség tagjának tekintette.

Az Államközösség utolsóként Lar-dort fogadta soraiba. Az iskolavárost 2647-ben alapította a Fehér Páholy, s a 2800-as évekre oly mértékig fejlődött, hogy a Papi Szék önálló államként vette fel az Államközösségbe.

A Pyarroni Államközösség immár több évezredes, ármányoktól és véres határvillongásoktól terhes háborút folytat Kránnal, s folyamatos, jelentős erőfeszítéssel védi gazdag, belső területeit a déli nomád hordák portyáitól. Politikai és gazdasági eszközökkel küzd a Pyarroni Paktum betartatásáért, támogatására minden bajba jutott pyarroni hitű ország számíthat, legyen akár Délen, akár Északon. Kimondottan jó kapcsolatot tart fenn a Kereskedő Hercegségekkel, tán még jobbat a dzsad emírségekkel és a távoli Északi Szövetséggel, semleges, de baráti viszonyban áll a Shadon Birodalommal, Dorannal, az elfekkel. Kevésbé jó a kapcsolata Ordannal, a Toroni Birodalommal és Gorvikkal.

Fennállásának legválságosabb időszakát a közelmúltban, a Dúlás Éveként emlegetett 3674-es esztendőben, illetve az azt követő évtizedben élte. Pyarron (a mai Ó-Pyarron) áldozatul esett Krán praktikáinak, s leromboltatott; lakossága a Közösség többi országába és Shadonba menekült, az Államközösség központja időlegesen Viadomóba költözött.

Ám Pyarron büszke nemessége soha nem nyugodott bele a történtekbe, s pénzt, erőfeszítést, mágiát nem kímélve hozzálátott Új-Pyarron felépítéséhez. Mióta a város magja a Gályák Tengerének déli partján, a Dorlan deltájában 3691-ben felépült, az Államközösség új központjául szolgál.

Pyarron

A Pyarron név alatt sokan, sok mindent értenek. Földrajzi értelemben 3691 óta a Dorlan torkolatában meghúzódó Új-Pyarront jelenti, azelőtt a manapság csak Ó-Pyarronként emlegetett, a Larmaron-hegység gyűrűjétől övezett Larmaron-medencében, a Dorlan folyó mentén fekvő várost illették így. Történelmi értelemben gyakran előfordul mint a Larmaron-medencét lakó nép országa, egyházi értelemben mint vallási központ, filozófiai értelemben mint emberi értékrendek gyűjtőfogalma, mágikus értelemben mint a Fehér Páholy szinonimája.

Pyarron története

Ó-Pyarront a rég letűnt Godoni Birodalom kóbor lovagjai alapították, kik Elorand és Heliodor lovagok dicsőséges zászlaja alatt járták a Délvidéket, hogy segítsenek a rászorulókon, óvják a gyengéket - ez az az eszme, mely a mai napig áthatja a pyarroni kultúrát. A gyéren lakott környéken akkoriban csak elszegényedett, északról menekült kyr származású telepesek éltek, a lovagok az ő védelmükre emelték fellegvárukat a Dorlan jobb partján égre törő szirten. A környék nomádoktól és Krán bérenceitől rettegő népe a fellegvár köré csoportosult, s alig ötven esztendővel a megalapítás után Pyarron már jelentős településnek számított; újabb fél évszázad múltán várossá duzzadt.

A messzi földről érkezett lovagok eleinte hazájuk vallását, Jedome hitét terjesztették, mígnem - ha a legendáknak hinni lehet - egyikük, bizonyos Selmo lovag előtt megnyilatkoztak az új istenek, kiket pyarroni istencsaládként ismert meg a világ. Minden eddigi istennél közelebb álltak az emberek szívéhez, minden más istennél többet kínáltak - az emberiség mindig ilyen istenekre vágyott.

Selmo letette a kardot, és az új hit prófétájává lett. A vallás rohamosan terjedt: a súlyos vérteket és fegyvereket viselő harcedzett férfiak látványa még az amúgy makacskodókat is belátásra, az új hit felvételére késztette, holott a lovagok sosem emeltek volna kardot az ártatlan telepesekre.

Néhány évtized múltán templomok nőttek ki a földből a túlparti szirten, a későbbi Istenek Hegyén. A szerzetesek és a lovagok megjelentével a csúcsok körüli pusztaságon megélénkült a gazdasági és a szellemi élet, Pyarron szerint 500-ban már pezsgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroninak elnevezett új vallás és eszme lángja futótűzként perzselte fel egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a vallás központjává, szentfölddé avatták. A város ékkőként tündökölt önnön dicsfényében, pompáját újabb és újabb adók és adományok gazdagították. Kultúrájának bűvkörébe vonta az egész világot kelettől nyugatig, északtól délig szinte mindenütt.

P.sz. 1000-ben, az alapítás millenniumán az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, mely ettől fogva felette lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, annak fénye által glóriával övezve. Az Égi Templom glóbusza a panteon főistenének, Kradnak szentélyét rejtette, és otthont adott a Prófétának, a hit elterjesztőjének, az immár több mint ezer esztendős Selmo atyának.

Ekkorra a Larmaron-medencében számtalan város, falu és erősség született, melyek, bár nem képezték részét Pyarron városállamnak, de mind a fennhatósága alá tartoztak. Hitványabb történetírók - merőben helytelenül - ez okból nevezik Pyarront olykor országnak, s a Pyarroni Államközösséget Pyarroni Birodalomnak.

Több mint három és fél évezreden át tartott Pyarron dicsősége, ám igazi fénykorát a XXXV. században élte. Ekkorra nyelve, melyet az egykori godoni civilizációtól örökölt, a világ első nyelvévé, Közös Nyelvvé lépett elő. Papjai, tudósai a legelismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven, az Aranykör-lovagrend, Krad rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált. Iskoláiban, egyetemein ezrek és ezrek részesültek az összegyűjtött tudásból, könyvtáraiban számtalan nemzedék kutathatta ősi korok titkait.

Pyarron 1500 óta ideológiai háborút folytatott a Kráni Birodalommal, de fegyveres összetűzésekre hosszú időn keresztül kizárólag a Sötét Hegység hágóin, a Fekete Határon került sor, mígnem 3672-ben Krán ösztökélésére az egymással örökkön marakodó Déli Nomád Nemzetségek összefogtak, s kráni varázslók hathatós támogatása mellett elsöprő erejű, közös támadást indítottak a Pyarroni Államközösség déli határai ellen. Az öt évig tartó vérontás felemésztette az Államközösség tartalékait, lekötötte figyelmét és erőit; hiába érkezett segítség Pyarronba Ynev minden tájáról - Yllinorból, Erigowból, zsoldosseregek Shadonból és Erenből - 3674-ben Krán áttörte a Fekete Határnál kiépített védelmi vonalakat, és milliós ork hordákat okádott a világ fővárosaként emlegetett Pyarronra.

A lerombolt városban egyedül az Aranykör fellegvárába visszavonuló lovagok tartották magukat. Az orkok hónapokon át ostromolták a maroknyi ember védelmezte falakat, mégsem tudták megtörni a védők elszántságát. Selmo atya az Égi Templom mélyén várta Shackallort: három hónap múltán erős varázslatok védelme alatt a helyszínre is érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom istenfattya félisten. A varázspárbaj a Próféta vereségével és halálával végződött, az Égi Templom a városra zuhant, maga alá temetve a lovagvárat, bátor védőivel együtt.

A sors kegyetlen fintora, hogy az a fél tucat ember, aki talán megóvhatta volna Pyarront a pusztulástól - Sonnor és a Fehér Páholy mágusai - semmit nem tehettek. A távoli Taba el Ibara sivatagát járták, hogy késleltessék Amhe-Ramun, az elvetemült amund isten újjászületését. Hazájukat áldozták Ynev megmentéséért.

3676-ben Pyarron városa elpusztult. Egykori büszke népe szétszóródott a világban, az összegyűjtött tudás jelentős hányada pusztulás martaléka lett.



Ó-Pyarron

P.sz. 3680 óta a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a Selmovitáktól elkülönülő pyarronita rend sosem látott nagyságú kolostorrendszert épít a Dúlás évében lerombolt Ó-Pyarron romjain. Beszélik, hallgatag, megkeseredett szerzetesek ők, kik az istenek bocsánatáért esedeznek. Pyarron bukásának okát a túlzott pompa hajszolásában, a fényűzésben látják, s hiszik, az istenek sújtottak le haragjukban a városra.

Évtizedes, fáradságos munkával, két kezük erejével eltakarították a várost borító törmeléket, s a romokból, kövekből új épületeket: templomokat, rendházakat emeltek. Elfordultak a világi élettől; nem veszik ki részüket a politikából, a történelem formálásából, a külvilág hírei sem izgatják őket. Naphosszat imádkoznak, meditálnak, dolgoznak - minden munkát maguk végeznek, kívülállót nem fogadnak be maguk közé. Adományokat nem fogadnak el, javakat nem vásárolnak; abból élnek, amit két kezük megtermelni képes.

Városnyi kolostorrendszerüket magas falak övezik, soraikban számtalan egykori, meghasonlott katona, fegyverforgatásban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád és ork hordáktól, de bárki más behatolótól is. Különös, vad papi mágiát használnak, a harcban végtelen fanatizmus és bátorság jellemzi őket.

Nem osztják fel maguk közt az istencsalád tagjait, mindannyian az összes isten papjainak tekintik magukat; úgy hirdetik, a pap hitének mélységében sosem tehet különbséget egyik isten javára, a többi hátrányára. Mindig ahhoz az istenhez imádkoznak, aki az adott ügyben érintett, de mindet egyként imádják.

Államszervezet

Teokrácia, a kolostorrendszert a legmagasabb rangú és tudású szerzetesek irányítják. Hivatalos nyelve a pyarroni.

Hétköznapi élet

A szerzetesek egyszerű, szigorú regulák által szabályozott életet élnek, távol áll tőlük mindenféle fényűzés; zajos ivókat, csodás ruhakölteményekben pompázó nagyvilági dámákat ne keressen itt a látogató. A ruhák szerepe kizárólag a test takarása, a hideg elleni védelem biztosítása. Színüket a praktikum határozza meg, azaz minél nehezebben koszolódjanak. Hasonló megfontolások vezetik a ruhák anyagának kiválasztását is, a durva, nehezen kopó és szakadó szöveteket kedvelik. Általában barna, szürke, sötétzöld, gyakran rojtosra hordott csuhát viselnek, melyeket derekukon egyszerű kötéllel, vagy széles bőrövvel fognak össze. Ékszerek, drágaságok viselete, a ruhákon bárminemű díszítések alkalmazása szigorúan tilos. Harcban vértet soha nem hordanak, fegyverük az egykezes kard, a buzogány, a tőr.

Törvények és közbiztonság

A kolostorrendszeren belül bűnözés gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A bűntettre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzetés. A közbiztonság tökéletes.

Vallás

A pyarroni vallás pyarronita irányzata.

Új-Pyarron

Pyarron büszke nemessége - a kilencszázöt ősi család és a főpapi dinasztiák - nem nyugodtak bele Pyarron pusztulásába, nem mutattak hajlandóságot sem a pyarroniták lemondó önmarcangolására, sem a belenyugvásra. Vallják, Pyarron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell élnie, s mely tovább is él. Ó-Pyarron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáláttak Új-Pyarron városának megépítéséhez a mediterrán éghajlatú Predoc tőszomszédságában, a Gályák Tengerének partja mentén. A folyó, mely az új város mellett folyik, azonos azzal, amely Ó-Pyarront is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyarron varázslói és mágusai is kiveszik belőle részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybéliek által fehér gránitnak nevezett peridanból emelnek. A deltavidék kanyonjainak mélyén csillanó folyóágak, a fák és bokrok zöldellő foltjai, a szirtek fokain gyöngyházfehéren ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátakról letekintő látogatónak.

Új-Pyarront lakói egyszerűen csak Pyarronnak nevezik, hisz alkotói szándéka szerint örökölte elődje szellemi és kulturális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítették a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk Terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tűtorony, a Fehér Páholy mágusainak lakhelye. A város már négy esztendő múltán hatalmasabbá vált, mint Ó-Pyarron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világon, mely határain belül ennyi növénnyel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületein kígyózó erdei ösvényeket szökőkutak, szobrok ékesítik; az égre törő szirtek között, az ezer ágra szakadt Dorlan vize felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyarronban majd mindent megvásárolhat és megtanulhat az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre letelepednek, hogy a méltán világhíres Pyarroni Egyetemvárosban tanulhassanak, s a diákévek múltával gyakran a végleges maradás mellett döntenek. Kis híján minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős, pyarroni hitű lovagrend fenntart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbjében kiképzés is folyik; a legnagyobb tekintélynek az Aranykör- és az Oroszlánszív-lovagrend örvend.

A távoli Lar-dor harcos és varázsló iskoláinak növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Térkapukon át bármikor fertályóra alatt visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyarron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez.

Államszervezet

Teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birtokolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni legtisztábban beszélt változata.

Hétköznapi élet

A pyarroniak magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, s erre meglehetősen büszkék.

Pyarron éghajlata meleg, az itt lakók nem hordanak súlyos, bársonyból, brokátból készült ruhakölteményeket. A selymet - különösen a finom, lágy selymet - részesítik előnyben. Lenge, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukon széles bőrövet viselnek, ebbe dugják tőrüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkákba burkolóznak. Szoknyát nemigen hordanak ők sem, inkább zavarbaejtően lágy selyemből készült, széles szárú, sejtelmes szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódít, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos és a mélykék, sőt olykor még a fekete is. A zárkózottabb természetű pyarroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Mindazonáltal Pyarronban

annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb ruházaton sem.

Törvények és közbiztonság

Pyarronban a közbiztonság kivételesen jó. A törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betarttatásukra.

Vallás

A pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata. Minden istennek külön papja van. A városban megszámlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.

Hat Város

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél emberi történelmének hajnalán, mikor a Sheral bércein átkelve megérkeztek a kyr származású menekültek első, szórványos csoportjai, a mai Hat Város területe mutatkozott a legalkalmasabbnak a letelepedésre. Keletre a Taba el Ibara sivataga terpeszkedett, s ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő északi embernépet. Délről a Gályák Tengere (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengereket megszégyenítő nagyságú öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A tenger halakban, a hegyek mélye ércekben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a P. e. XXV. század végén már hat város sorakozott a parton, egymással kereskedve békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelent, Délen helyreállítani a Kyr Birodalom dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, s a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtűrte az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor birodalma mindössze egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre, és ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a Szövetséget.

Az egykori Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetírók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban e helyt említik először a Hat Város Szövetsége nevet. Elmúlt két évezred - roppant nagy idő, de a Gályák Tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna folyása. A csalódott nép hitte is, nem is a kyr isteneket - nem volt mit köszönnie nekik -, mígnem a P.sz. I. században ide is elért az új hit, a pyarroni vallás futótüze. Az V. században már gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászkodott, elsősorban Antoh-hoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása, így P. sz. 506-ban a Hat Város hivatalosan is elsődleges állami vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Óriási, három-, négy-, ötevezősoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit.

Bár a Dúlás talán a Hat Várost érintette legkevésbé, a közelmúlt másik Dél-Ynevet felforgató eseménye, a Manifesztációs háború rá gyakorolta a legmélyebb hatást az államszövetség tagjai közül. A városokat 3695-ben elérte Amhne-Ramun dühe, az amundok közvetlen támadást indítottak ellenük. Könnyen lehet, hogy mára üres pusztaság terjeszkedne a Hat Város helyén, ha az ősellenség, Krán csapatainak ellentámadása nem teszi lehetővé a városok felmentését.

Államszervezet

A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkélkedő uralkodócsalád irányítja, az Állam közös ügyeiben a belőlük alakuló Szenátus dönt.

Hétköznapi élet

Magas, aranybarna bőrű, hullámos és sötét hajú emberek élnek itt. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre.

A férfiak ágyékkötőt, felette térdig érő szoknyát hordanak, felsőtestüket - ha mellvértet nem öltenek - vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elöl-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csípőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélik, mindenre kaphatók.

Törvények és közbiztonság

A kikötővárosok többnyire nem jó közbiztonságukról híresek, ez alól nem kivétel a Hat Város sem. Az élénk kereskedelem sok kétes erkölcsű alakot sodor a városokba, gyakoriak a tolvajlások, és néha az emberéletben is kár esik, ámbár a törvények szigora, a hatóságok keménysége nem hagy kívánnivalót maga után.

Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata, elsősorban Antoh istennő kultusza dívik.



Predoc és Edorl

P.sz. 950 környékén Pyarronban már megkezdődött a millennium előkészítése, azonban ez sem leplezhette el a városállam vezetését megosztó feszültségeket. A várost ekkoriban az Aranykör-lovagrend leszármazottai, a 905 ősi pyarroni család irányította. Mivel ezek jelentős része főpapi dinasztiákká alakult, az egyház hatalma meghaladta a világi urakét, és erőfölényét kihasználva a teokrácia bevezetését tervezte az ezer éves évfordulóra.

Akadtak azonban egyes megrögzötten világi gondolkodású családok, melyek nem kívánták a hatalomátvételt, ám annál inkább vágyták a terjeszkedést. Nem tápláltak gyűlöletet az egyház és annak vezetői ellen, pusztán úgy vélekedtek, egy népnek országa, egy országnak királya kell, hogy legyen. Mikor látszott, szavuk többé nem meghatározó, úgy döntöttek, elhagyják a várost, hogy saját országot alapítsanak. Átkeltek a Larmaron, s a Gályák Tengere déli partján hullámzó dombságon telepedtek le.

Nekiláttak királyt választani. Évtizedek teltek el eredménytelenül, miközben gyakran véres belviszályok dúlták az apró államot. Végül két pártra szakadtak, s tán pusztító háborúba is kezdenek, ha Pyarron békítő szándékú politikus papjai nem állnak elő a megoldással. Az országot két részre, két hercegségre osztották: Predocra és Edorlra.

Az ikerállamban helyreállt a rend, a nemesség évek alatt kibékült. Néhány évtized múltán, mikor a sérelmeket megélt nemzedéket már felváltotta az új, többé semmilyen ellentét nem feszült közöttük. Így van ez azóta is, bár az ország két felét soha, egyetlen hercegnek sem sikerült egyesítenie. Pedig beszélik, akadtak néhányan, akik megpróbálták; őket saját nemességük mészárolta le.

Az ikerállam népe és urai soha nem feledték származásukat, s bizony mindig is némi honvággyal gondoltak Pyarronra. Az emlékek apáról fiúra szálltak, eltorzultak, s végül egyfajta öröklött fanatizmussá lettek. P.sz. 996-ban Predoc és Edorl örömmel lépett az Államközösségbe, s később is mindig készen állt Pyarron védelmére, kéréseinek teljesítésére.

Katonailag mindkét állam meglehetősen erősnek mondható. Predoc lovagjai híresen könnyű, a mozgást alig gátló, különleges teljes vértezetet viselnek, s szemfényvesztő ügyességgel forgatják vékony, hosszú pengéjű, borotvaéles kardjaikat. Messze földön híres méneseikből könnyűléptű, fürge, mégis a nehéz harci lovakkal versengő teherbírású hófehér predoci telivérek kerülnek ki. Mondják, a pegazusok vére csergedez bennük, amiben lehet is némi igazság, tekintve, hogy némelyik predoci nemesúr istállójában a mai napig találni ezekből a ritka, szárnyas lovakból.

Edorl jó ideje felhagyott már a lovagi harcmodorral. Seregeit kivételesen képzett számszeríjászok és fegyelmezett vértes-gyalogosok alkotják. Zsoldosai jó hírnek örvendenek szerte Délvidéken, bár meg kell valljuk, nem érnek shadoni vagy ereni társaik nyomába.

Az ikerállam gazdaságilag is erős lábakon áll. A Predoc dombhátain érlelt óbor és a völgyeiben nevelt telivér ménesek világszerte öregbítik az ország hírnevét, s gazdagítják nemesurainak kincseskamráit. Az Edorl alföldjén termelt gabonát évente kétszer aratják, a bőséges termés nemhogy az Államközösség ellátására elegendő, de még a Kereskedő Hercegségek magtáraiba is jut belőle.

A Pyarron pusztulását okozó Dúlás elkerülte mindkét országot - messzire estek a háború központjától. Ha a Larmaron olykor át is keltek az ork hordák, az ikerállam seregei megfutamították őket. A káosz persze a Gályák Tengerének partján is éreztette hatását. Az Államközösség gazdasága összeomlott, a piac beszűkült, s bár éhes száj mindig akadt, a gabonáért fizetni is képes kereslet nemigen. Az ikerállamot is elérte a nincstelen menekültek áradata, ellátásuk, testvéri megsegítésük kiürítette a kincstárakat. A páncélokon kissé megfogytak a színarany díszítések, a drágakő berakások, kevesebb méregdrága predoci óbor fogyott a vacsoraasztalok mellett, de a szellem, s a pyarroni eszmék iránti hűség töretlen maradt.

Államszervezet

Mindkét állam hercegség, két külön hercegi családdal, az uralkodó mindig ezekből kerül ki. Predocban a rang öröklődik, Edorlban az előző uralkodó halálával a főnemesség választ utódot a hercegi családba tartozó jelentkezők közül.

Hétköznapi élet

Öltözködés tekintetében az itt élők Új-Pyarron divatját követik. A férfiak csak akkor öltenek teljes vértezetet, ha hadba indulnak. A díszvértek a meleg éghajlatra való tekintettel nem fedik a teljes testet. A gazdagon díszített mellvértek, lábszár- és alkarvédők, lemezekből összefűzött csataszoknyák a helyi ötvösmesterek szakértelmét dicsérik.

Törvények és közbiztonság

Mindkét hercegségben kielégítőek. A törvények - Pyarron mintájára - szigorúak, de betarttatásukhoz nem rendelkeznek olyan kiváló eszközökkel, mint a nagy példakép.

Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata.

Sempyer

Sempyer városerődjét az Első Nomádjárás után, P.sz. 1250 környékén emelte Pyarron városa. Az építkezésre messze délen, a Lar-doron is túl került sor, a munka elvégzésére költségeket nem kímélve a távoli Tarinból hozattak törpe építőmestereket. A gigászi erősség alapját a sztyeppén magasodó terebélyes sziklák egyike adta, ezt fúrták-faragták keresztül a különös mesterek, s erre húzták fel végül a vastag falakat, bástyákat. Sempyer, mely már kívülről is óriásnak látszik, földalatti folyosóival és termeivel együtt majd ötször akkora. Szerepe az első pillanattól fogva kettős volt, többszörösen szolgálta Pyarron biztonságát. Útját állta a nomádok északra irányuló portyáinak, s emellett lehetőséget adott Pyarron forróbb vérű nemeseinek indulataik levezetésére, harci kedvük kiélésére.

Sempyer mellett zajlottak a Délvidék tán legvéresebb, történelmileg mégis jelentéktelennek mondható csatái. A nomádok nem nyugodhattak bele, hogy akad város, melyet nem rabolhatnak ki, nem égethetnek porig; az erődöt lakó felbőszített pyarroni nemesek pedig nem ismertek kíméletet. Sok szempontból sötét korszak volt ez - Pyarron papsága a mai napig szemlesütve gondol vissza Sempyer alapításának első évszázadára.

A P.sz. XV. századra lassan lecsendesültek az indulatok. Sempyerben felnőtt egy új nemzedék, kik már a félig föld alatt elterülő erődvárost érezték igazi otthonuknak. Hiába állt tárva-nyitva a térkapu Pyarron és Sempyer között, a harcos ifjak idegenül érezték magukat a nagyvárosban; nem kértek annak finomkodó szokásaiból, nem vágytak lakosainak furcsálló, olykor ijedt pillantására. Bizony, ha magukra tekintettek, ruházatuk nem hasonlított már a városiak finom öltözetére - karddal az oldalukon, vértben keltek, háltak. Modoruk sem hasonlított már a pyarroni etikett által megkívántra.

Sempyer mindig is megmaradt annak, ami az első években volt: Pyarron végvárának. Soha nem árulta el a várost, soha nem fordult ellene, de nem érezte már magát a gyermekének. P. sz. 1500-ban önállóságot kapott, 1693-ban két testvérvárosával együtt felvételt az Államközösségbe. Lakossága keveredett a honosított nomádokkal, a szomszédságába költöztetett shadoniakkal; környezetében falvak, városok születtek. Az általa védett területen megindult a hétköznapi élet, a városiak kézművességgel, kereskedelemmel, a falusiak földműveléssel, a vándorló pásztorok rideg állat-

tartással keresték kenyerüket. Az adók Sempyerbe folytak be, és a bevétel mindig elegendőnek bizonyult a katonaság fenntartására. A második ezredfordulón már ostobaság lenne Sempyert városállamnak, s nem országnak nevezni.

A Dúlás, de különösen az azt megelőző nomád támadások érzékenyen érintették az országot. Falvait, városait felégették, népét lemészárolták; néhány kisebb erősséget kivéve jóformán csak Sempyer városa maradt érintetlen. A váröserőd lakossága nem jött zavarba - háborúzott. Mióta az eszét tudta, nem csinált egyebet. Védőinek sorait a várba szorult predoci és erigowi lovagok, edorli számszeríjászok, ereni zsoldosok egészítették ki. A Dúlás után, mikor Krán - szokásához híven - magára hagyta szövetségeseit, cudar idők jöttek a nomádokra. 3685-ben, mintegy utolsó fellángolásként még bevették Sempyer várát, de megtartani nem tudták sokáig. Még az év őszén visszafoglalta egy Nogren Praedarmon nevű meghasonlott sempyeri nemes és rettegett szabadcsapata. S bár Nogrennek később nyoma veszett, Sempyer hercege grófi címmel ajándékozta meg, s katonái azóta is visszavárják, mint új várkapitányukat.

Államszervezet

Hercegség. A hatalmat a hercegi családból kikerülő uralkodó, s jobbján Sempyer várkapitánya gyakorolja.

Hétköznapi élet

Bár a sempyeriek harcias nép hírében állnak, nem áll tőlük távol a vidámság sem. Egyenes, szókimondó társaság - a pyarroniak szerint talán túlságosan is azok. Ugyanakkor nem kedvelik a fölösleges szóvirágokat és cicomákat, ez tükröződik megjelenésükben is. Kényelmes, könnyen felölthető ruhákat hordanak: nem elhanyagolandó szempont, hogy rá lehessen húzni a láncingre, fölé lehessen venni a mellvértet. Kedvelik a fekete színt, ami meglehetős visszatetszést kelt az Államközösség más népeinek szemében. A kard, de legalábbis egy döbbenetesen hosszú tőr hozzátartozik az általános megjelenéshez. A nők a kebleket kiemelő, mélyen kivágott felsőruházatot és a világon egyedülálló módon, szűk, testhez tapadó nadrágot viselnek; a hideg ellen földig érő prémpalástot terítenek a vállukra.

Az alapvető élelmiszerek olcsók, a luxuscikkek méregdrágák - és általában a kutyának sem kellenek. Fegyverek és egyéb háborús kellékek iránt óriási a kereslet, számtalan kereskedő szedte már meg magát az árusításukon.

Törvények és közbiztonság

Alapvetően jónak mondható. A várban szigorúak a törvények és sok a katona, ám a föld alatti járatok kusza labirintusa mindig is remek búvóhelyet kínált az alvilági klánoknak. A váron túli sztyeppén mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre, s újabban kóborló zsoldosok rablótámadásaira is.

Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata. Különösen Arel, Darton, Kyel, és újabban Uwel kultusza dívik.

Syburr

Pyarron már a XIII. században is jó kapcsolatban állt Shadonnal. Kérése, melyben harmincezer jól képzett vértesgyalogos zsoldos bérléséről esett szó, a katonailag már akkor is erős birodalomban nem talált süket fülekre. A tárgyalások végére a szám ugyan a felére esett vissza, a felkínált összeg pedig a kétszeresére emelkedett, de öt év múltán sor kerülhetett az időszakos térkapu megnyitására. Shadon mezőiről egyetlen délelőtt leforgása alatt tizenötezer állig felfegyverzett katona menetelt át a Sempyertól nyugatra eső sztyeppére. A helyi nomád nemzetségek soraiban nagy volt a meglepetés, riadalom, végül fejvesztett menekülésbe fogtak. A zsoldossereg vér nélkül foglalta el új otthonát. Az eredeti megegyezésben ugyan szó sem esett a shadoni katonák letelepítéséről, sem pedig pyarroni hitre való áttérítésükről, ám a Papi Szék olyannyira féltette a szent város biztonságát, hogy hajlamosnak mutatkozott tágan értelmezni az egyezség idevágó passzusát. Száz esztendőre előre kifizette minden katona zsoldját, Sempyer mintájára erődöt építtetett számukra, amit haladéktalanul önálló állammá is nyilvánított. A shadoni zsoldosok váröserődje a Syburr nevet kapta. A katonák a maradás mellett döntöttek.

Shadon királya sokáig bánkódott még tizenötezer kiváló katonája után, s a híresen jó kapcsolat is alaposan megromlott. De nem volt mit tenni, az idő pedig begyógyította a sebeket. Pyarron kissé szégyenkezett, a zsoldosok remekül érezték magukat, s néhány évtized múltán már Shadon királya is csak nevetett a dolgon.

A syburri zsoldosok, a sempyeri nemesekkel ellentétben, előszeretettel jártak át Pyarronba a nyitott térkapun, és a pyarroni leányok is szívesen látták a vállas, szálfatermetű idegeneket. A syburri kaszárnyák lakóházakká alakultak, a katonadalok mellett egyre gyakrabban hangzott fel a bölcsődalok andalító melódiája. Syburr várossá lett, kanyargós, kikövezett utcákkal, egy-, kétemeletes házakkal, szobrokkal, templomokkal - de továbbra is magas falak és erős bástyák övezték.

Syburr szerencsésebbnek mondhatta magát Sempyernél. A nomádok az első pillanattól fogva rettegtek tőle, akár a tűztől. Soha nem tudták feledni a föld dübörgését a harmincezer talp alatt, mikor a tetőtől-talpig fémbe öltözött katonák serege kibontakozott a reggeli ködből. Hosszú évszázadok teltek el, mire egyáltalán a falai közelébe merészkedtek. Ezalatt Syburr megerősödött, a tőle északra eső területeken éppúgy városok és falvak alakultak ki, mint Sempyer mögött. A shadoni nyelv lassan átadta helyét a pyarroninak, bár számtalan, az őshazából hozott jövevényszóval gazdagította azt. 1693-ban Syburr is tagja lett a Pyarroni Államközösségnek.

A syburriak jó kedélyéről, egyenes jelleméről regéket zengnek szerte a Közösségben. Mint ahogy egyetlen mesemondó sem rest megemlíteni, hogy a syburri katonák a mai napig nem feledték mesterségüket: éppoly fegyelmezetten, éppoly bátran állnak hadrendbe, mint szépapáik Shadon mezőin. A nomádok, ha megpillantják súlyos vértjeiket, kopjáik erdejét, a kardjuk pengéjén megcsillanó napfényt, bizony kétszer meggondolják, rájuk rontsanak-e.

A Dúlás nagy megpróbáltatásokat mért Syburra is. A 3674-es évet megelőző esztendőben nomád hordák égették fel városait, falvait, de magát Syburrt ismét nagy ívben elkerülték. Pyarron lerohanásával egyidőben azonban orkok tűntek fel falai előtt, sokaságuk még a félelmet nem ismerő syburriakat is aggodalommal töltötte el. Nem egy kráni lovagrend is a város alá vezényelte portyázó csapatait, s a lovagokat néhány varázstudó is elkísérte. Syburrt a megbocsátó őshaza mentette meg; elküldte lovagjait és zsoldosait egykori fiainak megsegítésére. A város védereje megkétszereződött, a syburriak elszántsága pedig megszázszorozódott, mikor a shadoni sereg átvágta magát az ostromgyűrűn, és csatlakozott a falakat védő vértes gyalogsághoz. Syburrt sem Kránnak, sem a nomádoknak nem sikerült bevenniük soha.

Államszervezet

Hercegség. A hercegi család a zsoldossereget egykor vezető shadoni lovag leszármazottainak tartja magát - minden bizonnyal megalapozottan.

Hétköznapi élet

A syburri férfiak magasak, erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarroniak, a nők alacsonyabbak *és teltebbek*. Hajuk sötétszőke vagy barna, bőrük sötétebb árnyalatú.

A nehéz, már súlyukban és merevségükben is a vértekre emlékeztető brokát és bársony ruhákat részesítik előnyben. Szükség is van rájuk, mert a váröserőd falai között, főként az



esős évszakban, cudar hideg szokott uralkodni. A térdig érő zubbonyokat derékban széles bőrövvel fogják át, a lábra szűk pantallót és térdig érő csizmát húznak. A férfiak a sötét színeket, főként a bíbort, a bordót, a méregzöldet és a tintakéket kedvelik. A nők hosszú, derékban szűk, a kebleknél mélyen kivágott, világos ruhákat viselnek, és nem vetik meg a fűzőt sem.

Az élelmiszerek és a helyben készített kézműipari termékek olcsók, a kereskedők portékái valamivel a pyarroni árak felett kelnek el. A városban kiváló fegyver- és páncélkovácsok dolgoznak, munkájuk nem olcsó, de megéri az árát.

Törvények és közbiztonság

A városban a közbiztonság jó, bár számtalan alvilági klán megvetette már a lábát. A környező területeken folytonos nomád portyákra, orkokra és rablótámadásokra lehet számítani.

Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata. Elsősorban Arelt, Ellanát és Gilront imádják.

Enysmon

Pyarron népe már a város megalapítása előtt, mikor még nem is ismerte isteneit, rettegte a portyázó, fosztogató nomád nemzetségeket. Mikor a Krad lovagok felépítették fellegvárukat a Dorlan partján, a veszély több mint egy évezredre megszűnt. Hogy mégsem múlt el teljesen, arra az 1239-es Első Nomádjárás döbbentette rá a város félelemtől dermedt lakosságát. Négy nomád nemzetség zúdította fegyelmezetlen seregét a civilizált világra, s az Államközösség négy államának egyesített hadereje is csak közvetlenül Pyarron városfalai előtt fékezte meg őket.

Ezen előzmények pontos ismerete szükségeltetik ahhoz, hogy felmérhessük, micsoda merész vállalkozás volt Pyarron részéről a vad, démonimádó nép "honosítása." A terv végrehajtását alapos tervezés előzte meg, és gondos kivitelezés jellemezte. Alig egy esztendővel az 1239-es események után elindultak a nomádok közé az első, önkéntes hittérítők, hogy kiismerjék azok szellemeket és démonokat félő hitét. A bátor vállalkozók közül alig néhányan tértek vissza, ám az ő elbeszéléseik alapján Pyarron bölcsei hozzáláthattak a nomádok hitének tanulmányozásához, a mitológiájukban fellelhető gyenge és támadható pontok feltérképezéséhez. A terv második fázisában megalkottak egy pyarronihoz hasonló, ám fiktív vallást, mely a nomád hit hiányosságaira rávilágítva lerombolhatta a primitív nép hitét. Újabb hittérítők indultak útnak, legtöbbjük ismét életét áldozta a sikerért, ám a XIV. század közepére a Nasti nomád nemzetségben szárba szökkent az elvetett mag, teret nyert az új vallás. A harmadik hullámban érkező hittérítőknek már jóval könnyebb dolguk volt, mint elődeiknek: a Pyarron által alkotott humanizált szellemhitből átvezették a Nastikat az igazi pyarroni valláshoz. Munkájuk eredményeképpen 1400-ban a Nasti nemzetségfő felvette a pyarroni vallást, és hűségeskút tett a szent városnak.

Cserébe Pyarron örök békét kötött a Nastikkal és ígéretet tett, hogy minden eszközzel segíteni fogja beilleszkedésüket a civilizált népek társadalmába. Jó szándéka jeléül saját költségén óriási városerődöt épített számukra, Sempyer és Syburr mintájára. A félig földből, félig kőből emelt város neve Enysmon lett.

Enysmon népe sokáig idegenül érezte magát az új környezetben. Eleinte számtalan lázadás ütötte fel a fejét közöttük, amit a nemzetségfőhöz hű erők - sempyeri és syburri segítséggel - mindannyiszor levertek. Pyarron sorozatos segélyszállítmányokkal és aranyakkal igyekezett lehűteni forrongó nomádvérüket. Mégsem ez, hanem nomád társaik gyűlölete és sorozatos támadásai késztették őket végül a maradásra. Néhány esztendővel letelepítésük után Enysmon falai alatt megjelentek a többi nemzetség követei, majd harcosai, hogy jobb belátásra térítsék a hitehagyottakat. Enysmon népének majd két évszázadig kellett nap mint nap küzdenie szabad vallásgyakorlásáért.

P.sz. 1500-tól már találhatunk példát a helyi és a pyarroni nép keveredésére, ám a folyamat - a kulturális szakadéknak köszönhetően - egészen napjainkig nem gyorsult fel jelentősen. Míg Syburr népe külsejében egyre hasonlóbbá lett a pyarroniakhoz, az enysmoniak közel változatlanul megőrizték nomád származásuk külső jegyeit. Nem így jellemükben: abban leginkább Sempyer lakóinak vad, elzárkózó vonásai érvényesülnek.

Enysmon gazdaságában is különbözik a Három Pajzs másik két államától. A mögötte elterülő sztyeppén soha nem alakultak ki nagyobb falvak, városok, a terület megmaradt egyetlen hatalmas legelőnek. Lágyan hullámzó dombjait óriási nyájak, s velük nomád pásztorok járják. A városerődben csak a katonák és családjaik laknak, valamint az őket kiszolgáló személyzet. A falak mögött kaszárnyaszerű épületek sora húzódik meg; a három nagy déli erősség közül Enysmon emlékeztet leginkább végvárra.

Katonái kiváló íjászok, a legkülönbek a Délvidéken, párjuk csak a nomádok s persze az elfek között akad. Vértet nem viselnek, közelharcban kurta, görbe szablyával harcolnak. Rövid visszacsapó íjuk egymásra rétegelt fából és szarulemezekből készül.

A Dúlás Éve előtti nomád támadásokból Enysmonnak is bőségesen kijutott. Újból fellángolt az ősi gyűlölet, a nomád nemzetségek egymást marták a jogért, hogy falai alá vonulhassanak. A Nagy Kán, kénytelen-kelletlen, a legerősebbeket választotta ki a feladatra. Mindezt azért fontos megemlítenünk, hogy mindenki tisztán lássa, Enysmon eleste nem az enysmoniak gyengeségének következménye, mint egyes botcsinálta krónikások állítják. Mi több, így értékelhetjük csak igazán a későbbieket, mikor is Enysmon elűzött népe öt év múlva, 3679-ben visszafoglalta nomád hordáktól feldúlt, porig égetett városát.

Államszervezet

Hercegség. A trónon egymást követő hercegek az egykori Nasti nemzetségfő egyenes ági leszármazottai.

Hétköznapi élet

Az enysmoniak, régies nevükön nastik, átlagos termetű (a pyarroniaknál alacsonyabb, de a tiszta vérű nomádoknál mindenképpen magasabb), csontos, kiálló járomcsontú, ferde szemű, barna bőrű emberek.

A férfiak öltözete a széles szárú csikós-nadrág, a bő ujjú, fehér ing és a prémmellény; a lenyúzott és kikészített állatszőrt is előszeretettel terítik a vállukra. Ha hűvösebbre fordul az idő, kurta ujjú szőrmekabátot húznak. Vértet ritkán öltenek, ha mégis, az legfeljebb pikkelyvért lehet. A nők földig érő szoknyát, szűk, fehér inget és a férfiakénál rövidebb prémmellényt hordanak.

A térkapu-összeköttetés hatására az árak a pyarroninak megfelelőek, egyedül a hús jóval olcsóbb.

Törvények és közbiztonság

A városerődben a közbiztonság, a kifejezetten szigorú törvényeknek hála, kiváló, a környező pusztán már sokkal kevésbé. Mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre és rablók támadására. A törvények a legtöbb bűntettet csonkítással vagy halállal büntetik.

Vallás

A pyarronita vallás selmovita irányzata. Elsősorban Arelt, Dartont, Kyelt és Uwelt tisztelik, de természetesen fohászkodnak más istenekhez is.

Viadomo

A Salumion-hegység egyetlen hágóján P.sz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív-lovagrendje a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástya-torony között, a közel száz méteres szakadék fölött pillér ível át, ennek tetejére építették a várat. Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze elnyúlnak a hegyek ormai felé, föld alatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a közeli patakot, vizét az erőd hatalmas tárolómedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatók, s a roppant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegyek lábáig ragadná az ostromlókat.

Eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsnak építették, ám az erőd az évszázadok során messze túlnőtt a neki szánt szerepen. Mint az Oroszlánszívnek, a lovagrend világméretű hálózatának központja, nem kényszerülhetett másodlagos szerepre az Államközösségen belül. Saját politikai érdekei voltak - olykor Pyarronéival ellentétesek. Ezért a Papi Szék rövidesen önállósággal ruházta fel, és teljes jogú tagként felvette soraiba.

A Dúlás alatt Viadomo keményen ellenállt. Égre törő falainak bevételével többször megpróbálkoztak mind a nomádok, mind az ork csapatok, még a kráni lovagok egyesített seregei is, mindhiába. Viadomo maradt, ami volt: bevehetetlen.

Az Ó-Pyarron pusztulása és Új-Pyarron felépülte közti években Viadomo adott otthont az Államközösséget irányító Dreina papok hadának, s mellettük sok ezer menekültnek. Biztonságot jelentő falai mögül készítették elő Új-Pyarron felépítését is.

Államszervezet

Az Oroszlánszív-lovagrend Nagymestere gyakorolja a hatalmat, az alacsonyabb rangú lovagok előtt a Terriádok, a Megbízottak képviselik a Nagymester akaratát.

Hétköznapi élet

Az erőd lakosságának zömét Dreina-paplovagok és -lovagok, elvétve papok alkotják, és persze számtalan katona illetve szolgálók hada nyüzsög a hatalmas falak között. Ennek megfelelően katonás fegyelem uralkodik; Viadomo nem közkedvelt a könnyű szórakozásra vágyók körében.

A lovagok a várban fehér ujjast és szűk, bíbor pantallót viselnek, a hűvös ellen egyszerűen a posztóvértjüket öltik magukra. Ünnepélyes alkalmakkor mindig teljes- vagy félvértezetben jelennek meg.

Az árak mérsékeltek.

Törvények és közbiztonság

Tökéletes; egy olyan államban, ahol minden sarkon a törvényesség felkent szolgáiba botlik az ember, nem sok keresnivalója akad a bűnözőknek.

Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata.

Lar-dor

A Larmaron-medence közepén terpeszkedő tengernyi kiterjedésű tó neve Lar-dor. Partján sokáig csak a Pyarron városállamhoz tartozó halászfalvak sorakoztak, mígnem 2647-ben a Fehér Páholy varázslóiskolát alapított a keleti part egy félreeső öblében. Ekkortól fogva kapu kötötte össze a közel ezer mérföldnyire fekvő Ó-Pyarronnal. Az iskola piacot kínált a halászoknak, hamarost a falai köré gyűltek, jöttek velük a kereskedők, az iparosok, s rövidesen egész kisváros nőtt ki a földből.

Néhány esztendővel később, a varázslóiskolával szemközt, a nyugati parton Dreina Oroszlánszív-rendjének lovagjai építettek várat, s harcos iskolát létesítettek. A példa ragadósnak bizonyult, más lovagi és papi rendek is követték, s a tó körül egy évszázad múltán már közel ötven kisebb-nagyobb iskola, kiképzőközpont várta a növendékeket.

A Lar-dor partján felnőtt nemesek tanulóéveik alatt megkedvelték a festői tájat, s felnővén kastélyokat, nyári lakokat emeltek a tó körül. 2800-ban Lar-dor már mint Pyarron és az Államközösség nemeseinek kedvelt pihenőhelye is komoly hírnévnek örvendett. A tó partján ekkorra számtalan városka alakult ki, a legnagyobbnak azonban megmaradt az első, a Keleti Varázslóiskola körül felépült Syenas.

Ez idő tájt adományozott Pyarron Papi Széke függetlenséget a Közösség új államának, Lar-dornak. A szerződés értelmében az állam irányítását az első ötven esztendőben megbízás alapján Dreina papi rendje végezte, majd azt az idő leteltével az iskolák és nemesurak küldötteiből álló helyi Szenátus vette át. Lar-dornak soha nem volt, s a mai napig nincs egyszemélyi uralkodója.

2994-ben a Fehér Páholy felismerte, hogy a Keleti Varázslóiskola többé nem tölti be a neki szánt szerepet, hiszen egy város központjává, a varázslást megismerni vágyó nemesek és gazdag polgárok gyülekezőhelyévé lett. Mint ilyen, nem volt alkalmas a magányt s nyugalmat követelő igazi tanításra. Ezért a Keleti Iskolát nyílt, tandíjas varázslóiskolává minősítette át, és saját céljaira - néhány éves eltéréssel - megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát. Ez előbbi helyen kizárólag válogatott tanítványok nevelésével foglalkoznak, ők 7 és 10 éves koruk között kerülhetnek az iskolába. Négyévente legfeljebb egyszer, egyetlen kurta hónapra hagyhatják el azt, s a teljes kurzus 12 esztendeig tart. Közülük a legtehetségesebbek jutnak csak el a Belsőszigeti Iskolába, ahol teljes elzártságban újabb négy esztendőt töltenek mestereikkel. A Belsőszigeti Iskolából kikerülők elmondhatják, hogy a legjobb mesterektől, a legmagasabb szinten tanulták a mágiát.

A Dúlás Évének pusztítását Lar-dor csodával határos módon átvészelte; talán azért, mert Kránnak soha nem jelentett elsődleges célpontot, a nomádoknak pedig túlzottan északra esett. Az sem elhanyagolandó szempont, hogy a Délvidék pyarroni hitű kalandozóinak jó része Lar-dorban tanult, s komolyan szívén viselte az iskolaközpont sorsát. Ne feledkezzünk meg az iskolák válogatott tanítómestereiről és a Belsőszigeti Iskola mágusairól sem! Kráni varázslók nem tévedtek erre, a nomádok, orkok és zavarosban halászó kalandorok elijesztésére pedig ekkora véderő bőségesen elégnek bizonyult.

Államszervezet

A helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus.

Hétköznapi élet

Két gyökeresen ellentétes elv érvényesül az öltözködésben. A nyaranta idelátogató nemesség Pyarron divatját hozza magával - az évszakkal járó meleg idő még itt, jóval távolabb a meleg égövtől is lehetővé teszi ezt. A környék iskoláiban tanulók vagy tanítók ellenben kasztjuk, hivatásuk jellemző viseletét hordják, netán az iskola egyenköntösét.

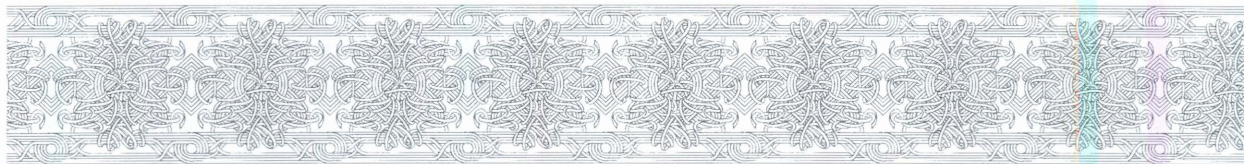
Az árak kiemelkedően magasak; Lar-dor a halon kívül szinte semmit nem termel, mindenből behozatalra szorul. A kereskedők pedig, tekintettel a vagyonos lakosságra, előszeretettel verik fel az árakat.

Törvények és közbiztonság

Jó, Lar-dor nem ideális terep a zavarosban halászóknak.

Vallás

Pyarroni, selmovita irányzat.



A Délvidék További Államai

A Délvidék További Államai

Kereskedőhercegségek

A Kránt övező hegylánc nagy vízválasztójától messze nyugatra, Shadontól északra, túl a Gályák Tengerén kies vidékre ér az utazó. A szelíden hömpölygő folyamok, lankás hegygerincek, zöldellő rengetegek földje ez, no meg a záporoké, melyekkel a Sheral felé úszó fellegek boldogítják e táj lakóit. Úgy tartják, oly gyakoriak itt a koronás fők, mint maguk a zivatarok - és legalább annyira kiszámíthatatlanok. A szóbeszéd igaz, a dologban pedig voltaképp nincs semmi rendkívüli: e táj hercegei emberöltők hosszú sora óta kalmárkodásból élnek, s bár jelentős államférfi csak elvétve akad köztük, a századok folyamán Dél-Ynev jelentős politikai tényezőivé váltak.

Keleti szomszédjuk Gorvik, ez a Krán által támogatott ragadozó állam, melyet csak saját belviszályai akadályoznak abban, hogy területeket hasítson ki a Kereskedő Hercegségek testéből. Délen a Gályák Tengere kéklik, hullámain a shadoni gallók és karavellek mellett kalózhajók siklanak zsákmányra lesve. A birodalom partjaitól Új-Pyarronig húzódó síkságon vérszomjas nomádok portyáznak. Valamivel nyugatabbra ott a Városállamok örökké forrongó olvasztótégelye, melyben - ha a bölcseknek hinni lehet - egy új kor új népei születnek. Ami pedig a Kereskedő Hercegségek sokáig nyugodtnak rémlő északi hátországát, az Ibara sivatagot és a dzsad emírségeket illeti... nos, a M.A.G.U.S. jelenében azon a vidéken is arat a halál.

A Kereskedő Hercegségek urainak tehát nincs hová menniük. Csak magukban - vagyonukban, befolyásukban és hagyományaikban bízhatnak. Magukra maradtak, de átvészelik majd ezeket a csapásokat is, ahogyan mindig tették. Erejüket egyes kutatók szerint a kultúrák, vallások sokfélesége adja. Ha ezek az államok elbuknának, ha népük szerteszóródna a kontinensen, számos istent érne érzékeny veszteség, a dzsad panteontól a pyarroniig - természetes hát, hogy a hercegek és a hercegségek boldogulása felett nagy buzgalommal őrködnek az égiek.

A vidék kilenc nagy kalmárdinasztiája gyakorlatilag egész Dél kereskedelmét ellenőrzi. Temérdek pénz és áru fordul meg az itteniek kezén, épp elegendő ahhoz, hogy valamennyiüket gyarapítsa. Elhamarkodottság volna azonban arra következtetni, hogy az üzleti érdekek egybeesése őszinte barátsággá szilárdította volna az uralkodócsaládok kapcsolatát. Épp ellenkezőleg. Noha egymással ritkán háborúznak, s nagy bajban rögtön összefognak, egyik hercegnek sem volna tanácsos megbíznia a másikban, még egy közös vacsora erejéig sem. A tetszetős látszat ellenére az intrikusok, az áskálódók, a méregkeverők földje ez; elvétve élénkíti csak a képet pár sebtében kötött érdekházasság.

Államszervezet

Minden Hercegséget egy-egy kalmárdinasztia irányít. A kereskedőherceget a dinasztia legbefolyásosabb családjainak sarjaiból választja a családi tanács, a megbízatás halálig szól. A válogatás szempontjai rejtélyesek, de a tehetség és a gátlástalanság - az efféle körökben köztudottan - nélkülözhetetlen tulajdonság. A hercegek komoly gazdasági és politikai kémtevékenységet folytatnak az egész világon - egyrészt, mert a kereskedelemben elsődleges a pontos információ, másrészt, mert az információ is árucikk, amit jó áron lehet továbbadni a különböző hatalmasságoknak. A szálak a kilenc dinasztiavezér kezében futnak össze, és bizony megesik olykor, hogy az eredményeiken felbőszült külhoniak nem csupán e szálak elmetszésére tesznek kísérletet.

Hivatalos nyelv nincs; a pyarronitól a gorvikiig és a dzsadig minden hercegségben más és más beszédet hallani.

Hétköznapi élet

A lakosság összetétele éppily vegyes, általános ismertető jegyek nincsenek. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó párás hőséghez igazodnak.

Az árak magasak; minden kereskedő annyiért kínálja a portékáját, amennyiért vevőt találhat rá - márpedig a Délvidék e táján minden eladható. Alacsonyak az adók, a termeléssel csak kevesen foglalkoznak: néhány száz mérföldről nézve a Kereskedő Hercegségek népei egyetlen boldog, nyugodt, ingyenélő család benyomását keltik.

Törvények és közbiztonság

Éppoly rossz, amilyennek a vidék híre alapján véljük: mindig és mindenütt találkozhatunk léhűtőkkel és haramiákkal. Az egyszerű katonáknak, becsületes zsoldosoknak könnyebb a dolguk: jobbára csak martalócokat kell elijeszteniük a karavánutak, átrakóhelyek, városok közeléből. Mindenütt virágzik a kézművesipar.

Vallás

A hercegségek lakói a legkülönfélébb istenekben hisznek, a bevett vallások templomai mellett a tiltott kultuszok szentélyei is gyakorta megtalálhatók.

Iskolák és Kalandozó Kasztok:

A Kereskedő Hercegségek városaiban harcosnak, fejvadásznak és tolvajnak tanulhatnak a karakterek.

Elfendel

Egykor volt dicsőségről suttognak itt a fák, Tysson Lar legendás rengetegének utolsó fái.

Itt, a Lasmosi-félszigeten lelt utolsó menedékére az elfek népe.

A Szépek Népének déli nemzedéke a csöndes elszigetelődést választotta, ellentétben a hagyományokat és büszkeségüket vasszigorral őrző északi testvéreikkel. Az itt élők viharos történelmük minden jegyét magukon viselik. Zárkózottak, melankolikusak, befelé fordulóak. Vagyis azok voltak.

Vezetőik azonban felismerték, hogy vagy megnyitják szívüket és országuk egy részét a változásnak, vagy a feledés örökre elnyeli népüket. Az öregebbek közül sokan túlzott "elemberiesedéssel" vádolják az itt élő elfeket. Való igaz, sokat változtak: ha nem is azonnal, de idővel képesek voltak kilépni múltjuk megkövült álmából, és megkapaszkodni a jócskán megváltozott világban.

A Kikötőváros szépséges és páratlan példája az elfek és az ifjabb népek együttélésének. Az ország belsőbb részei azonban őrzik a múltat, oda csak kevesen nyernek bebocsátást a nem tiszta vérű elfek közül.

Manapság a helyiek mércéjével mérve sok elfendeli ifjú vág neki a külvilágnak; elsősorban Yllinorba tartanak, hol viszonylag tekintélyes elf lakosság él.

A félsziget belsejében búvik meg a Király Városa. Ez a birodalom szíve, és vezetőjének, a hindannak a székhelye. Álom és emlékezés - talán ez a két szó jellemzi legjobban ezt a vidéket. A néhai roppant birodalmat óvó mágia erejéből mára csupán annyi telik, hogy elrejtse a Népet és városait a nagy ritkán idetévedő halandók elől. Kevesen vannak, akik elmondhatják magukról, hogy megjárták Elfendel óidőket idéző belső ligeteit.

Államszervezet

Elfendelt a hindan és a Hercegi Családok tanácsa irányítja. Emberi mérce szerint a hindan Elfendel királya, azonban Tysson Lar hagyományai szerint valódi király csak olyasvalaki lehet, kinek óelfek vére folyik az ereiben.

Hétköznapi élet

Elfendel hatalmas erdeje tág területet biztosít minden itt élő elfnek. Legtöbbjük előszeretettel hódol különféle művészeteknek, legyen az kertészkedés, dal vagy vers faragás, vagy akár a pengék tánca.

Ruháik színe és anyaga harmonizál az erdővel és az évszakokkal. A nők gyakorta kihívóan lengén, a férfiak egyszerűen, de elegánsan öltözködnek.

Törvények és közbiztonság

Habár Elfendel elfjei szeretik a magányt, és legszívesebben évszázadokon keresztül gyakorolt művészetükkel töltik idejüket, a birodalom korántsem védtelen. A elfek számára a fegyverforgatás is művészet, és mint ilyenben, ebben is a tökéletességre törekednek. Az ifjak, legyenek nők vagy férfiak, kedvtelésből tanulják az íj és a kecses pengék forgatásának tudományát. Nem céljuk az ölés, vagy bármilyen élet felesleges kioltása, ám ha a szükség úgy hozza, félelmetes harcosokként veszik ki részüket az elkerülhetetlen küzdelmekből.

A közbiztonság tökéletes, az egyetlen veszélyt az itt élőkre önmaguk jelentik. Egy már-már elfeledett, de az utóbbi időkben újra tért nyerő hagyomány rítusának esik áldozatul sok, leginkább fiatal elf. Aetynisnek, vagyis Kegyelemnek nevezik a szertartást, mely voltaképpen nem más, mint Urria törvényének kijátszása. Önkezével elf nem vethet véget az életének, de egymásét elvehetik. Az aetynis leggyakoribb formája a térdelő helyzetből végrehajtott egyidejű szívdöfés.

Vallás

A kalahorák Déli aspektusait tisztelik az itt élők.

Ordan

A Hatodkor hajnalán, P. e. 3000 körül, a Kyr Birodalom bukását követő zűrzavaros időkben alapította a menekülő kyrek első hulláma Ordant - mely tettet már akkoriban is sokan Sogron előrelátó mesterkedésének tekintették, de pontos okait ma sem értik.

A kiszemelt hely a Kráni- és a Sheral-hegység találkozásánál húzódó völgy egy különleges pontja volt - ez az egyetlen ismert hágó, ahol át lehet kelni Dél-Ynevre. Sokáig nagyon nehéz volt az itt letelepedők élete, mert a dél felé menekülők áradata itt - és csak itt - juthatott át a Sheral roppant láncolatán. A kiéhezett nincstelenek mindenre elszánt hada számtalanszor fosztotta ki a város raktárait, és számtalanszor hurcolt be Északról származó pusztító kórokat Ordan falai közé.

Sogron rendháza kezdetben csak egy volt a sok istenségé közül, de a Tűzkobrának mindig is különleges céljai voltak Ordannal. Annyi bizonyosnak tűnik, hogy Sogron szakrális mágiájába az idő során erős szerafisztikus vonások vegyültek. Mindenesetre Sogron egyre erősödő rendházai is jelentős szerephez jutottak, miközben ők is a hágóvidék szüntelen küzdelmeit vívták a város fennmaradásáért; de ekkor még nem ők voltak a város urai.

A nagy változás Ordanban érdekes módon P.sz. 1134 után következett be, a godoni Belső Iskola Nagymesterének meggyilkolását követően, amikor Godon hanyatlása visszafordíthatatlanná vált. Egy renegát godoni mágus - Ardae Magnus -, aki a legendák szerint (melyeket ma egyre többen egyszerűen sületlenségnek tartanak) egy égi látomást követve érkezett Ordan falai közé, és máig ismeretlen körülmények között valamiféle szövetséget kötött Sogron ordani rendjével. Átadta nekik a Phoenix Triumphatát, a tűzmágia elméletét és gyakorlatát összefoglaló művet, amelyben állítólag rejtjelkulcsok segítségével elrejtette a godoni Belső Iskola titkos tanításait. Minden valószínűség szerint így szándékozta az üldözött godoni tanokat átörökíteni egy biztonságosabb jövő számára, bár e rejtjeleket máig sem sikerült egyetlen tűzvarázslónak sem visszafejtenie. Ardae Magnus naplójában állítólag az is olvasható, hogy ezért a tudásért egy napon eljön egy misztikus Kék Követ, a még misztikusabban hangzó Új-Godonból. A művet az Ordani Rend mindmáig féltő titoktartással őrzi.

1217-ben, mikor elérkezettnek látták az időt, tűzmágiát használó varázstudók vették át a hatalmat a városban, és Sogron hitének kivételével minden más vallást betiltottak. Ettől kezdve Ordan a tűzmágusoknak, Sogron isten szerafistáinak és híveinek székhelye, Ynev számos tűzimádójának szent városa.

A fenti történetet egy dorani magiszter, bizonyos Diar Amderlynn próbálja cáfolni egyik híres értekezésében - amelynek megállapításait Doranban mára teljes egészében elfogadták. Ezt számos, többé-kevésbé jól alátámasztott érv felsorakoztatásával teszi, amelyek ugyan még nem nyertek végső bizonyítást, de máris kiváltották az Ordani Rend haragját. Diar magiszter merész állítása szerint Ardae Magnus lehetett ugyan godoni származású, de ennél sokkal nagyobb jelentőséggel bíró tény, hogy magának Sogronnak egy avatárja nyilvánult meg benne, s a tűzmágia valójában főképp szerafisztikus eredetű, és legfeljebb árnyalatnyi godoni hatás mutatkozik benne. Diar magiszter feltett szándéka, hogy

fellebbentse a fátylat Ordan - korunk legnagyobb intézményes szerafista központja - titkairól.

Annyi kétségtelennek látszik, hogy mind a szerafizmus, mind a godoni mágia jelen van a tűzvarázslók hagyományaiban. A pontos részleteket azonban szinte biztos, hogy csak a Rend legfelsőbb vezetői ismerik, ha ismeri valaki egyáltalán.

A Délvidék gazdaságának élénkülésével lassan feléledt a kereskedelem Észak és Dél között. Az itt lakók rögvest felismerték a hely földrajzi adottságaival járó előnyöket, s igen gyorsan jelentős bevételekre tettek szert az Észak- és Dél-Ynev közötti kereskedelem nekik jutó sápjából. S ha bárki tiltakozni mert, netán cselekvésre szánta el magát, hamarost a félelmetes hírű tűzvarázslókkal találhatta szemben magát.

Ordan tipikus példája annak, amit találó kifejezéssel "dackultúrának" nevezhetünk. Egyrészt adott egy olyan közeg - a Hágóvidék lakossága -, amely rohamosan veszíti el kulturális identitását egy idegen civilizáció - a pyarroni - eszmei-ideológiai nyomása alatt. A másik tényező egy rendkívül agresszív és belterjes közösség, amely a pyarroni kultúrához képest kirívóan intoleráns nézeteket hirdet, és aprólékos szigorral szabályozza tagjai belső életének minden mozzanatát. Vonalassága és egyoldalúsága miatt sohasem tudott széles körben elterjedni, ahhoz azonban túlságosan konok, hogy feladja önállóságát és beleolvadjon egy nagyobb civilizációba. Ilyen szervezet például a Tűzvarázslók Rendje.

Amikor a Hágóvidéken a kulturális asszimiláció elérte azt a fokot, hogy az emberek történelmük és hagyományaik elfelejtése után már ősi isteneik elhomályosuló kultusza helyébe is a pyarroni égi hatalmasságok tiszteletét helyezték, néhány, hagyományaihoz végsőkig ragaszkodó, a pyarroni kultúra és ideológia rohamos hódítása ellen hevesen tiltakozó vezetőjüket a fejlemények a kétségbeesés határára sodorták. Az utolsó szalmaszálba is hajlandóak voltak belekapaszkodni, ha az megmentheti népüket a totális önfeladástól. Az adott esetben ezt a szalmaszálat a Tűzvarázslók Rendje jelentette, akiket mindenütt általános félelem és utálat övezett erőszakosságuk és furcsa szokásaik miatt; az azonban köztudomású volt róluk, hogy nem pyarroni hitet vallanak.

A rend egyike volt azoknak a félig mágikus, félig vallásos szektáknak, amelyek gombamód szaporodtak Yneven a Kyria bukását követő zűrzavaros századokban, s szélsőségesen militáns eszközökkel próbálták fenntartani a birodalmi dicsőség emlékezetét. A politikai viszonyok alakulása a Hágóvidéken jószerivel példátlan lehetőséget kínált, hogy kitörjenek az elszigeteltségből, és meg kell hagyni, okosan éltek az alkalommal. Az első települések önként hódoltak be nekik, két rossz közül a vélt kisebbiket választva; a többire erőszakkal terjesztették ki hatalmukat. Hamarosan sikerült zsarnoki önkényuralmat kiépíteniük, mindenütt nyom nélkül törölték el a helyi közigazgatást. Tekintélyük megfellebbezhetetlenné vált, szavuk törvénnyé; minden idegen vallás gyakorlását betiltották a Hágóvidéken, és kizárólagos érvényre emelték a maguk kyr gyökerektől elrugaszkodott, szerafista Sogron-hitét.

Terjeszkedésüknek természetesen határt szabott kultúrájuk agresszív jellege. Miután látták, mi történt a hágólakókkal, a mélyebb Délvidék emberlakta települései inkább a kevésbé erőszakos pyarroni térítőknek adták be a derekukat. Kezdetben a tűzvarázslók azt a vágyálmot dédelgették, hogy sikerül meghatározóvá válniuk a kaotikus szerkezetű Sogron hitéletben, várakozásaikban azonban csalódniuk kellett. A jelentősebb déli szentélyközpontok papjai elismerték ugyan őket hittestvéreiknek, ám eszük ágában sem volt lemondani hatalmukról a kedvükért; ami pedig a Toron pártfogását élvező északi szektákat illeti, azok emésztő dühvel fordultak ellenük.

Hogy az ordani magiokrácia mégis fennmaradhatott mind a mai napig, azt egyetlen fontos tényezőnek köszönheti: a semlegességének. A rendet jobban lefoglalják saját véres harcai az északi felekezetekkel, semhogy időt és energiát fecsérelhetne a világméretű konfliktusokra. Ha viszály tör ki Krán és Pyarron között, mindegyik délvidéki hatalomról tudni lehet, hogy melyik oldalra áll (a dzsadok ősi szokásaik szerint ebben is megosztottak) - kivéve Ordant. Az eddigi háborúk során többnyire semleges maradt, bár olykor Pyarronnak fogta pártját. Sokan az önállóság jelének tekintik ezt a viselkedést, noha valójában pusztán mélységes érdektelenségről van szó.

A történelmi távlatok persze megszépítik az eseményeket, és a tűzvarázslók homloka köré lassacskán hősi nimbusz fonódott, a függetlenség bajnokainak tüntetve fel őket. Amikor véget ér egy-egy háború, az öldöklésbe belecsömörlött menekültek, akiket földönfutóvá tettek a rablóhadjáratok, seregestül rajzanak az ordani államközösségbe. Elvégre - okoskodnak - a Hágóvidéken könnyű lesz újra megvagyonosodni az átmenő kereskedelemből; nagyon kevesen vannak tisztában azzal, hogy ez a rend monopóliuma. Kétségkívül ösztönzően hat rájuk az is, hogy a tűzvarázslók csak ideológiai téren alkalmaznak megkérdőjelezhető eszközöket, például a szűkebb értelemben vett faji megkülönböztetést nem ismerik: ha az illető áttér Sogron hitére, minden embert készségesen befogadnak, haja-bőre színétől függetlenül.

Így gyarapodik Ordan lakossága, és így toborozza a rend fanatikus növendékeit a bosszúvágyók, a megkeseredettek, a kudarc elől az erőszakba menekülők közül. Alighanem különös fintora a történelemnek, hogy a vetélkedő nagyhatalmak árnyékában egy fundamentalista elveket hirdető mágusszekta önálló kultúrává nőhette ki magát.

Államszervezet

Magiokrácia. Sogron Ordani Rendje három kisebb rendre osztható: a Tűz Harcosai, a Tűz Hordozói és a Tűz Táplálói Rendre. Mindhármat a tűzvarázslók irányítják, de mindháromba tartoznak alacsonyabb rangú és tudású hívek is. A három nagy rend vezetői közül kerül ki - egyenlő arányban - a kilencven tagot számláló Varázslótanács és az ordani törvényhozás legfelsőbb szintjét jelentő, harminc tanácsost tömörítő Főtanács.

Tűz Táplálói Rend: A Tűzkobra kultuszának terjesztésével, a vallási kérdésekkel foglalkozik. Vezetői a Sogron Útját járó tűzvarázslók, akik főként a vallás elméleti kérdéseivel foglalkoznak. Valószínűleg ők képviselik legmarkánsabban az ordani szerafizmust.

Tűz Hordozói Rend: Elsősorban a godoni eredetű Tűzmágia tanulmányozásával és megőrzésével törődik. Ők a Fény Ösvényére lépett tűzvarázslók, a Tűzmágia legkülönb ismerői, közülük kerül ki a tűzvarázslók Nagymestere. Ide sorolják az alacsony rangban álló, összes olyan tűzvarázslót is, aki még nem lépett a három út egyikére sem. Ez a rend őrzi legtisztábban a godoni örökséget, és szinte elenyésző a szerafisztikus aspektusok használata.

Tűz Harcosai Rend: Ők felelősek Ordan és az azon kívüli templomok, rendházak védelméért. Ők képzik fegyverforgatásra az Ordani Rend tagjait.

Ordan hivatalos nyelve a pyarroni eredetű Közös, számos kyr eredetű jövevényszóval.

Hétköznapi élet

Lakossága kevert, jellemző vonások nincsenek. Az ordaniak általában jó modorú, tekintélytisztelő, ám felettébb mogorva emberek, öltözködési szokásaik Erionhoz hasonlóan kaotikusak. De igen kedvelt a vörös és a sárga szín.

Az ordani Szigetváros festői látványt nyújt: egy óriási, felduzzasztott tó foglalja magában, melyben számtalan kisebb-nagyobb sziget zöldell. A legtöbb szigeten tágas kertek, fák, és csupán egyetlen ház kap helyet, a legnagyobb szigeten a Tűzvarázsló Rend iskolája áll. A szigetek között száraz lábbal nem közlekedhet az utazó, kizárólag csónakokkal, néhol apró hidakon.

A piaci árak nagyon magasak, az itt őshonos kalmárok és orgazdák szabják meg őket.

Törvények és közbiztonság

A közbiztonság tökéletes; a tűzvarázslók kopónak is, hóhérnak is éppoly eredményesek, mint mágiahasználónak. A törvények szigorúak, és nem is tartózkodnak alkalmazásuktól.

Vallás

Monoteizmus. A hivatalos vallás Sogron, a Tűzkobra imádata, egyéb halhatatlanokhoz nyíltan fohászkodni nagy - és veszedelmes - illetlenségnek számít. Az ordani Sogron-rend csak egy az egész Yneven elterjedt vallás rendjei és irányzatai közül - ám igen ritka jelenség a domináns szerafisztikus jellemzőknek köszönhetően. Kitüntetett figyelmet mégis főként különleges tudománya, a Tűzmágia miatt érdemel. Az Ordani Rend sok vonatkozásban különbözik északi rokonaitól, nemcsak szertartásaiban, de hatalmi felépítésében is, hisz a tűzvarázslók irányítják. A tűzvarázslók éppúgy Sogron feltétlen hívei, miként az északi rendek papjai, szigorú értelemben vett papi teendőket azonban csak kevesen végeznek közülük. Mivel Sogron vallása a kyr eszmék egyetlen igazi örökösének tartja magát, és a vele ötvöződő godoni tanok talán ezen a helyen maradtak életben a legteljesebb mértékben (ha rejtve is), Ordan egy felettébb érdekes keveréke e két távoli nép kiemelkedő és erősen mágikus örökségének.

Krán

Krán - a sötétség és a gonosz birodalma. Egyeseknek Örök Haza, másoknak az Ellenség, az Yneven fennálló államok-országok legvénebbike. Számtalan legendát és szóbeszédet hallani róla Ynev szerte; a sors által kiszabott idejüket túlélt ősfajokról, az ártó mágia félelmetes magasságairól és mélységeiről, a mételyként fortyogó Káosz ezernyi megnyilvánulási formájáról, humanitásuk minden külső és belső jegyét levetkezett emberszörnyekről. Kevesen vannak azok, akik élve és ép ésszel tértek vissza a Kráni-hegység zord bércei közül, s az ő szavuknak sem mindig adnak hitelt a historiográfusok; elbeszéléseik túl vérfagyasztóak, túl hátborzongatóak, túl idegenszerűek. Krán esetében azonban fordított a helyzet, mint általában: a kósza híresztelések épphogy nem túloznak, hanem ellenkezőleg, szépítik és enyhítik az igazságot. Az emberi elme képtelen felfogni és átérezni a Sötét Birodalom valóságát a maga nyers meztelenségében.

A majdani Krán területe már a rég letűnt óidőkben is rosszhírű vidék volt, bizonyos vén és kiábrándult népek szálláshelye, melyeknek civilizációja még az Első- s a Második korban virágzott. E kultúrák azóta hanyatlásnak indultak, elaggottak és megkeseredtek, bár a föld alá csak később, a fajháborúk zűrzavaraiban kényszerültek. Már-már mitikus méreteket öltő összecsapás volt ez, egyrészről az ősfajok maradékait tömörítő Terdt Tanács, másrészről az elfek által alapított Sárkányszövetség közt; mindkét fél olyan rettenetes fegyvereket vetett be, amikről a ma élő ynevi népek nem is álmodhatnak. A győzelem végül, elképesztő véráldozatok árán, a Terdt Tanácsé lett: a sárkányok aludni tértek, az elfek szétszóródtak, kihunyt bennük az éltető láng, titkos tudományuk java része a feledés martaléka lett. A diadalért azonban az ősfajoknak is nagy árat kellett fizetniük: tucatjával pusztultak ki a harcokban, s a megmaradtak is rohamos sorvadásnak indultak, kollektív életerejük utolsó morzsáit is elemésztvén.

Vannak Ynev világán bizonyos helyek, ahol különös csillagzatok hunyorognak éjszaka, s a föld méhe ritka kincseket rejt. A témával foglalkozó tudósok szerint itt termelődik újra s áramlik vissza az egész világot átfogó hálóba az isteni eredetű energia, a mana. Ilyen hely Ediomad, ahol az Ófa kiszáradt gyökerei tekergőznek a talajban; és ilyen a Kráni-medence, kiterjedt feketeacél-telérjeivel. Nem véletlen, hogy az ősnépek éppen ezen a két vidéken maradtak fenn mind a mai napig a legnagyobb számban; a láthatatlan áramlatokból merítettek erőt hozzá, hogy lerázzák magukról a sors nyűgét, s dacoljanak a fajtájukat pusztulásra kárhoztató balvégzettel. Utolsó szalmaszál ez számukra, amelybe kétségbeesetten kapaszkodnak; ha megfosztanák tőle őket, az menthetetlenül a végüket jelentené. Gyilkos elszántsággal, ármányt és aljasságot nem kímélve küzdenek egymással, hogy minél közelebb telepedhessenek meg az éltető kisugárzáshoz.

Feltehetőleg ez a kényszerű viselkedés keltette föl az ősidők homályában annak az égi halhatatlannak a figyelmét, akit manapság Kosfejű Ranagolként ismer a világ. Tanai néhány mondatban összefoglalhatóak, hiszen igehirdetői mindig tömören és lényegretörően fogalmaznak, nem kenyerük az üres szócséplés. Az alábbi citátumok forrása egy olyan írásmű - Rayvanhur Katekizmusa -, amely az egész Délvidéken közkézen forog, noha a Pyarroni Papi Szék indexre tétette, Shadonban pedig máglyahalál jár a birtoklásáért.

"Ebben a világban szakadatlan harc dúl, mindenki harca mindenki ellen. Aki gyenge, veszít; büntetése halál. Aki erős, győz; jutalma, hogy újra harcolhat. A harcnak szigorú törvényei vannak; mindig a győztes határozza meg őket."

"Mindenki ellenség, vagy egyik pillanatról a másikra azzá válhat; ne bízz hát senkiben, mert a bizalom a vesztedet okozhatja. A bizalmat az érzelmek szülik: a szeretet, a féltés, a ragaszkodás. Az érzelem tehát a gyengék sajátja; alsóbbrendű dolog, amit kerülni kell."

"A tigris éhen halna, ha ugrás előtt figyelmeztetné a prédát. Mondod-é a tigrisre, hogy becstelen? A becsület hatalom kérdése, nem az erkölcsöké."

"A törvények léte tény; a világban rend uralkodik. A harcok léte tény; a harc maga a káosz. A rend tehát a káoszon alapszik: dinamikus struktúra. A harc nélküli rend statikus struktúra, és sohasem tartós. A legfontosabb törvény az örök változás törvénye, amely kimondja, hogy minden törvény változik."



Hogy földi birodalmának egységéről gondoskodjon, Ranagol az elkövetkezendő évezredek során tizenhárom félisteni fattyat nemzett, és a hegyek közé küldte őket helytartónak. Az első és a leghatalmasabb Shackallor volt; az utolsó és a legcsekélyebb Kharakulak. Feladatuk elméletileg Krán egybekovácsolása és irányítása lett volna, a Változások Törvénye azonban rájuk is vonatkozott, s azonnal torzsalkodni kezdtek, fondorlatos ármányokat szőve egymás ellen.

Hatalmuk - különösen az első időszakban - korántsem terjedt ki a birodalom valamennyi lakójára. A manaáramtól lüktető gócpontok körül élt néhány magányos aquir, akik túl vének és túl fáradtak voltak, semhogy tudomást vegyenek az érkezésükről. Őket még a Tizenhármak sem merték háborgatni, nehogy olyasmit ébresszenek föl, amit aztán nem tudnak visszaparancsolni nyugvóhelyére.

Krán lassú terjeszkedése a kibontakozás korában nem annyira katonai, mint inkább diplomáciai síkon zajlott. A Kosfejes Úrnak nem csatákra és halottakra, hanem élő hívekre volt szüksége, hogy tovább gyarapítsa befolyását, s egyedu-

ralkodóvá váljék az istenek között. Apostolai, a Tizenhármak szétrajzottak egész Yneven, vándor prófétaként hirdették nagyságát és igazságát. Ha nem zaklatták őket, senkit sem bántottak; ám ahol fegyvert vagy bűvös igéket emeltek rájuk, ott egész városokat, tartományokat, országokat töröltek el mindörökre. Valamennyien lázas buzgalommal tevékenykedtek, nemcsak az atyjuktól való félelem, hanem a nagyratörés is fűtötte őket

A félistenek legrejtettebb céljához aligha férhet kétség; a feljegyzések ugyan nem árulkodnak róla, ám a Változás Törvényének ismeretében ez könnyen kikövetkeztethető. Testvéreik meggyöngítése és háttérbe szorítása csupán tervük első fázisa lett volna; titkon mindannyian arra gyűjtötték az erőt, hogy atyjuk ellen fordulhassanak, letaszítsák trónusáról, és elfoglalják helyét az egek magasában. Mivel nem bírtak egymással, időről időre tiszavirágéletű szövetségek jöttek létre közöttük, abban a biztos tudatban, hogy az egyik fél előbb-utóbb el fogja árulni a másikat.

Ezekben a zűrzavaros időkben ébredtek tudatukra a Káoszangyalok, akiket sokan az Egyetlen Úr különböző aspektusaiként értelmeznek.

Az első emberek hadifogolyként kerültek Kránba, a démonikus óbirodalom bukását követően; zömük elvérzett a kosfejes oltárokon, ám néhányan kellően gátlástalannak és alkalmazkodóképesnek bizonyultak ahhoz, hogy gyorsan emelkedjenek a birodalmi hierarchiában. A határmenti tartományok egyre inkább rákaptak arra, hogy a környékbeli puszták nomád törzseiből toborozzanak újoncokat a hadseregükbe. Kyria pusztulása után a Tizenhármak tömegével fogadták be az északról özönlő menekülőket; ezek a telepesek fektették le a három legnagyobb külső-kráni város, Snattha Bey, Gor-Vassak és Rah Gul alapjait. Ranagol hitvallását minden bevándorló elfogadta - ez volt a bebocsáttatás egyetlen feltétele -, s alig egy-két nemzedék alatt a vérükbe ivódtak a kráni erkölcsök is. Egyesek - különösen a kyr vérűek - hihetetlen iramban vetkőztek ki emberi mivoltukból; a Változás Törvénye gyakorta kedvezett nekik, s hamarosan megkezdték a lassú beszivárgást a Középső Tartományokba. A Pyarron előtti II. évezred derekára kiirtották a hegyvidéki amund kolóniákat - magukra vonva ezzel Krilehor halhatatlan haragját -, s legmerészebb előőrseik a Hét Domb és a Hét Völgy vidékén már a kráni elfek szállásterületéig nyomultak. Ötszáz év múlva sikerült felkelteniük egy-két rejtőző ősaquir figyelmét; erre az időre tehető a Shien-Gorr klán alapítása, és ekkoriban terjesztette ki kegyeit az embernépekre a Könnytelen Öreg, Sramsass-Daqkín félelmetes ura.

Előrenyomulásuk ezen a ponton megtorpant, a további akadályokat már nem tudták leküzdeni. A Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre; a Shien-Gorr vadászai ugyan minden évben Fray-Grimonarban töltenek három-négy hónapot, de őket már aligha lehet embereknek nevezni, hiszen a mágikus rendszertan szerint is új fajt alkotnak. Mindazonáltal bátran kijelenthetjük, hogy jelenleg a birodalom lakosságának hetvenöt százalékát többé-kevésbé tisztavérű emberek teszik ki, a Külső Tartományokban pedig ez az arány kilencven százalékra módosul. Példátlanul gyors ütemű terjeszkedés ez, és kétségkívül arra vall, hogy az emberi nem gondolatvilágától egyáltalán nem olyan idegenek a Kosfejes Úr tanításai, mint hinnénk.

Ha meg akarjuk érteni a kráni társadalmat, két fontos alapelvből kell kiindulnunk. Az egyik a gyakorlatilag állandó hadiállapot; a másik az egyén teljes kiszolgáltatottsága.

A birodalomban mindenki harcol mindenkivel, szüntelenül és folyamatosan: a béke errefelé ismeretlen fogalom. A legutolsó jobbágy is azon igyekszik, hogy bizonyítson a Kosfejes Úr előtt, és feljebb kerüljön a belső hierarchiában. Erre a jogot kizárólag mások legyőzésével és megsemmisítésével érdemelheti ki; ugyanakkor résen kell lennie, hogy ő maga ne váljon más felfelé törekvők zsákmányává. A problémamegoldás leggyakoribb eszköze a fegyveres erőszak, az emberélet értéke csupán trófeákban fejezhető ki. Az apróbb konfliktusokat máshol baráti beszélgetéssel simítják el, néhány kupa bor mellett; itt feltétlenül vérontásba torkollnak. Ha több gabonakereskedő szállít ugyanarra a piacra, és az nem tudja befogadni az összes árut, a vetélytársak nem árháborúba kezdenek, hanem orgyilkosokat és fejvadászokat küldenek egymás ellen. Ha az asszony félrelépéssel gyanúsítja a férjét, nem jelenetet rendez előtte, hanem megmérgezi. Ha a vendég ízetlennek találja a kifőzde kosztját, nem a borravalót tartja vissza, hanem beront a konyhába, és leszúrja a szakácsot.

Hogy mindez mégsem vezet a társadalom teljes széthullásához, az különös módon éppen az egyének kiszolgáltatottságának köszönhető. Aki Kránban kizárólag önmagára van utalva, annak legfeljebb pár óra lehet hátra az életéből; ezért az emberek különféle szövetségekbe tömörülnek közös érdekeik és testi épségük védelmére. Ezek a szövetségek szerveződhetnek vérségi (egyazon családba tartozók), szakmai (egyazon mesterséget űzők) vagy lokális (egyazon környéken lakók) alapon. Mindenképpen vasfegyelem uralkodik bennük, szigorú szabályok írják elő a tagok viselkedését minden lehetséges helyzetben. Az alárendeltek kérdés nélkül kötelesek engedelmeskedni az elöljárók parancsainak, akár az életük árán is; a belső szabályzat megszegését kegyetlen következetességgel büntetik. Ugyanakkor a szervezet teljes körű felelősséget vállal a tagokért, védelmet és menedéket biztosít nekik, s ha mégis áldozatul esnének valami fondorlatos ármánynak, vérbosszút hirdet a gyilkos ellen.

Hasonló intézmények a külvilágban is léteznek - gondoljunk csak a tolvajcéhekre, a fejvadászklánokra vagy az ilanori bárdok testvériségére -, de kizárólag akkor, ha a szervezet törvényellenes vagy kiemelten kockázatos tevékenységet űz. Kránban viszont minden szervezet ilyen alapokon épül fel! Hogy az előbbi példák egyikénél maradjunk, a kifőzde vendége kétszer is meggondolja, leszúrja-e a szakácsot az odakozmált rostélyos miatt; amennyiben ugyanis megteszi, biztos lehet benne, hogy a szakácsok szövetsége vérbosszút esküszik ellene, és orgyilkosokat uszít a nyomába. (Függetlenül attól, hogy az étel valóban ehetetlen volt-e.)



A piacozó kereskedők esetében kissé más a helyzet, ők ugyanis valószínűleg ugyanabba a szakmai szövetségbe (a gabonaszállítókéba) tartoznak. Ez esetben viszont a belső szabályzatuk tiltja, hogy erőszakos úton rendezzék nézeteltéréseiket; erre megvannak a megfelelő fórumok, ahol panaszt tehetnek, előadhatják a tényállást, aztán mukkanás nélkül tudomásul vehetik az ítéletet. Nem mintha a belső szabályzat szent és sérthetetlen lenne! Olykor meg lehet kerülni, ha nem értelem, hanem betű szerint olvassuk a szövegét; és még a durva áthágása sem fog szemet szúrni senkinek, ha a kérdéses



akcióból a szervezet jelentős hasznot húz. Gond csak akkor lehet, ha az a bizonyos ötlet mégsem volt annyira zseniális, mint hittük, és a szövetségnek éppen nem a javára, hanem ellenkezőleg, a kárára válik...

Kifelé a kráni szervezetek mindig egységes frontot mutatnak - elvégre ez elemi létérdekük -, valójában azonban igazi melegágyai az intrikának és a pozícióharcoknak. A Változás Törvénye őket sem hagyja érintetlenül; felépítésük alapja nem az őszinte bajtársiasság, hanem a kényszer szülte egymásra utaltság. Mindenki a rangban felette álló posztjára tör, miközben igyekszik megvédeni magáét a rangban alatta állótól; kérészéletű érdekszövetségek kötődnek és bomlanak fel, választott, sorsolt és kinevezett tisztségviselők ármánykodnak egymás ellen. Minden előfordulhat ebben a kígyófészekben - gyilkosság, zsarolás, kínzásokkal kicsikart aláírások -, van azonban valami, amitől a legelvetemültebb gazember is visszaborzad. Ez pedig az árulás, a szervezet integritásának szándékos veszélyeztetése. Hiába halmoznak el valakit garmadányi kinccsel, ha közben védelmező nélkül marad, nem sokat ér vele; arra pedig elég kicsi az esély, hogy bármely más klán befogadja, hiszen aki egyszer árulóvá lett, másodszor is megteheti.

Ha magának a szervezetnek a léte forog kockán, egyik tag sem habozik az életét áldozni érte, bármilyen önző csirkefogó máskülönben. A kréniak sem tökéletesek, elvétve lehetnek olyan ismerőseik, akik iránt titkon gyengéd érzelmeket táplálnak: testvér, szülő, kedves... Amikor felvállalják a biztos halált, tudják jól, hogy a szervezet nem hagyja őket bosszulatlanul, és gondoskodni fog szeretteikről; ha viszont a klán elbukik, magával ránt mindenkit, hiszen a túlélők védtelen földönfutókká válnak. Ebben áll a magyarázata a kréniak legendás önfeláldozó hajlamának, amely oly gyakran okozott fejtörést a külországi népek írástudóinak.

Láthattuk tehát, hogyan telnek Kránban egy közember mindennapjai: állandó idegfeszültségben él, folyton résen kell lennie, hiszen bármikor, bárhonnan lecsaphat rá a loppal járó halál. Minden sarokban orgyilkost gyanít, minden ibrikben mérget, minden szóban bújtatott sértést, minden mosolygó arc mögött ügyesen leplezett ártó szándékot. Hogy az esetek jó egynegyedében igaza is van, az csak még óvatosabbá, még megfontoltabbá teszi. Vérévé vált már ez az elővigyázatosság, olyan természetes számára, mint másoknak a lélegzés vagy a beszéd; macskamódra jár, a talpa külső élére nehezedve, bő öltözékében borotvára fent pengéket rejteget, s ha a szükség megkívánja, úgy terem kezében a kés, mintha az ujjai közül sarjadt volna elő.

És most gondoljunk bele: ezek az emberek ötezer éve élnek ilyen körülmények között.

Ötezer éve!

Ilyen hosszú idő még akkor is átgyúrta és átformálta volna őket, ha pusztán erről volna szó. Csakhogy Kránban tudatosan és tervszerűen folyik a felsőbbrendűnek vélt fajták kitenyésztése. Ennek legjellegzetesebb és leghatásosabb módszere az évszakonkénti haláladó; évente négyszer, a Vér, a Hús, a Csont és a Velő Ünnepén a birodalom minden ezredik lakója Ranagol színe elé járul, hogy saját személyében hódoljon neki. Elméletileg a consularok - a tartományi helytartók - sorsolás útján választják ki azokat a lakosokat, akik részesülnek a kosfejes oltár és a tizenhárom érmetsző csipesz megtiszteltetésében; a gyakorlatban azonban minden kiszemeltnek jogában áll megváltani magát helyettes állításával. Hogy valóban szüksége van-e Ranagolnak ennyi temérdek vérre az évszakok kerekének forgásban tartásához, amint azt papjai tanítják, erősen kétséges; az viszont bizonyos, hogy a haláladó intézménye szisztematikusan megszűri a népességet, kiszelektálja közülük a gyengébbeket, a lassú észjárásúakat, a kevésbé agresszíveket. A sorsolás nyilvános és szigorúan ellenőrzött, az eredményt sem csalással, sem vesztegetéssel nem lehet befolyásolni: a történelem folyamán két ízben is előfordult már, hogy egy consular a saját nevét húzta ki. Persze mindketten helyettest küldtek az oltárra; de nemcsak ők voltak így ezzel. Valamirevaló orgazda, kurtizán vagy vajákos nemigen kívánkozik idejekorán Ranagol trónusa elé, inkább kerít valakit maga helyett - ha muszáj, hát erővel, fondorlattal, mákonyos teával.

Ez a központilag vezérelt kiválogatódás aztán félelmetes harcosokat és ördögien ravasz cselszövőket nevelt a Kránban élő emberekből. A gyenge idegzetűek, a bátortalanok, a lágyszívűek kihullottak; a vasakaratúak, a vakmerőek, a kegyetlenek megmaradtak és elszaporodtak. Mit mondhatnánk akkor azokról a kiemelkedettekről, akiknek a birodalomban is a harc vagy a diplomácia a választott mestersége? A hírhedt Szabad Rendek vadászairól, akik háborítatlanul portyáznak a Középső Tartományokban, s át-átruccannak a Tiltott Határon? Vagy a vérfilozófusokról, akik száz közönséges ember helyett gondolkodnak, s évszázadok óta viszálykodó Káosz-szekták között ütnek nyélbe véd- és dacszövetséget alig néhány óra alatt?

Érdemes megjegyezni, hogy azok az események, amelyeket a holtra rémült külországbéli krónikások megtorló és inváziós hadjáratoknak tituláltak, jobbára elszigetelt külső-kráni hatalmasságok egyéni akciói voltak, személyes befolyási övezetük kiszélesítésére. Nevezetes kivételnek talán csak a birodalmi Dúlás számít, melynek záróakkordja a Tizenhármak együttes megjelenése volt; nem szabad azonban megfeledkeznünk róla, hogy ebben a vállalkozásban gyakorlatilag egyetlen rejtőzködő ősaquir sem támogatta az istenfattyakat, és a teljes birodalmi haderőnek csupán a töredéke - egyetlen légió és két Köteles Rend - kísérte el őket. A többinek a kivonását nem kockáztathatták, hisz a védtelenül hagyott hátország jónéhány belső-kráni fejedelmet a Változások Törvényének kipróbálására csábíthatott volna.

A birodalom földrajzilag és politikailag három főbb régióra osztható, amelyek egyre szűkülő gyűrűkben övezik a középpontjukban emelkedő Kráni Tornyot. A legkülsőt s a legszélesebbet a Külső Tartományok alkotják; ezek névleg önálló Ranagol-hitű államok, mintegy harmincan-harmincöten, amelyeket meglehetősen laza kapcsok fűznek a birodalomhoz. Lakosságuk túlnyomórészt emberekből, a határsávban orkokból áll. Vezetőiket ugyan consulari címmel ruházzák fel a Tizenhármak, gyakorlatilag azonban az egyes tartományok örökletes uralkodócsaládjaiból kerülnek ki, vagy véres kezű, könyörtelen zsoldosok, akik fegyverrel verekedték föl magukat a trónra. (A történelem egyetlen olyan esetet sem ismer, amikor a Tizenhármak megtagadták a bitorlótól a consulari

kinevezést, és a törvényes dinasztia elűzött sarjai mellé álltak.) ők vagy őseik általában valamelyik sötét félisten invitálására telepedtek meg ezen a vidéken; ilyen ajánlatot csak azok a személyek kaptak, akikben százszorta erősebben lobogott a tetterő és az élnivágyás titkos lángja, mint a többi emberben. Ranagol ebből arra következtetett, hogy ha majd az emberi nem is lehanyatlik, belőlük lesznek majd az eljövendő idők aquirjai, és szerette volna a maga oldalán tudni őket. A megkörnyékezettek nem mind éltek a lehetőséggel; Mogorva Chei legendás kardjával, az Eldírrel hasította ketté a hozzá menesztett kráni követet, Airun al Marem pedig hosszas gondolkodás és egy szerfölött kalandos utazás után mondott nemet. Mások azonban nem voltak ennyire aggályosak; belőlük és utódaikból lettek Külső-Krán hadurai. Ranagol hűbéresei között ez nem számít igazán előkelő rangnak; mindazonáltal még így is sokszorta nagyobb seregeknek parancsolnak, mint azt legmerészebb álmukban képzelték volna.

A következő gyűrűbe a Középső Tartományok tartoznak, szám szerint harminckilencen. Ezek alkotják a birodalom gerincét; élükön a Tizenhármak által életfogytiglan kinevezett consularok állnak, akiknek egynémely tartományban sikerült örökletes dinasztiákat kialakítaniuk. A külső peremvidéket zömében még emberek lakják; itt emelkednek Krán legnagyobb városai. Ahogy fokozatosan haladunk mind beljebb, a Tiltott Határ felé, a népesség aránya egyre inkább az idősebb fajok javára módosul. Végül eljutunk a Hét Domb és a Hét Völgy vidékére, amely a kráni elfek szállásterülete; azon túl már csak az ősnépek sötét birtokai komorlanak.

A Középső Tartományokban elevenen él az egységes birodalom eszméje: a consularok többnyire erőskezű urak, kérlelhetetlen szigorral kormányozzák a rájuk bízott területeket. Állandó testőrséget a Köteles Rendek adnak melléjük, udvari trancepseik nemes aquirok, a parancsnokságuk alatt álló légiók a világ legütőképesebb seregei. Kevesebbel nem is boldogulnának, hisz a Középső Tartományokban már nagyszámú független hatalmi tényezőt találunk, amelyek ugyan Ranagol hitét vallják, a birodalmi közigazgatás fennhatóságát azonban nem fogadják el. Itt székelnek a legrettegettebb Káosz-szekták, Szabad Rendek, boszorkányszövetségek, kráni elf lovagrendek és démonidéző klánok; alig múlik el nap anélkül, hogy egyik öldöklő összecsapásba ne bonyolódna a másikával, a Változások Törvénye értelmében. A hol itt, hol ott fellángoló belvillongások letörése a consularok energiájának java részét leköti; a maradékot az egymás közötti háborúskodásra és - ahol van ilyen - a dinasztián belüli pozícióharcokra fordítják. Időről időre valamelyik régi, patinás és nagyhatalmú helytartócsalád váratlan támadást intéz a belsőkráni fejedelmek vagy a Tizenhármak egyike ellen, bár arra már hatezer éve nem volt példa, hogy sikerrel is jártak volna.

A birodalom legbelső magját a Tiltott Tartományok alkotják, amikről alig tudunk valami biztosat. Még pontos számuk is kérdéses, bár legalább kilencnek mindenképpen lennie kell, mert különböző forrásokból ennyinek a nevét ismerjük. A hitelt érdemlő információk beszerzését jelentős mértékben megnehezíti, hogy a Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre.

Annyi bizonyos, hogy vannak közöttük olyanok, ahol a consulari posztot személyesen a Tizenhármak töltik be. Ezek egyikében található az a több síkra fókuszált mágikus konstrukció, ami Ynev-szerte Kráni Torony néven híresült el, jóllehet a valóságban inkább sarki fényre vagy fekete szivárványra emlékeztet. (Legalábbis Drawin Sphactor, az egész Délvidék legtapasztaltabb Antiss-utazója szerint; miután fölébredt távolbalátó álmából, húsz teljes órán keresztül ezt a két szót ordította torka szakadtából, míg meg nem váltotta őt szenvedéseitől az irgalmas halál.)

A közvetlenül a Tizenhármak alá rendelt tartományok a birodalom sarokkövei; itt folyik a legendás feketeacél termelése, s innen sugárzik szét Kránba az ősnépeket éltető varázsenergia. Légiókat is kiállítanak, de hogy miféléket, azt nem tudja senki, mivel az írott történelem folyamán még egyszer sem lépték át a Tiltott Határt. A Har'gunn ta Karthinmak szerint mindenesetre egy ízben negyedóra leforgása alatt verték tönkre egy becsvágyó consular teljes egyesített hadseregét, aki félezer éven keresztül gyűjtögette az erejét Középső Tartományában, hogy aztán rajtaütésszerű betöréssel próbálja meg elfoglalni a hatodszülött Gabhurgathol trónusát a Tizenhármak soraiban. Az ő csapatairól viszonylag tényhű képet alkothatunk magunkban a szöveg alapján; tisztjei béklyóba vert démonfejedelmek voltak, felderítői cseppfolyós méreglények, közkatonái egytől egyig anyanyelvként beszélték az aquirt. Tizenöt perc múlva hírmondó sem maradt belőlük; forrásunk nem részletezi az eseményeket

A Tiltott Tartományoknak egy másik csoportja szintén mágikus kisugárzásokban gazdag energiagócokat rejt, ezeket azonban időtlen idők óta nem háborgatta senki. Már akkor sem voltak gazdátlanok, amikor Kránt megalapították; ősöreg aquirok szunnyadtak a mélyükön, fajtájuk legvénebbjei és leghatalmasabbjai. A Kosfejes Úr kinyilatkoztatását megértették és elfogadták, de semmi több; a Tizenhármak földre szállásával nem törődtek, hisz legalábbis egyenrangúak voltak velük. Legtöbbjük mindmáig ugyanott lappang, s álmodja tovább érthetetlen álmait; a birodalom ügye éppoly kevéssé érdekli őket, mint egymás sorsa, vagy a felszínen nyüzsgőhemzsegő parányok. Céljaik, indítékaik - ha vannak egyáltalán - a köznapi halandók számára kifürkészhetetlenek. Koronkint felébred némelyikük, kinyújtózik, megrázza magát; ilyenkor didergő borzongás fut végig a planéta eleven irháján, a két hold arca sápadtra vált, a csillagok lidércködbe burkolóznak. Fölöslegesen zaklatni még a Tizenhármak sem merészelik őket; haragjuk, ha lesújt, dörgő pörölycsapás, szavuk, ha morajlik, mennykövek zúgása. Nagyok közt a legnagyobbak ők, Krán igazi urai, ha nem számítjuk a viharfellegek magasában mosolygó Ranagolt.

Minden ellenkező hiedelemmel szemben a birodalom sem terjeszkedni, sem hódítani nem kíván; lényegében véve nem egyéb, mint Ranagol nagyszabású kísérlete a tökéletes társadalom megvalósítására.

Krán Ynev alvó óriása; félelmetes hatalom szunnyad benne, ha szabadjára engedné, tán az egész világot letarolná. A külországiak egyetlen szerencséje, hogy ezeknek az iszonyatos energiáknak a túlnyomó részét a belviszályok és a helyi klánháborúk kötik le; a legtöbb kránit - beleértve uraikat és fejedelmeiket is - csöppet sem érdekli, hogy mi történik a Fekete Határon túl.



Ó-Godon

Amennyire szűkmarkúak voltak az istenek, amikor a föld fölötti kincseket osztották a Shogomand-fennsíknak, legalább annyira bőkezűen bántak a föld alatt lévőkkel. Cudar és hideg vidék, kevés növény és ennek következtében kevés állat tud itt megélni. Viszont a hegyek bőséges mennyiségben rejtenek érceket, építőanyagnak valót, és egyéb nyersanyagokat. Nem is beszélve a rengeteg hőkútról és egyéb érdekes jelenségről, amely mágikus energiák forrásaként szolgálhatnak a hozzáértőknek.

A Démonikus Óbirodalom bukása utáni évezredek az emberiség sötét korszakának számítottak Dél-Yneven. Ebből a sötétségből emelkedett ki az emberiség első magiokráciája: Godon.

A Godoni Birodalom kezdetei és pontos előzményei ismeretlenek. Shadonban ma a godoni örökség kutatására csak a legmagasabb papi méltóságok engedélyével van lehetőség, ami igen ritka kegy. Az eddig összegyűjtött régészeti leletek alapján azonban meg lehet kockáztatni néhány feltevést Godonnal és történelmével kapcsolatban.

Az első godoniak valahonnan nyugatról érkeztek a Nagy Választónak nevezett tengerszoroson át (ma Vihar-szoros). Első dolguk a varázslóik által tervezett határok felmérése és mágikus megerősítése lehetett, amiben az úgynevezett dolmenmágia technikáját használták. Hamarosan ott sorakoztak az ország határán azok a különös, gigantikus kőépítmények, melyek romjai ma is ámulatba ejtik a Felföldre tévedőket. Később, a puszta létért folytatott küzdelem idején még nagy szolgálatot tett az embernépnek ez a védelmi rendszer. A godoni társadalom meglehetősen hamar három Körre kezdett tagozódni: a Dolgozók, a Harcosok és a Bölcsek Körére. Később ez a rendszer megmerevedett, az egyes emberek körét már születése pillanatában kijelölte a Bölcsek Körének beavatottja. Az idegen száramazásúak csak igen bonyolult, nehéz próbák és vizsgálatok után nyerhették el az engedélyt a Godonba való betelepedésre, ez nagy megtiszteltetésnek számított. Engedély nélkül pedig nem lehetett be illetve kijutni Godonból, erről a mágikus védelem és az exorcisták gondoskodtak. A szinte mérnöki pontossággal megtervezett viszonyoknak köszönhetően egy tökéletesen rendezett, szabályozott, specializált társadalom alakult ki. Kizárólag emberek alkották, szigorú bevándorlási és születési törvények voltak érvényben, melyek egyrészt a démonoktól való tökéletes mentességet, másrészt a godoni ember egyfajta "mágikus nemesítését" is szolgálták. A "nemesítés" korántsem volt oly mértékben általános, mint a születésvizsgálat. Kizárólag kisebb, zárt csoportokra terjedt ki, főleg a mágusfamíliákra. Mivel mágiaelméletileg ismert tény volt, hogy a mágus testéből kiinduló manatorzulás, ha változó mértékben is, de öröklődik, az volt a cél, hogy az ilyen téren legtehetségesebb utódokat hozzák létre. A kasztok hármassága a társadalom minden szintjén és a Birodalom minden területén megtalálható volt; a tartományok élén, a városokban, falvakban egyaránt. Egy falu vezetősége példának okáért így festett: Őr (Harcos), Bíró(Dolgozó), Dolmenmágus(Bölcs). A falvak szintje volt a Birodalom legalsóbb társadalmi szerveződése,ahol ez a hármas felosztás létezett. A Őr feladata volt a rend fenntartása, a védelem megszervezése. A Bíró gondoskodott az emberek hétköznapi gondjairól és a közigazgatásról, a munkák megszervezéséről. A dolmenmágus csak a falvak életében játszott vezető szerepet; ő állította fel a falvat védő dolmeneket, és gondoskodott az emberek munkáját segítő mágiákról. Minden egyes ilyen munkához, például a kútból vizet felhozó mágiához, kisebb-nagyobb dolmenre volt szükség. Ezek az építmények nagyon hosszú időn át tudtak egy meghatározott mágikus folyamatot manával ellátni. Godon legmagasabb szintű mágiáját a Belső Iskolában oktatták. Itt folytak az igazi mágikus kutatások is, a Mesterek részvételével, akik valószínűleg Godon legképzettebb varázstudói voltak. A Külső Iskolában a mágia alapjait oktatták. Itt olyanok is megfordultak, akinek csak szakmájukhoz volt szükség egy kis mágikus tudásra. A Középső Iskoláig jutottak pl. az exorcisták, akik spirituális beállítottságuk miatt sosem válhattak igazi mágusokká, de mégis jelentős mágikus potenciállal bírtak. Annak az eszménynek az alapjai, amely később oly nagy hatást gyakorolt az ynevi kultúrákra, a Jedome filozófiában keresendők. A Harcosok Körének számos tagja érezte magához közel állónak a Jedome tanokat, és ők voltak azok a különleges emberek, akiknek köszönhetően a későbbiekben a lovagi eszmény létrejöhetett. Bár maga a nehézlovas harcmodor már korábban, például a kyreknél is ismert volt, a lovagi eszmény és a lovagság, mint olyan szülője az emberiség első magiokráciája volt.

Államszervezet

Magiokrácia. Megalon Ellimar vil Godon volt az utolsó godoni főmágus, az ő halálával pecsételődött meg végérvényesen a Birodalom sorsa. Vele P.sz. 1134. évben végeztek alattomos módon az aquirok.

Godonban kizárólag a godoni nyelvet beszélték, melyet teljességgel tisztának és tökéletesen kifejezőnek tartottak. Ebből alakult ki később a kóbor lovagok által szerte a Délvidéken elterjesztett Közös Nyelv, azaz a pyarroni beszéd.

Hétköznapi élet

A godoni társadalom az egyént szigorú keretek közé szorította. A termelést végző dolgozókra is súlyos terhet rótt a kasztok és a bonyolult irányítási rendszer ellátása. Ennek ellenére a mágikus segítség és az egyének megfelelő beosztásba helyezése miatt a termésátlagok messze meghaladták a hetedkori szintet. Ez általános jólétet biztosított a társadalom minden tagja számára. A stabil társadalmi keretek miatt a termelés gyakorlatilag fejlődésképtelen volt, csupán mágikus módszerekkel lehetett volna az eredményt tovább javítani.

A jólét magas népszaporulatot eredményezett, így a kezdetben alacsony népesség ugrásszerűen megnőtt. Csak a Kránnal folytatott háború komolyra fordulása állította meg a népesség növekedését.

Godon etnikai összetétele - korában egyedülálló jelenségként - szinte mindvégig homogén és állandó maradt. Bár virágzása idején minden fejlettebb, stabil állam erősen vonzza a környezetében élőket, akik a biztonság és a jólét reményében keresnek ott menedéket, Godon szigorú törvényei és mágikus védelme e népeknek csak töredékét olvasztotta magába.

Törvények és közbiztonság

A Birodalom legfőbb vezető testülete a Nagytanács volt. A tagok: Godon Főmágusa, Godon Hadura, Godon Főbírája, és tanácsadóik. Minden Kör egy szavazattal bírt, de a Bölcsek Köre, ha úgy ítélte meg, hogy az ország elsőrendű érdekéről van szó, felülbírálhatta a döntést. Erre a lehető legritkább esetben került csak sor. A Nagytanács háromévente gyűlt össze. A köztes időben a Főmágus és a Mágustanács (Bölcsek Köre) kormányozta az országot a Nagytanács határozatainak megfelelően.

A Körökön belül un. Cikkelyek működtek. Például a Bölcsek Körében a Mágusok mellett jelen volt az Exorcisták Cikkelye is. A kasztok nem voltak átjárhatóak, a Körökbe és Cikkelyekbe tartozás egy életre szólt. Minden godoni újszülöttet a Bölcsek Köre vizsgált meg mágikusan, és a képességeinek leginkább megfelelő Körbe és Cikkelybe helyezte. Még a legalacsonyabb rangú godoni is reménykedhetett abban, hogy gyermeke a birodalom vezetői közé emelkedik.

Godon területi beosztása:

"Birodalmi vezetés
"Nomoszok
"Járások/Városok
"Falvak (mezőgazdasági falu, bányászfalvak stb.)

Vallás

Godon kiirtotta a vallásosságot az emberek szívéből, a hit kizárólagos manifesztációi a meta-filozofikus alapokon megalkotott két isten-kreálmány, Javea és Jedome alakjai voltak. Godonra egész fennállása alatt jellemző volt a démonoktól való rettegés, mely átragadt az istenekre és egyéb másvilági entitásokra is. Godon lakói ezt az örökséget még a Démonikus Óbirodalomból hozhatták magukkal.

Javea és Jedome kettőse volt a forma, melyben szilárd alakot ölthetett a Godont naggyá tevő eszmeiség. Javea képviselte a kozmoszban uralkodó rendet, melynek mintájára Godont is szervezték. Az ő tanításait követték az exorcista mágusok, akiknek fő feladata volt a menekülőket még mindig zaklató démonok, a velük szövetséget kötő szerafisták, valamint a káosz más megnyilvánulásainak távol tartása

Jedome hite pedig azokat a belső értékeket kívánta megteremteni, amiket Javea védelmezett. Ennek legfőbb eleme magának az életnek a védelme volt. Jedome követői voltak a dolmenmágusok és a kóbor lovagok, feladatukul az élet és más godoni értékek védelmét szabták. Jedome lovagjainak egy csoportja azonban szűknek érezte a Javea exorcistái által megszabott kereteket, és eltérően értelmezte Jedome tanait. Mivel ők jóval a határokon túlra is eljuthattak, ott is hirdették eszméiket, segítették a rászorulókat, amely ellenkezést váltott ki a konzervatívabb godoni hatalmi csoportok körében. Mielőtt azonban kenyértörésre került volna sor, a Mágustanács javaslatára elhagyták az országot, és megalapították Shadon várát. Később innen indult el Selmo lovag is, aki a pyarroni istenek kinyilatkoztatására felismerte Jedome alakjának ürességét, és a később róla elnevezett selmovita vallás alapítója lett.

Gorvik

A gorviki időszámítás kezdete a P. sz. 1446. esztendő. Ekkor szálltak partra Darna-coránál (a Reményparton) Raquo Amanovik diadalmas hadai, s ekkor nyilvánította a vezér az egész félszigetet Szent Földnek (Gor Vik), a kivándorlók új otthonának. A sina-ocalira tudorai ezt szakrális államalapító aktusnak tekintik, jóllehet Amanovik királlyá koronázására csupán a rákövetkező esztendőben, a Ranagol-hit tételes államvallássá nyilvánítására pedig csak kerek harminc év múlva került sor. Álláspontjuk szerint a Legnagyobb Úr már ekkor átszellemítette honalapító prófétáját, amiben akár igazuk is lehet. Ennek megfelelően Gorvikban innentől számlálják az Úr Ranagol éveit.

Amanovik uralma megerősítéséhez Shackallor segítségéhez folyamodott - sikerrel. Hogy kedvére tegyen, Ranagol hitére tért, mi több, erre szorította országa lakóit is.

A Kosfejű újdonsült birodalma az őshaza, Shadon ádáz ellenfele lett, s bár Shadon sokszorta hatalmasabb Gorviknál, az utóbbit maga Ranagol s kráni szolgái oltalmazzák, teszik legyőzhetetlenné.

Gorvik lakosságának meglehetősen nagy hányadát Kránból áttelepült fejvadász nemzetségek alkotják. Kár lenne tagadni, Amanovik nagyrészt nekik köszönheti, hogy sikerült kiűznie a dzsadokat s az itt tanyázó szervezetlen kalózbandákat az állam területéről.

Különös fintora a sorsnak, hogy Gorvikban idővel - a P.sz. XVII. századra - a shadonihoz hasonló lovagi kultúra alakult ki, bár az erkölcsök és a törvények itt korántsem annyira szigorúak. P. sz. 3682-ben Todvarban megrendezték a Nagy-Gorviki Tanácsülést, amelynek célja az egység megteremtése volt, a felek azonban nem jutottak egyezségre. A fiaskóért a hagyomány szerint Abrado kevély hercegét és Akvilona intrikus főpapját terheli a felelősség.

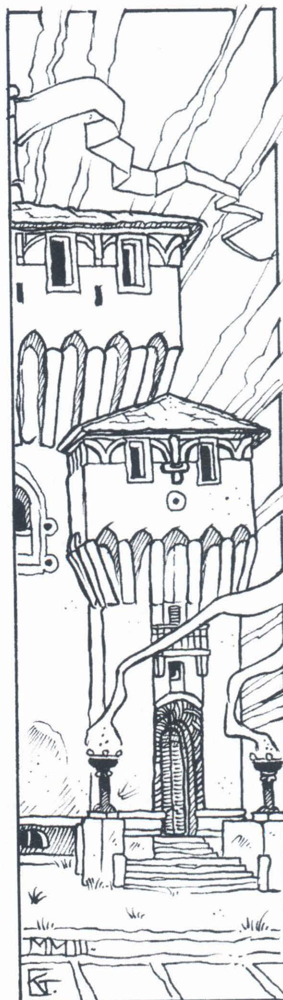
A gorviki az egyik legjellegzetesebb nép Yneven. A gorvikiak vékonyak, középmagas termetűek, bőrükkreol, hajuk hullámos, fekete, olajosan csillogó. Arcuk pengeéles síkokkal határolt, szépségesen romlott szoborarc, orruk vonala a sólyomcsőr határozott ívelését követi. Mondják, a szem a lélekről, a megjelenés az adott nép filozófiájáról, életszemléletéről is elárul egyet-mást. Ha ez igaz, a gorvikiak a természet cinikus ballépései, hisz torz ideológiájuk külső jegyeit a legritkább esetben fedezheti fel rajtuk a szemlélődő. Pillantásuk rezzenetlen, tekintetük sötét mélységeiből valódi gonoszságot nem, inkább a felsőbbrendűség biztos tudata táplálta enyhe érdektelenséget olvashat ki a lélekbúvár. Kétségtelen tény, hogy "önként s kéjjel" ölnek, Ranagol vallása azonban még nem hatott rájuk oly mértékben, hogy - tetteik és felfogásuk tükreként - fizikumuk is megváltozzék.

Gorvik közelmúltbéli és jelenkori történelme is igen bonyodalmas, és nem kevésbé mozgalmas. Az ország sorsa elválaszthatatlan Shadonétól, ahol P. sz. 3691-ben meghal Evendil Bel Corma, shadoni királya, és ugyanebben az esztendőben kezdetét veszi a Manifesztáció - Észak-Yneven eközben zajlik a 14. Zászlóháború. Következzen néhány további évszám a Hetedkor alkonyának történelméből.

P. sz. 3692-96 között belvillongásoktól terhes interregnum ideje Shadonban, eközben fokozódó amund nyomás Gorvik északi határa mentén.

P. sz. 3699-ben Shadon trónjára, amely a királyi és a főhercegi örökös tragikus végű párviadala óta üresen áll, a Bel Corma család felföldi ágának nősarja, Lianna Pentangelin kerül. Csapatokat küld a szorongatott Gorvikba: Rudrig Ves Garmacor és a Szent Légió ideiglenesen kiszorítja az amundokat az öt tartomány területéről

P. sz. 3700-ban Krán kivonja egységeit a Manifesztációs Háborúból, és magukra hagyja gorviki hitsorsosait. Az általános zűrzavarban trónkövetelő bukkan fel, aki Nagy Radovik sarjának mondja magát, és akit az öt tartomány II. Terda néven királlyá választ. P. sz. 3701-02 közt amund invázió a Shibarán túlról. Rudrig Ves Garmacor Thule erődjébe szorul a Szent Légió maradványaival, II. Terda, a szerepét teljes átéléssel alakító szélhámos szakít kiagyalójával, az akvilonai hercegprímással, és szintén az amundok ellen fordul.



Államszervezet

Gorvik nem egységes ország képét mutatja, öt, egymástól nagyban független tartomány alkotja. Uraik (Abrado, Akvilona, Gorvik, Warvik és Rokmund hercegei és főpapjai) szüntelenül marakodnak egymással.

Abradóban és Rokmundban herceg, Gorvik tartományban, Warvikban és Aquillonában bíboros uralkodik. A hivatalos nyelv a gorviki, ami nem egyéb a shadoni eltorzult változatánál. Shadonban rögtön felismerik a gorviki akcentust, s keményen büntetik is használatát. Ugyanerre az elbánásra számíthat persze a shadoni nyelvet a Gályák Tengerének innenső partján használó szerencsétlen is. Gorvik öt tartományában is különböző akcentussal beszélik a nyelvet, ám ez komolyabb megértési problémákat nem, inkább csak etnikai elkülönülést és villongást okoz.

Hétköznapi élet

Az udvari öltözködés Shadonét idézi, a parasztoké nyomort sejtet. A nemesek és szabad harcosok - legyenek akár nők, akár férfiak - bő fehér inget, fekete harisnyát, magas szárú, puha bőrcsizmát hordanak. Ha hűvösebbre fordul az idő, bőrből cserzett mellényt húznak, s ha kedvük úgy diktálja, színes kendőket kötnek a fejükre, tekernek a nyakuk köré. Rejtett fegyver - ramiera, hajtótőr, netán fejvadászkard - mindig akad náluk.

A gorviki árak átlagosak; gazdaságuk fegyelmezettségi fokát és állandó háborúskodásaik hevességét ismerve magasabbak is lehetnének.

Törvények és közbiztonság

A közbiztonság egy kívülálló szemével nézve minősíthetetlen, ám a helyiek esküsznek rá, hogy jó: a kettősség oka nyilván egyedi törvényeikben keresendő. Példaként: Gorvikban a magasabb rangú személy bármikor, ok nélkül is börtönbe vetheti, akár ki is végeztetheti a nála alacsonyabb rangút. Egyetlen szabályt köteles betartani: az ítélet végrehajtásával várnia kell pontosan két hetet - ennyi időt kapnak az elítélt rokonai és ismerősei, hogy bebizonyítsák, a halálra szánt fontos személyiség. Ha ez idő alatt találnak kellően magas kapcsolatot, ha sikerül elintézniük, hogy valaki közbenjárjon az érdekében, az ítéletet semmissé nyilvánítják, és az illető - akár a bitó árnyékából is - szabadon távozhat. Ha nem, halálával amúgy sem éri nagy veszteség a társadalmat.

A gorviki törvénykezés másik jellegzetessége a faji alapú részrehajlás. Két kisszerű piaci tolvaj közül a helyben született dorgálásra, botütésekre és egyéb kellemetlenségekre számíthat - a dzsad származású azonban holtbiztosan kötélre, netán évtizedes gályarabságba kerül. Kesztyűs kézzel bánik a törvény mindazokkal a házasságtörőkkel, akik a faj vérének tisztaságára nekihevült állapotukban is ügyeltek - az a nemesasszony azonban, aki "jöttmentek" közeledését fogadta, s effélékkel adta össze magát, a legrosszabbra számíthat: meghurcolják, sőt - akár bűnös vágyának tárgyával együtt - elevenen eltemethetik.

Vallás

Gorvik államvallása a Ranagol-hit. Az erkölcsök szigorúak, de a papok tanai szerint az elkövetett bűn kínnal és vérrel lemosható - akár mások vérével is.

Iskolák és Kalandozó Kasztok

Itt találhatók a Vértestvériség klánjai, amelyekből Ynev talán legelvetemültebb fejvadászai kerülnek ki, továbbá Ranagol-papok és -paplovagok, harcosok, lovagok, gladiátorok, tolvajok, boszorkányok, és boszorkánymesterek képzése folyik.



Shadon

Shadon várát, amely hamarosan várossá nőtte ki magát, godoni kóbor lovagok alapították a P.e. második és harmadik század fordulóján. Melyikük sejthette volna ekkor, hogy otthonuk nem csupán több lesz közönséges erődítménynél, hanem a Délvidék leghatalmasabb és katonailag is talán legerősebb emberi birodalmává emelkedik. Bár egyes jelenkori történészek nem zárják ki, hogy a lovagok tetteiben előrelátó szándékosság munkált, meglátásukat igen nehezen tudnák bizonyítani.

A környező vidékeken élő embereket vonzotta a lovagok nyújtotta biztonság, és a magukkal hozott godoni kultúra. Míg magába a magiokráciába legtöbbjüknek szinte lehetetlen volt bejutnia, Shadon városa örömmel látta őket. Szabad, jól termő földek bőséggel akadtak, s a lovagok sem unatkoztak: a rablókkal, a környező hegyekben tanyázó orkokkal és egyéb szerzetekkel, amelyek közül nem egy a Démonikus Óbirodalom óta szipolyozta az embernépeket, számtalanszor meggyűlt a bajuk.

Magát a Hétszeres Hitvallást csak a P. sz. XI. században állították össze, de a Godonból eredeztethető Javea és Jedome hit már ekkor kezdett egybeolvadni az őslakosság igen heterogén hitvilágával - amivel korábban maguknak a godoniaknak is gondjuk akadt -, és az egész egyvelegből nagyon-nagyon lassan kialakult egy új hitrendszer, amit jóval később majd *Domvik-vallásként* fognak ismerni.

Sokan azok közül, akik nem találták kedvükre valónak a Godonban intézményesített intellektuális agnoszticizmust, szép lassan kiszivárogtak a Nagy Medencébe és környékére, s magukkal vitték Jedome és Javea hitét - amit a godoni mágusarisztokraták erősen szabályozott keretek közt tartottak, és csupán szükséges rosszként tűrtek meg. Eközben délen Godon és Külső Krán háborúja folyt. A könnyű prédának hitt mágusbirodalom konok ellenállása meglepte ellenfelét, és a küzdelembe néhány ősöreg aquir hatalmasság is bekapcsolódott.

P.sz. 1000-ben Shadon már ország. Közelről szemlélve vonzó, távolabbról már-már legendás mesevilág: lovagrendek, nemes hölgyek, lovagi tornák, hősi tettek birodalma, megtalálható benne minden, ami egy fegyverforgató képzeletét - s persze szívét - lángra gyújtja. Kebelében egy sor apró hercegség született, uraik a sorukból választott Régensnek fogadtak engedelmességet; ennyi maradt a korábbi századok katonás rendjéből. Ám a godoni lovagi eszmény szárba szökkent, akár a termékeny talajra hullott mag. Krán mind ez idő alatt folyamatos háborút viselt Godon ellen, ami újabb menekültek érkezését jelentette.

P.sz. 1134-ben, Godon bukásakor zúdult délkelet felől Shadonra az igazi menekültáradat. A menekülők javarészt nem mágusarisztokraták voltak, hanem a kíséretükhöz tartozó lovagok és testőrök, kik eredetileg hátvédnek maradtak vissza, hogy feltartóztassák az esetleges üldözőket, s önfeláldozásukra végül mégsem volt szükség. Az addig gyéren lakott ország népessége esztendők leforgása alatt felduzzadt, sorra alakultak a tartományok. 1200 tájékán a nemesek megelégelték a sok bosszúsággal járó zűrzavaros állapotokat, és királyt választottak a legérdemesebb helyi lovag, Artemil am Bel-Corma személyében. Shadon uralkodói napjainkig e család vérvonalának hordozói.

1445-ben egy hatalomra éhes kalandor, sokak szerint renegát pap, bizonyos Amanovik, lázadást szított Domvik és a korona ellen. Fanatikusai segítségével elrabolta a flotta néhány hajóját, átkelt a Gályák Tengerén, s a mai Gorvik területén lépett partra. Róla és vállalkozásának eredményéről bővebben a Gorvik címszó alatt szólunk.

P.sz. 1497-ben Shadon már a szomszédos államok feljegyzéseiben is birodalomként szerepelt, ám a roppant ország békéjét belviszályok dúlták fel a XXIII. század derekán: Krán praktikái miatt kétszáz esztendőn át folytatott öldöklő háborút a királyi család két ága. A pártütő ág végül elbukott ugyan, de bocsánatot nyert, sőt kompromisszumra kényszerítette a meggyengült koronát: elfogadottá vált az uralkodóhercegi család, összes címével és kiváltságával egyetemben.

P.sz. 2887-ben a király az uralkodóherceg és az egyházfő kézjegyével szentesítette, majd kikürtöltette a Tavaradolai Bullát, ezt a sajátos okiratot, mely kimondja, hogy bármely származású honi vagy bevándorló, aki az Egyetlen igaz hitét vallja és elfogadja a korona primátusát, egyenlő jogokkal és kötelességekkel rendelkezik Shadon földjén.

P.sz. 3691-ben, Evendil Bel-Corma shadoni király halála után belvillongásoktól terhes interregnum kezdődött Shadonban.

P.sz. 3699-ben Shadon trónjára, mely a királyi és a főhercegi örökös tragikus végű párviadala óta üresen állt, a Bel-Corma család felföldi ágának nősarja, Lianna Pentangelin került, aki csapatokat küldött a szorongatott Gorvikba: Rudrig Ves Garmacor és a Szent Légió ideiglenesen kiszorította az amundokat az öt tartomány területéről.

A M.A.G.U.S.-ban jelenként meghatározott időpontban - a Pyarron szerinti 3703. év elején - Shadon Dél-Ynev legnagyobb, katonailag és politikailag egyaránt meghatározó állama, az emberi civilizáció bástyája, minden szempontból a Délvidék nagyhatalma. A birodalom közrendű lakóit - Yneven korántsem szokatlan módon - pszeudofamiliáris eskü köti a tartományúrhoz, rajta keresztül pedig a legmagasabb méltóságokhoz: a királyhoz, a herceghez vagy a főatyához. A mélyre nyúló hűbéri lánc, mely - elvben - lehetővé teszi, hogy az uralkodó minden alattvalója felett szabadon rendelkezzék, gátat vet a birtokosi önkénynek: akik parasztot, kézművest vagy más közrendűt bántalmaznak, a korona javaiban tesznek kárt. A törvény - elvben és gyakorlatban egyaránt - az ehhez illő szigorral ítélkezik felettük. Megjegyzésre érdemes, hogy a királyi földterületek aránya a shadoni gazdaságban meghaladja a hatvan százalékot, jó időre biztosítva a trónt birtokló család primátusát a hercegi felett - még akkor is, ha a koronatartományok nem tartoznak a leggazdagabbak közé.

Shadon népesebb városai jogaikat a királytól vagy az uralkodóhercegtől eredeztetik. A főatya és a papi tanács székhelye, a fővárostól alig egynapi járóföldre épült Tela-Bierra ebből a szempontból különleges státust élvez: patrónusa maga az Egyetlen.

Általános adót csak a korona vethet ki, beszedését azonban rendszerint a Domvik-egyház számadóinak adja bérbe. Az évszázados tapasztalatok szerint a nép könnyebben ad, ha egy mindenható úr szolgái kopogtatnak ajtaján.

A shadoni nemesi rangok: Birodalmi herceg, birodalmi gróf, birodalmi báró, tartományi herceg, tartományi gróf, tartományi báró, lovag.

Államszervezet

Shadont három nagy hatalmi csoportosulás irányítja: a Bel-Corma - másként királyi - család, az uralkodóhercegi családnak címzett Bel-Estesso família és az egyház, élén a mindenkori főatyával. Ez utóbbit szigorú szabályok szerint, a rátermettség alapján választja saját köreiből a főpapok testülete. Elméletileg alacsony származású is lehet, ám közember megválasztására legutóbb a Kétszázéves Háború idejében, sok emberöltőnyi messzeségben találni példát. Mindhárom hatalmi centrum rendelkezik saját sereggel, a birodalmi haderő vezére azonban a mindenkori király.

A hivatalos nyelv a shadoni, amit minden tartományban más akcentussal beszélnek. A Felföldön gyakran ősi, godoni szavak keverednek a helyiek beszédébe, ami egy északról jött látogató számára nehezen érthetővé teheti a nyelvjárást.

Hétköznapi élet

Shadon népsűrűsége, összetétele tartományról tartományra változó, s az ország kulturális szempontból is rendkívül sokszínű birodalom. Az északi part lakossága, mely a legkorábbi időktől fogva dinamikus kapcsolatban állt más államokkal és népekkel, műveltség és ízlés dolgában felette áll a középső fekvésű tartományok népének. Utóbbiak emiatt - no meg azért is, mert az udvar kiadásai ebben a boldog országban

is felülmúlják a bevételeket, s az egymást követő koronás fők nem egyszer szorultak északi bankárok segítségére - gyanakvással szemlélik a kikötők és napsütötte kalmárvárosok szabados, kreol bőrű, sötét szemű népét.

Shadon mélyen fekvő alföldjein, a királyi család és a hozzá hű nemesek birtokain, a bő vizű folyók mentén visszafogottabb, megbízhatóságban és szakszerűségben jeleskedő nép él. Nem tulajdonítanak jelentőséget a gazdagságnak - meglehet azért, mert a nyomor emlékét is rég elfeledték már. Bőr- és hajszínük világosabb, vérük nehezebben forr fel, mint északi testvéreiké. Biztos támaszai a koronának és az egyháznak, nagy szavak helyett inkább hősi tettekkel, kitartással és erényességgel hívják fel magukra a figyelmet. E vidék súlyos léptű, kese üstökű férfinépe alkotja a shadoni sereg gyalogos és lovas derékhadát.

A déli Felföld mostohább körülményekhez szokott lakói sem a kalmárok stílusérzékével, sem a koronabirtokokon élők mértékletességével nem dicsekedhetnek, kitartásukról, büszkeségükről és erejükről ellenben csodákat mesélnek. A divat vidékenként, sőt, tartományonként változó: általános érvényű megállapítások nem tehetőek. Egy rőf selyem ára az aranyéval vetekszik, a posztó, a vászon azonban majd mindenki számára elérhető. Állatbőrt csak a Felföld kétséges ízlésű lakói használnak ruházkodásra - a nemesi hölgyek beérik az Yllinorból behozott drága prémekkel.

A nemesek és a közrendű szabadok fegyverviselésre jogosultak, de a jobbágyok is hordhatnak magukkal lándzsát, kést, rövid kardot, amennyiben helyzetük megkívánja, s hűbéruruk, vagy annak képviselője engedélyt ad rá.

Shadon a P.sz. XII. század óta gyakorlatilag önellátó. Csak luxuscikkeket importál - ezek méregdrágák -, míg a kereskedők sokféle árut hordanak innét a kontinens minden tájára. Messze földön híres kenyérgabonája, sajtja, fekete szőlője és bora; az északi partokon az olíva is megterem; a bogyóiból sajtolt olaj, ahogyan az igazi ínyencek állítják, különb az abasziszinál.



Törvények és közbiztonság

A közbiztonság a városokban jó, az utak mentén azonban olykor haramiák bukkanhatnak fel. A főrangú és vagyonos családok a szigorú törvények kijátszásának számos módozatát fejlesztették ki az idők során: ők jól képzett fejvadászokkal, inkvizítor-papokkal dolgoztatnak.

Shadon főbb tartományai:
Irganna-ronna (Kígyóföld)
Ronella (Tengerkapu)
Corma-dina (Szigetköze)
Shadon
Ronna-dina (Belföld)
Shadlek
Ronna-gella (Felföld)
Cormasa

Fontosabb városok:
Shadon
Shadlek
Berrana-roda (Tengerkapu)

A tartományok élén a helytartók állnak. Őket a király jelöli ki, de gyakorlatilag a helyi nemesek választják maguk fölé. Némelyik helytartónak saját titulusa is van - például a Felföld helytartója a fejedelem címet viseli. A helytartó adományozza a tartományi nemesi címeket. A vitatott adók behajtását minden esetben a birodalmi hadsereg végzi.

Shadon városa

A központi tartomány a Shadlek folyó partján, az azonos nevű város körül terül el. Valaha, a birodalom felvirágzása előtt, itt ütötték fel táborukat a kóborló lovagok. A M.A.G.U.S. jelenének Shadonja élettől pezsgő, bűnben, kéjben és imákban tobzódó százezres nagyváros, királyi székhely, a birodalom dicsőségének és erejének szimbóluma.

Shadlek

A szabadosságáról hírhedt tartomány az Egyetlen imádatában a sor végén kullog. Aligha véletlen, hogy épp innét indult ki a Gorvikot megalapító kalandor, Amanovik renegát mozgalma. Bujkálnak errefelé boszorkányok, de még démonidézők is. Nagy a rémület, valahányszor a korona elhatározza, hogy ezúttal aztán tényleg - kerül, amibe kerül - rendet teremt odalent. Innen eredt útjára a sokak által csak léha nemesifjak bolondériájának titulált bajvívókultúra is, a Pyarron szerinti 3500-as évek derekán. Akárhogy is minősítjük azonban ezt a sajátos jelenséget, annyi biztos, hogy mára nemcsak a birodalom területén, hanem Ynev más tájain is hódít a bajvívók kultusza; nem ritkaság immár, hogy az Északi Szövetség országaiban veterán shadoni bajvívó a főúri sarjak mentora. Nem fontos, de érdekes: Shadlek kétes hírnevét egy különös formájú fegyver, a városról - netán a tartományról - elnevezett csatabuzogány öregbíti a gyilkos szerszámok kedvelőinek széles táborában. A birodalom e kies zuga egyébiránt Shadon városától, a központi tartománytól délre, a Gon-Shadlek felső folyásánál várja az utazókat.

Corma-dína

Szigetegyüttes a keleti part közelében. A tartomány meglehetősen elkülönül a birodalom többi részétől, mert az év nagy részében a környező vizek hajózhatatlanok. Lakossága bárdolatlan - gyanítható, túlsúlyba került itt az értékes shadonit megrontó barbár vér.

Ronella

A legészakibb tartomány a Gályák Tengerének partján. Közel van Gorvikhoz, hajói folytonos harcban állnak az "elvetemült szomszéd" flottájával és kalózaival. Páncélkovácsai, fegyvercsiszárai párjukat ritkítják, a tartomány mégis elsősorban kereskedelemből tartja fenn magát.

Felföld

A központi hatalom a helytartó-fejedelem kezében van, ám ő, a shadoni viszonyok közt méltatlan módon, nem áll a helyzet magaslatán. Akaratos kiskirályok, engedetlen nemesek, rablólovagok tartománya ez, gyakori belviszályok, forrongások dúlják fel a király békéjét. A rablólovagok körében gyakori a többnejűség és a rabszolgatartás.

Fejlett állattenyésztő kultúra jellemzi, elsődlegesen juhtartásra rendezkedett be. Területén kiaknázatlan vasfa- és érclelőhelyek rejtőznek.

A Felföld népe mélyen vallásos, babonás nép. Előfordul itt a szelídebb, shadoni Domvik-hit, nemkülönben a régi godoni vallás.

Vallás

Domvik hite az államilag bevett vallás, Shadonban még jövevények sem imádhatnak nyíltan más istent. A Pyarroni Paktum rendelkezései természetesen ehelyütt is érvényesek. A mágia gyakorlása tilalmas - noha a papok többségükben szintén varázstudók, akik, szellemileg megtisztultak lévén, beavatást nyertek a legnagyobb misztériumokba. A fekete mágia használóit halállal sújtják. Érdekes tény, hogy Domvikhoz csak papok és szerzetesek fohászkodnak: az egyszerű paraszt és polgár számára e szakrális forma túlságosan emelkedett. A köznép inkább angyalaihoz, védőszellemeihez imádkozik, akik egyébként az Egyetlen különféle megjelenési formáival azonosak.



Yllinor

Yllinor királyságát Pyarron szerint 3592-ben alapította a legendás életű Mogorva Chei. A mai Yllinor területét eredetileg nomádok lakták, majd P.sz. 1100 táján érkeztek a tarran hódítók, s birtokba vették a partvidék egy részét és a hegyeket. Mikor Chei ilanori követőivel megérkezett, ritkán lakott földeket, egymással örökösen csatázó népcsoportokat talált. Hadaival gyorsan ment az ország egyesítése; az itt élők többsége belátta, nincs sok esélyük az ilanoriak vitéz népe ellen. A színes etnikai összetételt (tarranok, nomádok, ilanoriak) tovább gazdagítják az őslakos elfek; a Délvidéken itt található a legnagyobb elf lakosság Elfendelen kívül. Yllinor lakosai folyamatos harckészültségben élnek, hisz Krán nem nézi jó szemmel Mogorva Chei országát - állandóak a határvillongások, ork betörések. Nem csoda hát, hogy Yllinor Dél-Ynev egyik legjobban szervezett hadseregével bír, és a Dúlás is csak kisebb károkat tudott okozni benne. A yllinoriak részben az itt élő népek harci módszereiből gyúrták össze hadseregük szerkezetét, másrésztszabadon merítetettek más országok harcászati módszereiből is, és ennek hatására kifejezetten rugalmas, szélsőséges helyzetekben is helytálló csapategységek jöttek létre. Yllinor nem tagja a Pyarroni Államszövetségnek, de a lehető legjobb kapcsolatot ápolja vele, amit a Ru-Shennont Új- Pyarronnal összekötő térkapu és a hadi szövetség is jelez.

Államszervezet

Királyság, uralkodója Mogorva Chei, Arel kiválasztottja. A hivatalos nyelv az ilanori, de majdnem mindenütt beszélik a közöst.

Hétköznapi élet

Az yllinoriak kemény és szívós emberek; Dél-Ynev tűzfészkének olvasztótégelyében az itt élő népcsoportok keveredése a lehető legelőnyösebb vonásokhoz juttatta az yllinoriak népét. Fontos megemlíteni, hogy majdnem a teljes lakosság fegyverben jár, és meglehetős megvetéssel kezelik azokat, akik láthatóan nem értenek a fegyverforgatáshoz. A nők ugyanolyan harciasak, és sokszor ugyanolyan jól képzett fegyverforgatók is, mint bármely férfi ezen a vidéken.

Ruházkodásukban a praktikum az első szempont, kedvelik a bőr- és vászonruhákat. Farkasirha nevű téli holmijuk még a leghidegebb napokon is elegendő meleget biztosít a viselőjének.

Mivel az ország élelmiszerekből és alapvető használati tárgyakból önellátó, ezért ezek árai mérsékeltek. A luxuscikkek és a különleges holmik azonban borsos áron cserélnek gazdát.

Törvények és közbiztonság

Bár a törvények szigorúak és a közbiztonság betartására is megfelelő számú fegyveres akad, mégsem lehet azt állítani, hogy a közbiztonság túl jó lenne. Ennek oka az ország lakóinak igen heves vérmérsékletében keresendő; sokszor kerülnek elő a fegyverek olyan esetekben, amikor Új-Pyarronban egy bocsánatkéréssel és egy kupa borral intéznék el a vitát.

Vallás

Az Arel hit az államvallás, de az itt élő tarranokat, nomádokat és elfeket senki nem kényszeríti ősi hitük elhagyására.



Délipuszták

A Pyarroni Államszövetségnek annyi gondot okozó nomádok eredetét illetően ma már általánosan elfogadott nézet, hogy bennük az emberi nem egyik legrégibb ágát tisztelhetjük, amely igen korán (talán első ynevi megjelenése pilanatában) egy ősi inhumán kultúra befolyása - sőt fennhatósága - alá került. Ez nemcsak további fejlődésüket rekesztette meg, hanem lényegében megakadályozta a népcsoport önálló kibontakozását. Számos jeles tudós kétségbe vonja, hogy ezek a törzsek egyáltalán emberinek minősíthetők-e. Érveik súlyából sokat levon, hogy e tudósok kivétel nélkül pyarroni hitűek, elfogulatlanságuk tehát legalábbis megkérdőjelezhető. Mindenesetre épp az Államszövetség enysmoni térítési-telepítési akciója bizonyítja, hogy a délvidéki nomádok megfelelő előkészítés esetén egybevonhatók más humán kultúrkörökkel; semmi okunk nincs hát arra, hogy egy kalap alá vegyük őket azzal a külső- és középső-kráni népességgel, amely - mint másutt már említettük - csupán biológiai értelemben nevezhető emberinek, máskülönben tökéletesen és maradéktalanul idomultak egy inhumán civilizációhoz.

Okfejtésünk hitelét az a tagadhatatlan tény sem csorbítja, hogy manapság a törzsek egy része a Külső Tartományokban él, Krán közvetlen politikai fennhatósága alatt, és a Sötét Birodalom befolyása a többiekre is kiterjed, az egy Nasti nemzetség kivételével. Ez ugyanis másodlagos fejlemény, amit az is bizonyít, hogy messze délen, a Gyűrűhegység körül a nomádok kráni függése merőben névleges: az itt vándorló törzsek több ízben eleresztették a fülük mellett a külső hadurak háborúba hívó szavát, noha máskülönben semmivel sem kevésbé vadak és vérszomjasak rokonaiknál.



Minden jel arra mutat, hogy a nomádok távoli őseit valamikor a homályba vesző múltban egy olyan inhumán kultúra hajtotta uralma alá, amely valaha Krán komoly riválisának számított a Délvidéken. Ezek az emberek abban az időben - a Negyedkor végéről van szó! - aligha lehettek többek barlanglakó vadaknál. A szóban forgó civilizáció a Démonikus Óbirodalom volt, amelyről oly keveset tudunk, hogy még a vezető rétegét alkotó faj(ok) felől sem lehetünk biztosak, ámbár valószínűsíthető, hogy kései utódaikat részben a khálok, részben az aquir szolgafajok között kereshetjük. Az Óbirodalom végül elbukott a Kránnal vívott háborúban, amelynek részleteit nem ismerjük, ám minden bizonnyal gigászi méretű lehetett. Ezután, úgy tűnik, olyasféle folyamat játszódhatott le, mint a hetedkori enysmoni térítés: a Sötét Birodalom fennhatósága alá vonta az ellenséges szolgálónép egy részét. (Minden bizonnyal ők voltak az első emberek, akik a Kosfejes úr hitére tértek.) A Krán fennhatósága alá kényszerített törzsek azonban - a Ranagol-hit viszonylagos toleranciája jóvoltából - megőrizték eredeti vallásuk és kultúrájuk bizonyos kulcselemeit.

A síkföldi nomád törzsek ma kivétel nélkül mind démonimádók, ami Kránban példa nélkül áll. (A kráni közfelfogás a démonokat elsősorban nagyerejű, bár veszedelmes szolgáknak tekinti; isteni hatalomként Ranagolon kívül csupán a Káoszangyalokat és - ritka esetben - egyes ősaquirokat tisztelnek.) Ebben az Óbirodalom hivatalos államkultuszának, a

démonikus szerafizmusnak csökevényes továbbélését láthatjuk. A különbség persze lényegbevágó: a szerafista többé-kevésbé egyenrangú félnek tekinti démoni patrónusát, a nomád sámán ezzel szemben feltétel nélkül elismeri urának és parancsolójának. A szerafizmusnak démonimádattá züllését - mint azt jelen kötetünk más helyén kifejtjük - a mágikus alkuszövegek romlása és elkallódása idézte elő az évezredek folyamán.

A démoni fennhatóság kényszerű felvállalása óhatatlanul rajta hagyta bélyegét a nomád társadalmon, amelyet a zűrzavaros szervezeti viszonyok mellett az emberi élet és méltóság tökéletes semmibevétele jellemez. A Kránban okkal feltételezhető szigorú hierarchikus rendnek e törzsekben nyomát sem találjuk: az egyén hatalma addig ér, ameddig a fegyvere. Ez egyrészt azt eredményezi, hogy test test elleni viadalban a nomád harcos félelmetes ellenfél, másrészt viszont azt, hogy az egyes törzseket csak egy-egy kívülről rájuk telepedő zsarnok szervezheti ütőképes katonai haderővé. Az Első Nomádjárás idején ez a személy egy Középső-Kránból száműzött aquir dinaszta volt, akit forrásaink csak Gyászasszony néven emlegetnek, bár a női nemhez tartozása nem bizonyítható; a Második Nomádjárás központi irányítóját, Táltos Tuvas Tegin sámánt kifejlett démoni avatárnak vélik; a Harmadikat egy toroni származású kalandozó, Aran dar Shakass vezette. Kevésbé közismert tény, hogy P. sz. 2366-ban volt egy Krán ellen intézett nomádjárás is - a nomád szájhagyomány a Megürült Nyergek Esztendejeként tartja számon -, melynek élén bizonyos Uar kán állt, akiben egyesek egy kalandor dzsenn herceget, mások egy alakváltó sárkányt látnak. Vakmerő vállalkozása következtében hatvankét pusztai törzs veszett ki magtalanul; maga Uar kán fogságba esett, és kiszolgáltatták az Akasztott Királynak, akinek tartományából sem ő, sem az őt kísérő őrök nem tértek vissza soha többé.

A délvidéki nomádokban sokan hajlamosak az emberiség engesztelhetetlen ellenségeit, Krán-vazallus korcsokat látni, akik csak megvetésre és gyűlöletre méltóak. E vélekedés leginkább Yllinorban és az Államszövetség területén elterjedt, hiszen ez a két ország szenvedett és szenved legtöbbet a kóborló törzsek rendszeres rablóportyáitól. Ám éppen a Pyarron hűségére vont ensymoni Nastik példája mutatja, hogy elhamarkodott volna általánosításokba bocsátkozni; ezeknek az újhitű nomádoknak a vitézsége, bátorsága közmondásossá vált a Krán, és újabban Amhe-Ramun ellen vívott háborúkban. A nomádok kultúrájáról talán elfogulatlanabb képet festenek azok a lar-dori historikusok, akik inkább a sorsuk mélyén fölsejlő tragikumot hangsúlyozzák. Hiszen Dél-Ynevem velük kezdődött az emberiség története, csak éppen túl korán jelentek meg, amikor még sem számban, sem hatalomban nem vetekedhettek az akkortájt e vidéken uralkodó inhumán ősnépek civilizációival. Bukásuk és szolgaságuk tulajdonképpen törvényszerűnek mondható: ez vezetett ahhoz, hogy szembekerültek saját fajtájukkal, s zömükben mindmostanáig idegen erők szolgái, játékszerei maradtak.

Silasius Senex, a Fehér Páholy bölcse, az inhumán népek nagytudományú kutatója Ó-Pyarron falain harcolt ellenük a Dúlás esztendejében; nomádok égették föl udvarházát, nomádok vetettek üszköt szeretett bibliotékájára, nomádok hurcolták el családját rabszolgaságba a Fekete Határ mögé.

"Nem árulók ők; áldozatok inkább" - írta róluk néhány évvel később hírneves Magiatrixében.

Államszervezet

Katonai demokrácia (törzsi-nemzetségi társadalom).

Vallás

Démonimádat (szerafizmus).

Városállamok

A szórvány államalakulatok - Ó-Pyarron bukása óta legalábbis - Yllinor keleti gyepűitől a kontinenst felező Sheral vonulatáig húzódnak; e roppant alakzat északi csúcsától karnyújtásnyira ékkőként ragyog Erion, a kalandozók városa.

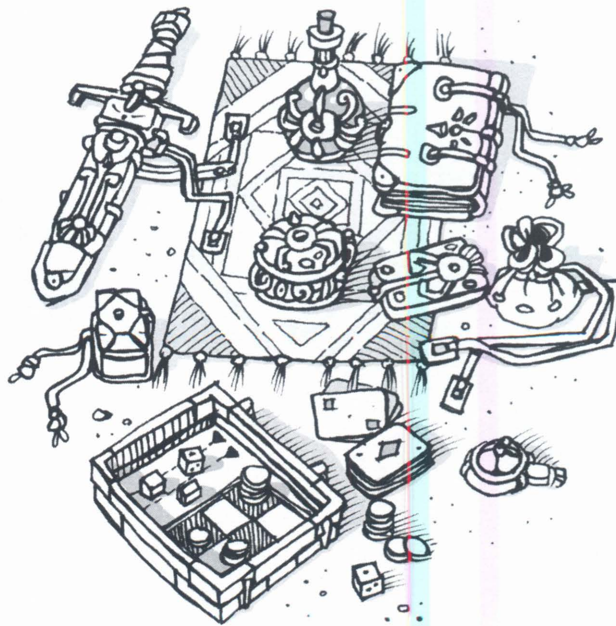
Az önállónak mondott minibirodalmak száma több százra rúg, mindenféle akad közöttük. Megannyi király, herceg, vallási vezető, rendfőnök, renegát és eszelős lakhelye, a világokat fenyegető Káosz előretolt hadállása ez. Úgyszólván valamennyi ynevi istennek akadnak itt hívei, Domviktól Ellanán, Dartonon és Kradon át Ranagolig. Néhány városállam szorosabban összetartozik, másokat csak az ősi viszály köteléke fűz össze. A beszámolók unos-untalan bel- és határvillongásokról szólnak; a bölcsek sem tudhatják soha, mi történik éppen ezen a már-már beláthatatlanul hatalmas területen. Olybá tűnik, az itt élők életritmusa sokszorta gyorsabb más tájak lakóiénál.

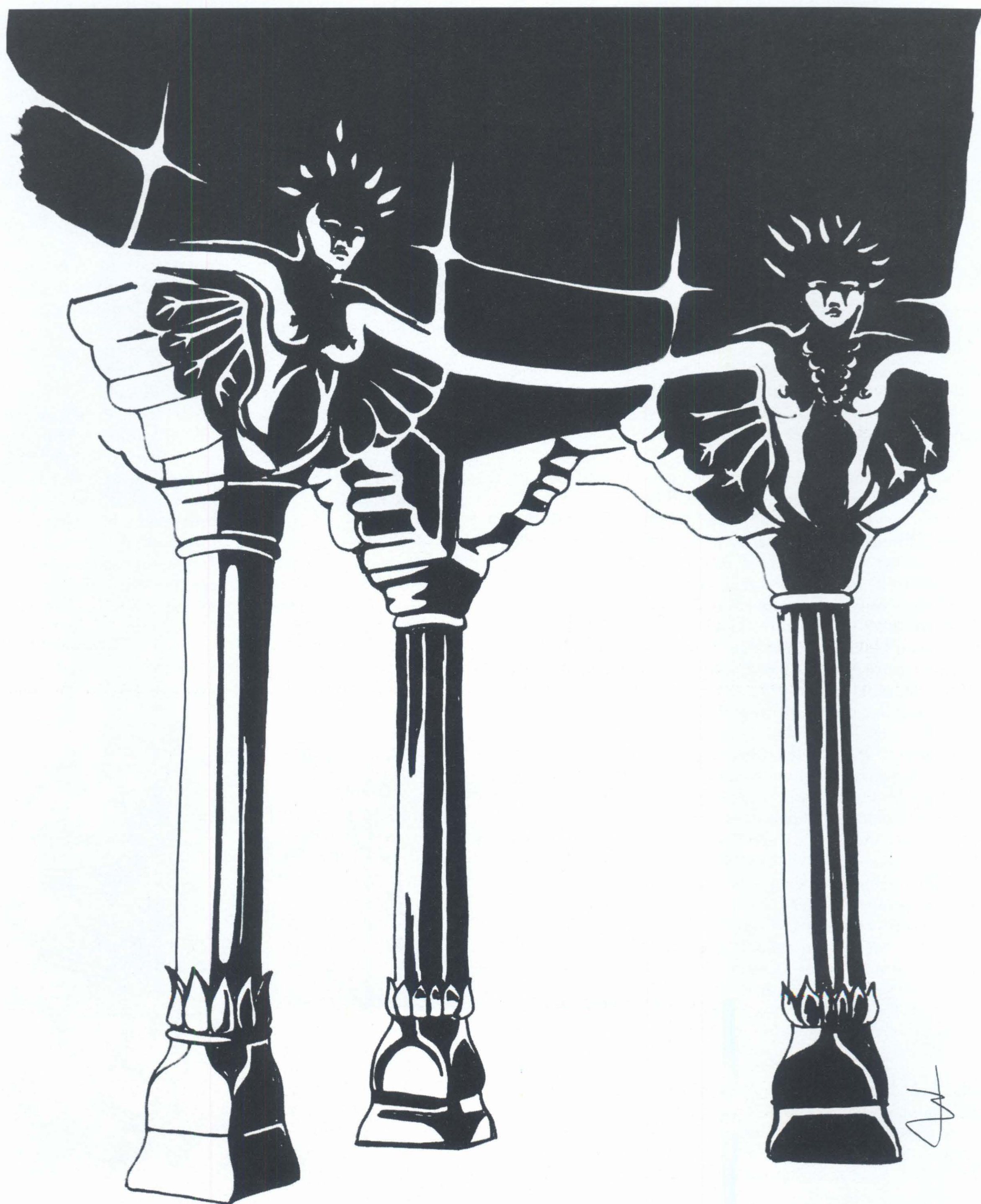
A népek, fajok és ideológiák sokfélesége lehetetlenné teszi határozott álláspontok kialakítását, megnehezít mindenfajta kutatást, sőt, körülményessé teszi még a befolyási övezetek határainak kijelölését is. Az mindenesetre bizonyos, hogy a Városállamokon át vezet a hírhedt Fű Ösvénye, ez a "titkos" karavánút, melyen át hétről hétre tonnaszám jutnak Kránba a dzsad ajzószerek, hogy a Tizenhármak ork seregeinek harci kedvét fokozzák - s melynek fenntartására Krán esztendőről esztendőre aranyak százezreit áldozza. Pyarroni és shadoni feljegyzésekben említés esik három nagy kalózkikötőről is a Gályák Tengerének nyugati partján; ismert tény, hogy a martalócok hasznának egy része a helyi hatalmasságok zsebébe vándorol.

Mert hát, élni kell. Megélni, mindenkinek.

Új-Pyarron szemében a terület ideológiai űrt jelent, melyet igyekeznek saját, selmovita tanaikkal kitölteni. Yllinor a be nem avatkozás elvét vallja - ám valahányszor Krán bérencei a kelleténél messzebb nyújtják keletnek tapogatódzó kezüket, mozgásba lendül a királyság félelmetes hadigépezete.

Hogy milyen eredménnyel zárul majd a birodalmak újabb viszálya, hogy milyen képet mutat majd a Városállamok közössége néhány emberöltő múltán, nem tudhatja senki. Egy dologban viszont minden szemlélő egyetért: a Délvidék északnyugati régiójában teljesebb már nem is lehetne a felfordulás.





Anvaria és Szigetvilág

Utazás a messzi keleten

Már gyermekkoromban a mesék világában szereplő távoli földekről álmodoztam, mesés kincsek, nem emberi fajok és sosemlátott szokások töltötték meg képzeletemet. Azt hiszem, ezért is szenteltem életem Kradnak; a távoli országok titkai miatt. Nyughatatlan véremnek nem tudtam parancsolni. (...)

Az Égi Fény 3562. évében minden korábbinál nagyobb kaland kínálkozott. Éppen otthon jártam erigowbéli szülővárosomban, mikor befutott a kikötőbe a legcsodálatosabb hajó, amit valaha is láttam, pedig megfordultam már számos tengeren. A faragásokkal ékes, hatalmas hajótest kecsesen siklott be a kikötőhelyre, úgy tűnt, vitorlái maguktól fordultak szélirányba. A fedélzetén érkező férfiak anuroknak mondták magukat, és állításuk szerint a keleti kontinensről érkeztek. (...)

Részletek Evenel cwa Anrum Tolkas, erigowi Krad lovag útinaplójából

Anvaria

Anvaria, mely eddig a vásárokon feltűnő mesemondók történeteiben szereplő, titokzatos világ volt csupán számomra! Szívem nagyot dobbant, heves izgalom fogott el. Hallottam, nagy ritkán, talán évszázadonként egyszer, érkeznek hajók e távoli világból, hogy kereskedjenek velünk, és otthonuk kincseit elcseréljék mindarra, mit Ynev nyújtani tud. Úgy vonzott e világ, mint éji bogarakat a lámpás fénye. Nem haboztam hát, és megkértem a hajó kapitányát, egy büszke tartású nemes anurt, hogy vigyen magával. Ő – Kradnak hála – ráállt. Úgy látszott, kedvére való kalandvágyó természetem. (...)

A Lant havának tizenötödik napján indultunk útnak. Megtudtam, hogy a hajó – a Szélben Szálló – az Azúrsziget törzsbéli Sirály klán tulajdonát képezi. A busás haszon, no meg a dicsőség reményében vágtak neki a hosszú útnak, mert bizony az anuroknál a dicsőség értékesebb, mint a vagyon, és az a klán a legtekintélyesebb, mely régi hírnevét nem csak megőrzi, de gyarapítja is. Mondhatom, kedvemre való nép!

A kapitány, Jyharl Ellasuri kivételével, aki az egyetlen nemes anur volt a fedélzeten, a legénység egésze klánjuk közrendű tagjaiból állt. Ennek a ténynek a jelentőségét nem is ismertem fel egészen addig a napig, míg a kapitány a szemem láttára át nem változott hatalmas tengeri sirállyá, hogy körbekémleljen az óceánon. A legénység csak nevetett ámulatomon. A kapitány vérében még erős a nuwnitar szellemek öröksége, mondták.

Hajónk gyorsan hasítja a Keleti-óceán vizét. Mint megtudtam, a hajó a maga különös módján szintén élőlény, ki maga is a legénység tagjának számít. De bármily gyorsan is haladunk, az út így is hosszú hónapokig fog tartani. Az eltelt idő alatt sikerült összebarátkoznom a legénységgel, akik sokat meséltek otthonukról, honnan titokzatos vágyódás húzza őket a külvilág felé, de hova mindig visszavágynak. Az anurok ősi legendáik tanúsága szerint halandók testébe költözött kíváncsi szellemek leszármazottai, így végső soron maguknak az isteneknek a rokonai, kikkel bensőséges kapcsolatot ápolnak; csak nevettek mikor egyházuk felől kérdeztem őket. Hagyományos értelemben vett papjaik sincsenek, bár némelyik anur elnyeri az istenek kegyét, és varázshatalommal ruházzák fel. Őseiket viszont rendkívüli módon tisztelik. (...)

Az Esküvések havának negyedik napján megérkeztünk az Azúrszigetre, ahol a Sirály klánjának birtokai fekszenek. Gondozott földek gyűrűje veszi körül a klán ősi fészkét. E város szépségét és nagyszerűségét csak a haonwelli Synn Erianhoz hasonlíthatnám, bár annál némileg közelebb állt az emberi építészethez. (...)

Az anurok törzsekre és klánokra szakadva élnek a fennhatóságuk alá tartozó szigeteken. A törzsek királyai – akik egyben a legerősebb klánok urai is – csak a Szenátusnak és az azt vezető sárkánykirályoknak vannak alávetve. Úgy hallottam, hogy az anurok királyai még a sárkányok felett is hatalommal bírnak. Eme mesés lények ereje védi és teszi félelmetessé az anurokat. (...)

Zivatar hava, ötödik nap.

Lenyűgöző nép az anuroké; az anyagi javak halmozása távol áll tőlük. Az aranyat nem sokra becsülik, kedvüket inkább a türkiz és más féldrágakövek szépségében lelik, de mindennél többet ér számukra a kaland és az utazás. Gyakran hallani, ahogy hosszú eposzaikat szavalják, és mindőjük arról álmodozik, hogy ők is ily nagy tettekre hivatottak. (...)

P.sz. 3653, Csontok hava, hetedik nap

Alig telt el fél év, és máris új utat terveznek nyughatatlan barátaim. Dél- felé indulnának, hogy az ott élő népekkel kereskedjenek. Szívesen velük tartanék én is. Ki tudja, mit rejt még e csodás föld? (...)

Álmok hava, tizenharmadik nap.

Egy keskeny szoroson keltünk át két szomszédos sziget sziklás szirtjei között. A veszedelmes csatornában az anuroknak minden ügyességükre szükségük volt, hogy elkerülhessük a zátonyokat, és a hajó is segítségünkre sietett. Szinte magától tartotta az irányt, kerülte el a veszedelmes áramlatokat. A jobb kéz felől eső sziklafalon egykor büszke vár romjai feketéllettek. Utóbb megkérdeztem felőle a kapitányt, aki szerint valaha jüang erőd volt, de már évezredek óta elhagyatott, és csak a még mindig falai között lappangó mágia óvja a végső pusztulástól. (...)

A jüangok egykor hatalmas nép voltak, akik az anurokkal több pusztító háborút is vívtak. Hatalmas istenük segítette őket, és papkirályaik kormányzása alatt sosemlátott jólétben éltek. Ám e nefritbirodalomnak nevezett ország lakói istenük parancsára elhagyták városaikat, és leköltöztek a föld alá épített hatalmas barlangvárosaikba, ahol ma is élnek. A Menny Ura figyelmeztette népét arra a veszélyre, melyről az anurok mit sem tudtak.(...)

Nagy lépést tettem hát, hogy megértsem azokat az erőket, melyek Anvaria népének történetét formálták és formálják mind a mai napig. A sárga nép nefritbirodalmát föld alá kényszerítő szörnyek léte a kulcs mindehhez. Az anurok feltűnően vonakodnak róluk beszélni. Talán valamiféle ősi

tabu tiltja, talán – Krad a tudója – egyszerűen csak félnek tőlük.

Rég halott ősi nép fiai, akiknek a neve sem maradt fenn, de ők mégis élnek. Élettelen életet ugyan, de élnek. Szigetkirályságuk titkait csak a legbátrabbak próbálják kifürkészni, mert sokan nem térnek vissza, akik pedig mégis, azok örökre megváltoznak. Azt beszélik, hogy hatalmas szellemek uralkodnak eme nép felett, akiktől mérhetetlen gonoszságuk és bűneik miatt az istenek megtagadták a megváltó halált. Képtelenek a fejlődésre, képtelenek túllépni egykorvolt önmagukon. Néhányan egymással vívnak soha véget nem érő háborúkat, valamely rég okafogyott viszály miatt. Mások alattvalóikkal együtt évezredes álomba merülve várják az ébredés idejét. Koronként egyszer kirajzanak szigetükről, és végigpusztítják egész Anvariát, módszeresen elpusztítva a civilizációt, homályba borítva a kontinenst. (...) Miként maradhatnak fenn Anvaria népei, nem tudom. Hősi küzdelmeikből magam is erőt meríthetek; még a legkilátástalanabb helyzetben is van remény. (...)



Áldozat hava, hatodik nap.

Három nappal a nagy vihar után, amelyet varázslatos hajónknak köszönhetően könnyedén átvészeltünk, idegen vitorlák tűntek fel a láthatáron. Vad khargok közeledtek felénk, gyakori szereplői az anurok által olyannyira kedvelt eposzoknak. A kapitány szerint előbb vagy utóbb beérnek minket, mert „sámánjaik értik a tengert".

Akkor pedig harc lesz. (...)

Áldozat hava, kilencedik nap.

Titokban írom e sorokat, nehogy a gyanakvó őrök elvegyék tőlem naplómat. A foglyok számára kijelölt jurta közelébe szerencsére nem sokan jönnek, mert félnek mágikus erőnktől. Nem mintha lenne bármi, amitől tartaniuk kellene, mivel varázstudónk, az idővető halálát lelte sámánjuk varázstüzében. Valószínűleg a rabszolgák sorsát szánják nekünk. A khaan még nem döntött. Kyel tudja csak, mikor szabadulhatunk meg...

A napló kalandos körülmények között és sérülten ugyan, de visszajutott Ynevre, a Sigranomói Egyetem könyvtárában áll a kutatók rendelkezésére. Szerzője sorsa máig ismeretlen. Darton adjon neki békét!



Calowyn

Calowyn messzi kontinense, amely Vörös Kontinens néven is ismeretes, számos tudós értekezés és úti beszámoló tárgya. Tudásunk mégis rendkívül hézagos, főként a források ellenőrizhetetlen és kétes volta miatt. Ezért még az alább ismertetett beszámolókat is fenntartásokkal szükséges kezelni.

Ismereteink jelentős része azon utazók beszámolójából származik, akik állításuk szerint a Vörös Kontinensről érkeztek, illetve jártak már ott. Sajnos, ezen állítások ellenőrzése rendkívül nehéz, csaknem lehetetlen. Ilyen forrás például Balador Gorvez erioni bárd beszámolója. Ő szintén megfordult Calowynen, és eddig sosem hallott énekekkel tért meg. Beszámolója értékét nagyban csökkenti, hogy széles körben megbízhatatlan és nagyotmondó alakként ismerik.

„Ez a kontinens a kyrek őshazája. Persze ők sem olyan bolondok, hogy a vörös sivatagokba merészkedjenek. Kerüli azokat minden épeszű ember, mert a calowyni ősháborúk nyomait még mindig magán viseli e föld. A vörös sivatagokban nincs élet, nincs semmi, csak terméketlen földek és bosszúra éhes, mérföld-nagy szörnyek, melyek közül a legkisebb is képes lenne egy lovast elnyelni. Az erigowiak oly nagyra vannak giccses belsővárosukkal, de én a saját szememmel láttam, miként élnek a kyrek Calowynen. Azok a paloták, égre törő tornyok, bevehetetlennek épült és mégis csodás erődök; el sem tudjátok képzelni milyenek! Igere büszke templomai magasodnak ott, holott a mi földünkön már az istennő nevére is csak a bölcsek emlékeznek.

Láttam, ahogy a déli határhoz vonuló kyr légiók összecsapnak a rabszolgákra vadászó kígyófajzatokkal, akiknek olyan mérgező a lehelete, hogy még a legerősebb embert is leterítené. Láttam hatalmasokat, akik mellett Doran nagyjai csak varázsinasoknak lennének jók.

A kígyónépek és a hóhajúak között állandó a háborúság, mivel a kígyók mindent, milyük csak van, rabszolgák munkájának köszönhetik. Nyilván a káosz szülöttei. Magam láttam – Kyelre esküszöm -, hogy úgy különböznek egymástól is, mintha más-más fajtához tartoznának, mintha nem is lennének mind kígyóemberek.

Ocsmány fajzatok mind, hiába élnek kőpalotákban. Még az isteneik is elemésztették teremtőjüket. Felfalták, miután kikeltek a tojásaikból, vagy mifene."

Hasonlóan „hiteles" forrás Kabal ibn Imar dzsad utazókereskedő, aki utóbb mesemondóként tett szert hírnévre az Ibarábán.

„Nagy veszélyek leselkednek ám a magányos utazóra ezen a földön. Végeláthatatlan, vízben szegény puszták, ahol a kellően fel nem készült szomjan veszhet. Ezen a vidéken hatalmas sipka alakú sziklák belsejében élnek a calowyni törpék, az utazók rémei. Úgy építik meg lakhelyeiket, hogy se ablakot, se ajtót nem látni. Kis termetűek, alig egy lábnyi apróságok, akiket azonban bőrükhöz nőtt erős páncél véd a sérülésektől. Ezen felül két pár kezük is van. Fejükön pedig óriás mozaikszemek és csápok helyezkednek el. Némák, mint a hal, beszélni még senki sem hallotta őket. Ki tudja, tán nincs is rá szükségük.

Veszedelmes apróságok. Mondják, valaha magát Kyriát is létében fenyegették. Dalok szólnak agroni Chelsoról, a kyr mágusnőről, aki megszerezte a Szent Ahrino hegyről a Nagy Jogart, és hatalmat szerzett felettük. Majd elméje elborult és világuralomra tört, így végül sajátjai végeztek vele. Szomorú história."

Gelom Horwin, az erigowi Sigranomoi Egyetem tudós magisztere állítólag különféle szellemlényeket faggatott ki a kyrek eredetének kutatása közben. Meglehetősen kétes eredményei szerint a kyrek az „Anyaistennő" gyermekei, akit Horwin magiszter utóbb Igere istennővel azonosított. Értekezésében a magiszter egy furcsa fajról számolt be, akiket különös kapcsolat fűz a kyrekhez.

„Talán mégis van némi igazság az ősi kyr legendákban. Talán az anyaistennő maga küldte el hozzájuk egyszemű fiait, hogy felemelje őket a vadságból, és hogy uralkodhassanak más népeken. Biztos forrásból tudom, hogy ezek közül a mérhetetlen tudású óriások közül néhányan mind a mai napig élnek a magas hegyek hófödte csúcsai között. A világ romlottsága miatt rejtőzködnek, pedig tudásuk nagy hasznára lenne mindenkinek. Úgy mesélik, hogy a nagy kyr- anur háborúk után tűntek el a többi faj szeme elől."

Feljegyzések a Pyarroni Varázsló Rend archívumából
A nagy tiszteletű Magisztérium részére
Készült az Égi Fény 3213. esztendejében
Összeállította Gamor Lomas, az Irattár főtitoknoka

Armelni Kuo, a Fehér Páholy tiszteletreméltó mestere távolbalátó mágia és időmágia segítségével kívánta ismereteit gyarapítani. Ilyen irányú kutatásai csekély eredménnyel jártak. Talán túl messze van Calowyn, talán vannak, akik nem kedvelik a kíváncsi tekinteteket. Az itt következő, a nagy kontinensközi háborúra vonatkozó eredményei azonban igen figyelemreméltóak.

Talán nem járunk messze az igazságtól, ha ezen anurokban a rejtélyes Anuria alapítóit gyanítjuk; a sárkánylovasokat.

Ám maga az utazás sem egyszerű, ahogy az kiderül Alani Ashdan, egy riegoyi kereskedő hajónaplójából.

„Calowyn a csodák földje, de messze van, nagyon messze, és az út egyáltalán nem veszélytelen. Nem csak Antoh szeszélyeivel, de a tengermélyi néppel is számolnia kell az utazónak. A halemberek – vagy ahogy a kyrek hívják őket, tritonok – a Vörös Kontinens legősibb fajának tartják magukat. Az általam hallott legendák tanúsága szerint egykor rendkívüli természetes mágikus hatalommal bírtak, és pusztító háborúkat viseltek a Calowynre érkező ősfajzatok ellen. Ennek ellenére fokozatosan visszaszorultak, mert természetüktől alapvetően távol áll az erőszak.

Végül, mivel nem voltak képesek ellenállni korábbi harcostársaik, a kyrek támadásainak, egy hatalmas erőket felemésztő mágikus szertartás során egész országukat az óceán fenekére süllyesztették, így szigetelve el magukat a többi fajtól. Maguk is átalakultak félig emberszerű, félig hal lényekké. Békésen élnek a tengerfenéken épült kristályvárosaikban, melyeket ősöreg bölcsek kormányoznak. Ha mégis dolguk akad a fenti világban, hatalmas lebegő tartályokban illetve erős varázslatok alkalmazásával látogatnak el a szárazföldre. Egyet magam is láttam, mikor Opetben jártam.

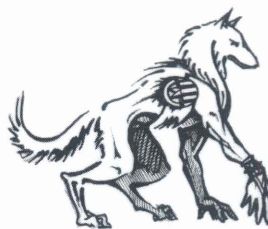
Más fajokkal általában harmonikus a viszonyuk, ám ha valaki megsérti őket, kíméletlenek. Ősi gyűlölködés uralkodik a kyrek és a tritonok népe között: a vizeiken átkelő kyr hajók útja valóságos rémálom.

A nyugalomért azonban nagy árat fizettek: azóta senki sem látott eleven tritonnőt. Hogy miképpen voltak képesek mégis fenntartani fajukat, rejtély. Én az ynevi sellők rokonainak mondanám őket; könnyen lehet, hogy ezek a kreatúrák az eltűnt tritonasszonyok. Ki tudja, mi történne, ha visszatérnének Calowynra?"

„A háború kitörölhetetlen nyomot hagyott a kyrekben. Bár győzelmet arattak, oly nagyok voltak veszteségeik, hogy régi világuk örökre eltűnt a föld színéről. Hosszú, végeérhetetlennek látszó sötétség köszöntött rájuk. Tán ezért is költöztek oly sokan Ynevre.

Minden az anur telepesek Calowynra érkezésével kezdődött. Eleinte csak kevesen voltak, és nagy veszélyről szóltak, mely arra kényszerítette őket, hogy elhagyják régi otthonukat. De egyre többen és többen érkeztek, míg végül kitört a háború. Rettentő sárkányok szelték az eget, és az anurok parancsára felégették a kyr falvakat. Tengeri szörnyek és anur hajók pusztították a kikötőket. A nap elsötétült, a csillagok nem világítottak többé. Villámcsapások és égből hulló tüzes sziklák végeztek mindazokkal, kiket a szörnyek megkíméltek. Persze a kyrek sem maradtak adósok. Amerre a légiók elvonultak, nem maradt más, csak parázsló romok és halottak. A hatalmasok és anyrok pedig birokra keltek az ellenség mágikus praktikáival. A kyrek hajómonstrumaikkal indultak nyugat felé, hogy a kígyó fejére csapjanak le, de megtizedelte őket az ellenség és a mágikus viharok.

Ám a józan ész és a békevágy végül mindig felülkerekedik, és megszületett a Tilalom: egyetlen kyr vagy anur sem léphet többé a másik földjére. Az anur telepesek egy csoportja haraggal szívében még távolabbi földre költözött."



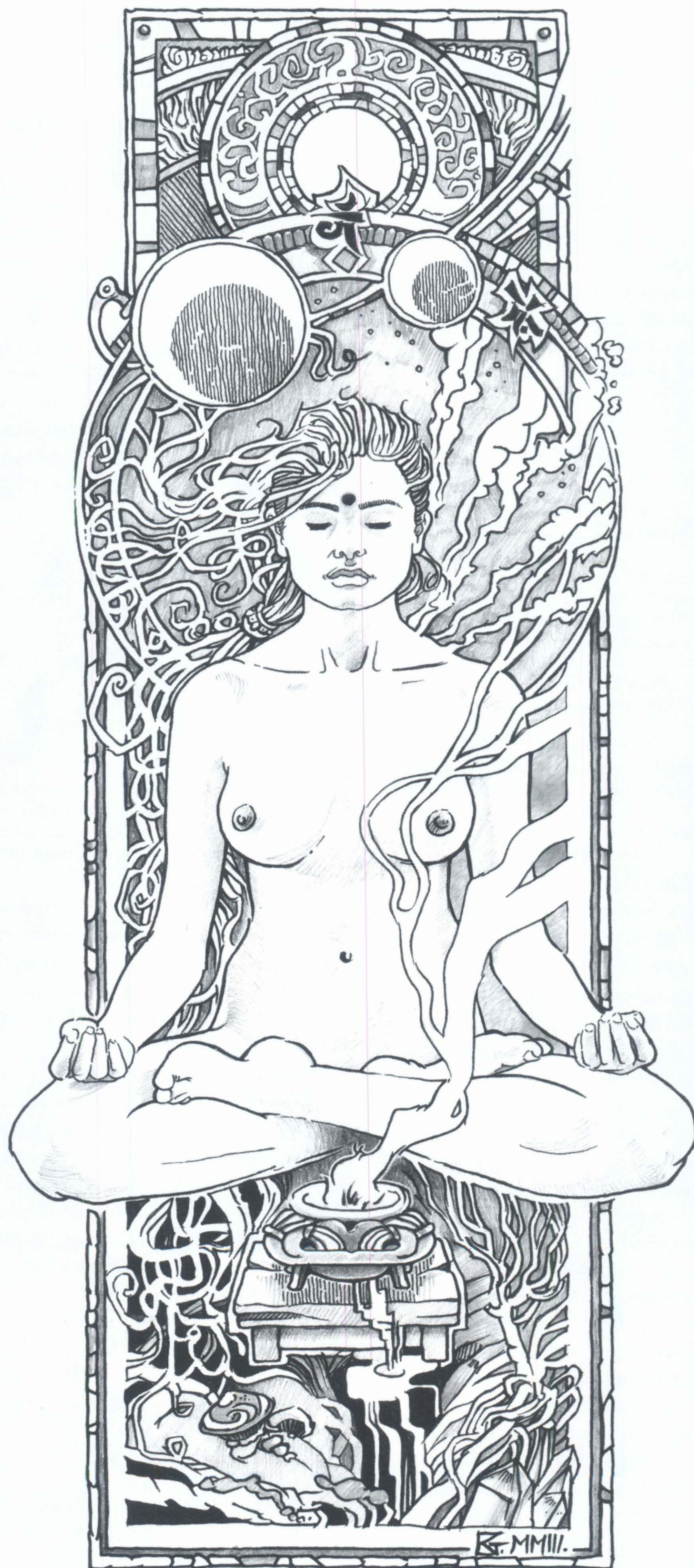
Krad, az Örök Bölcs papjai több expedíciót is indítottak a Vörös Kontinensre, figyelemreméltó sikertelenséggel. Mindössze egyetlen rövid beszámoló áll rendelkezésünkre, az is csupán Calowyn egy részét írja le, meglehetősen felületesen.

„Olyan hely Calowyn, hol istenek tapodják a földet. Nem papjaikon keresztül szólnak népükhöz, hanem saját maguk. De nem is erkölcsi prédikációt tartanak, hanem parancsokat osztogatnak. Az Opet völgyének népe őket imádja számos istenkáromló bálványa mellett. Kradra, hogyan is hihetnek egyszerre szobrok és köztük járó hús vér lények isteni hatalmában? Nem is emberek ezek az opetiek, hanem inkább majmok. Ki más tűrne ilyen zsarnokságot?

Testüket erős szőrzet fedi, amelynek több színváltozatát is láttam már, a rozsdabarnától az élénk vörösig. Karjaik hosszabbak, lábuk rövidebb, mint az embereké. Állkapcsuk erőteljes, előre ugró, tele hatalmas fogakkal. Fülük eláll fejüktől, homlokuk csapott, arcuk közepén széles, lapos orr terpeszkedik. Szemük színe sárga vagy barna, igen ritkán fekete. Még csökevényes, rövid farokkal is rendelkeznek.

Korcsok zsarnok uraik is, akiket isteneknek tartanak. Hamarabb elsorvadnak vagy végeznek egymással, mint hogy komoly fenyegetést jelentsenek más népekre. Talán éppen az a világ szerencséje, hogy egymással torzsalkodnak ahelyett, hogy a békésebb népeket háborgatnák. De azért nem szabad alábecsülni őket. Úgy hírlik, hogy egyik istenük, H'lkaesk és testőrző választottjai a lepthisi csatában két tucat kyr mágussal és anyrral végeztek, mielőtt Ezüstkardú Werlion és a kígyónépek seregei meghátrálásra kényszerítették volna őket. Hálát adok az isteneknek, hogy ezek a szörnyű hatalmú lények oly messze élnek tőlünk. Mindezt egy sámánjuk szájából hallottam."

Mindezen beszámolók alapján a nagy tiszteletű Magisztérium áttekintheti a Vörös Kontinensre vonatkozó tudásunkat, bár a kép hiányos és homályos. Talán a jövőben mód nyílik újabb kutatások folytatására is. Az istenek áldása szálljon ránk!


RG. MMIII.



Ynev vázlatos jövője évszámokban, a Nyolcadkor elejéig

P. sz. 3703:
Rudrig Ves Garmacor eleste Thule falainal. Garmacor párviadalban végez a Manifesztáció seregeit irányító hatnebekkel, s noha az utolsó összecsapásban maga is halálos sebet kap, további hét napon át - a hagyomány szerint puszta tekintetével - tartja távol az ellenséget Thule falaitól. A nyolcadik napon, pirkadat előtt érkező szövetséges csapatok támadásba mennek át, és a Shibarán túlra vetik vissza az Ősi Nép főerejét. Garmacor zászlaja, mely egy cormasai gyalogdandárral éri el a túlparti magaslatokat, a reggel első fényénél Godon zászlajává változik. A vesztes csata és az egyidejűleg Sonionra zúduló kráni támadás zűrzavarában az Arctalan Vándor Amhe Ramun szentélyébe hatol, elpusztítja lényege hordozóit, és vérükkel rója az isten képmására legyőzői, a Sakál és a Vadkan címerét.

P.sz. 3704:
II. Terda, Gorvik királya félretéve a régrenyúló viszályt, frigyre lép Shadon királynőjével, majd "őse" példáját követve végleg eltűnik a történelem színpadáról. A Manifesztációs háború lassan véget ér, a Hardzs uralja az Ibara megviselt tájainak nagyrészét.

P.sz. 3712:
Három ó-godoni mágus tűnik föl a Felvidéken, fittyet hányva a határzárra. Nagy-Shadon uralkodója meglepő módon rég várt jövevényként és szent őrülteknek járó tisztelettel fogadja őket. Pontos tevékenységük az államon belül ismeretlen, de hamarosan kiterjedt, mágikusan támogatott építkezések kezdődnek a Felvidéken, és híre kel az egész birodalomban, hogy a papság keretein belül újjáélesztik az ó-godoni eredetű exorcista rendet.

P. sz. 3720-as évek eleje:
A Noir-egyház szakadása, a homályszekták tevékenységének élénkülése a Sheral mindkét oldalán. Fegyverkezés, militáns eszmék felbukkanása a shadoni-gorviki közeledést rossz szemmel néző Pyarronban, vallásreform és tisztogatás Nagy-Shadonban, melyet északon máris Új-Godonként emlegetnek.

P. sz. 3720-as évek vége:
Mogorva Chei parancsot ad Tier Nan Gorduin felkutatására, akit egy sor véres incidens nyomán a kontinensszerte elhíresült Noir-avarárral azonosítanak. Orwella visszatérési kísérlete meghiúsul, Tier Nan Gorduin nemet mond Krán hívására, és elfogadja a sorsot, melyet a Jóslat tartogat neki.

P. sz. 3750-es évek vége:
Tier Nan Gorduin távozik Yllinorból, és előbb Erionban, majd Toronban telepszik meg.

P.sz. 3769:
Zephyrir császár nomád vérből való ágyasa halott fiúgyermeket hoz a világra, és kegyvesztetten távozik Toronból.

P.sz. 3781:
A Halva Született, akit a közvélekedés az északi aquirok bábjának tart, Ediomad és a Keleti barbárok fekete lobogójával tér vissza Shulurba. A hatalmától megrettenő Császári Tanács támogatásával ellenállás nélkül lép a trónra, és veszi birtokába a harmadik lobogót. A Hatalmasok erődjébe azonban nem nyer bebocsátást: Daumyr szigete ködbe burkolózik, urai elfordulnak a torz álmába feledkezett jövevénytől.

P. sz. 3787:
Kezdetét veszi a XV. Zászlóháború.

P. sz. 3788:
Eligor herceg párviadala a Halva Születettel Adlam mezején. A küzdelemnek a két vezér halála sem vet véget: Davalon lángtengerbe vész, a tiadlani védvonalat áttöri az ellenség. A vörös hadurak veresége elkerülhetetlennek látszik, mikor Mogorva Chei magasra emeli az elveszettnek hitt kilencedik lobogót, és népével együtt hazaindul Yllinorból. Élete utolsó küldetéséhez a legvalószínűtlenebb helyről kap támogatást: maga Shackallor kínálja fel neki, de nem az Eldirt, hanem magát Cheit kéri cserébe érte.



P. sz. 3790-es évek vége:

A XV. Zászlóháború második felvonása Észak-Yneven. Toron ereje végső megfeszítésével lerohanja a tengermellék szabad államait, Jakirte Jak megtérése és pusztulása azonban végképp felborítja az egyensúlyt a Boszorkányerőd falai közt. A megmaradt Hatalmasok ismeretlen helyre távoznak, és sorsára hagyják a családi háborúk tépázta Shulurt. Doran elnéptelenedik, Tarin lezárja világra nyíló kapuit. Mogorva Chei, a Szövetség utolsó bajnoka viadalra szólítja a házája gyepűin acsargó fekete hadurakat, de hiába arat véres győzelmet felettük: a megtört gerincű Toron az elevenek után élőholtakat küld csatába, Shackallor pedig követeket meneszt a Mogorvához, hogy emlékezetébe idézze tartozását.

Chei és Gorduin együtt indulnak délnek: előbbi útja a Fekete Határon túli ismeretlenbe, utóbbié a Sheral legmagasabb csúcsán várakozó Égi Hajóhoz vezet. A Hetedkor utolsó Jelhordozója a világ tetejéről figyeli a Fekete Hold keltét, és erőt merít a tudatból, hogy nem kell végleg távoznia: a Jóslat beteljesült, a ciklus véget ért, az igazi küzdelemből - a Kilencek és a Nagyok játszmájából - azonban két forduló hátravan még. A Harmadik Hold kisugárzása drasztikus hatást gyakorol Manahálóra; a változások pontos feltérképezése hosszú évszázadokig megoldhatatlan feladatot jelent majd Ynev tudorainak.

P. sz. 3800-as évek eleje:

A zászlóháború végjátéka idején kyr csatahajók vetnek horgonyt a Riegoy-öbölben. A calowyni haderőt Haren-On Dailad tábornok, Gorduin Shulurban nevelt fia vezeti; évekkel korábban, Jakirte Jak parancsára kelt át az óceánon, hogy az óhaza nagyjaitól támogatást kérjen. A partraszállás után erőltetett menetben keletnek indul, oldalba kapja a Doriant ostromló élőholt sereget, és véget vet a céltalan vérontásnak. Niare császára ugyanekkor terjeszti ki óvó palástját Tiadlan fölé: a Világgyűrű frissen támadt hágóin milliós ármádia kel át, és a Sárkány hívására hadba szálló elfek segítségével tengerbe szorítja a toroni csapatok maradékait.

3800-as évek:

Pusztító háborúk és járványok északon, a szorongás ideje délen. Krán hallgat, Pyarron és Új-Godon lezárja határait. A dzsad államok szövetségéből született holisztikus birodalom, a Hardzs (egyes dzsad nyelvjárásokban Hradzs) példátlan mértékben megerősödik, terjeszkedésének csak a földrajzi korlátok szabnak határt. Uwel végső bosszúja közeleg.

P. sz. 3821. tavasza:

Dailad tábornokot - Toron és a Szövetség megmaradt vezetőinek egyetértésével - Északfölde protektorává választják Erigowban. A poraiból feltámadó Kyria, mely nyomaiban sem emlékeztet a császárok és boszorkánymesterek torzzá dédelgetett álmára, békét ajánl Niarénak, és visszavonja erőit Gro-Ugon sztyeppéiről. A szállásterületéről kiszorult ork nemzetségek egy része az onikhoz csatlakozik, a makacsabbak Sheral vagy a Traidlan-hegység felé veszik az irányt. A Sirenart elhagyó elfek a Világgyűrű erdeiben lelnek új hazára - létrejön a Második Sárkányszövetség, melyre csakhamar áldását adja a sokat szenvedett Nép déli ága is.

P. sz. 3800-as évek dereka:

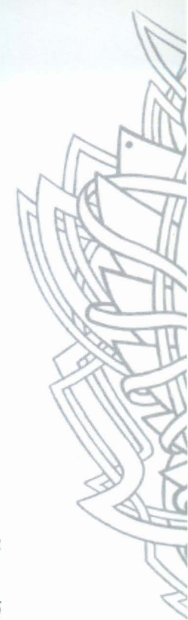
A kontinens sokat szenvedett földjén csalóka egyensúlyi helyzet alakul ki. A Fekete Hold egy teljesen megváltozott Ynevre tekint alá; északon Új-Kyria és a második Sárkányszövetség, délen a Hardzs, az elzárkózó Krán, a hagyományaiba makacsul kapaszkodó Pyarron és a senkiben sem bízó Nagy-Shadon küzd a túlélésért az új korban. A varázshasználat nyolcadkori problémái kedvező hatást gyakorolnak a technikai fejlődésre; új, eddig sosem látott gépezetek jelennek meg a világban.

Uwel titkos Negyedik Kegyeltje - Vaskorbács Kyrg - útnak indul, hogy összegyűjtse Uwel öt ereklyéjét, amelyek nélkülözhetetlenek lesznek a Végső Bosszú beteljesítéséhez.

3900:

Északfölde és a Délvidék ritkán lakott területein létrejönnek az első állandó krallok (éji menedékek, ahol a Fekete Hold rontó hatalma csekély mértékben, vagy egyáltalán nem érvényesül). Pyarroni tudósok meghatározzák a Fekete Hold ciklusait, de nem boldogulnak a varázshasználat sikerét befolyásoló többi tényezővel. Az évezredes hagyományok hitelüket vesztik, a tapasztalati mágia megindul a tudománnyá válás rögös útján. Az amund ereklyék és praktikák éltette Hardzs saját súlyától omlik össze, Nagy-Shadon duatosa szent háborút hirdet a "nokturnák és egyéb lunáris abominációk" ellen, az exorcisták is munkának látnak. Kahrei követjárás a kontinens jelentősebb civilizációs központjaiban. (A Caldinbrasok) Új eszközök, tűzfegyverek és varázshasználó csoportok megjelenése; nemzedékekig tartó népvándorlások kezdődnek, amely főként a kontinens szakrálisan védett zónái felé irányulnak, de sokan az újra felfedezett Anvariába vezető tengeri útvonalon hagyják el Ynev kontinensét, bízván a kereskedők híreiben, melyek szerint ott alig érzékelhető a Fekete Holdnak a mágia szövedékét megbontó hatása.





Az anyr felnézett. Azután ismét vissza az asztalra.

A fekete lakkon komornak, halványnak tűntek a lakosztály lámpásfényei. A kör alakú asztal finomra faragott mintáin tizenhárom kártyalap feküdt a Hatalmas keze szabta sorrendben. A Calowyni Tarot tompafényű lapjai. Hátlapjukon bonyolult minták kígyóívei, közepükön félig hunyt szem.

A Hatalmas most finom selyemzacskót emelt le a mellettük strázsáló állványról. Anyagában felfénylett a lámpások halványkék lángja. A varázsló vékony ujjaival feloldotta a selyemzacskó száját és öt, lunírból kovácsolt sorsvetőt rázott ki a kártyákra.

Az anyr figyelmesen nézett végig a számokon...

Nem értette a legbelső összefüggéseiket, s nem látta az általuk font szálak végpontjait, de ezt rábízhatta a Hatalmasra. Hiszen éppen ezért jött hozzá, ezért mászta meg a száztizenegy lépcsőt a freiglundi Hóvárban.

Tengerkék ruhájába ejtette ezüstékes kezeit.

– Hat, hét, tizenegy és kétszer négy – nézett fel a Hatalmasra. A másik nő viszonozta tekintetét. – Kibontod nekem mindezek jelentését?

– Ha mindenképpen tudni akarod – válaszolt a másik. Hangjában bizonytalan csengés. A baljós számok visszhangja talán. – Most még dönthetsz, végighallgatod-e.

Csendben figyelte a gondterhelt arcú nőt, s csak rövid tétovázás után szólalt meg ismét.

– És kikérheted még a Fekete orákulum jóslatát is.

– Megelégszem az Árnyékúrnő igazával.

– Hogy mi az igazság? Az a mi szemeinkkel gyakorta nem is látható. Vagy csupán későn ébredünk rá valójára... Lássuk – mondta halkan, s egymás után felfedte a sorsvetők meghatározta lapokat.

Igere anyrján félelmet érzett, gyenge, de folytonos hullámokat. Aggodalmat, bizonytalanságot és tanácstalanságot, de igen... a leginkább aggasztónak a nő félelmeit érezte. Egy pillanatra megsajnálta.

– A Múltban a Császár és a Kakas – érintette hosszúkörmű ujjaival a tompa fényű lapokat. A Jelen az Élő Vért, a Jövő pedig... nos, a Jövő az Elf Íjász.

– Háborúság talán?

A Hatalmas mélyfényű szemei a másik pillantását keresték.

– Lehet ily értelmezése is, ez igaz. De sok minden mást is látnom kell a pontos képhez. Jelentheti épp a Voltakat is. Meg kell néznem a többi csillaglap útmutatását is.

Igere anyrja, mintha meg sem hallotta volna az utolsó mondatot. Ismét a háborgást érezte a mélységben. Az úszó kertek alatt komorló sötétséget. A hideg fulladást.

– A Voltak?

A varázslónő keze megpihent a következő lapon, kék körmei a félig hunyt szem rajzán.

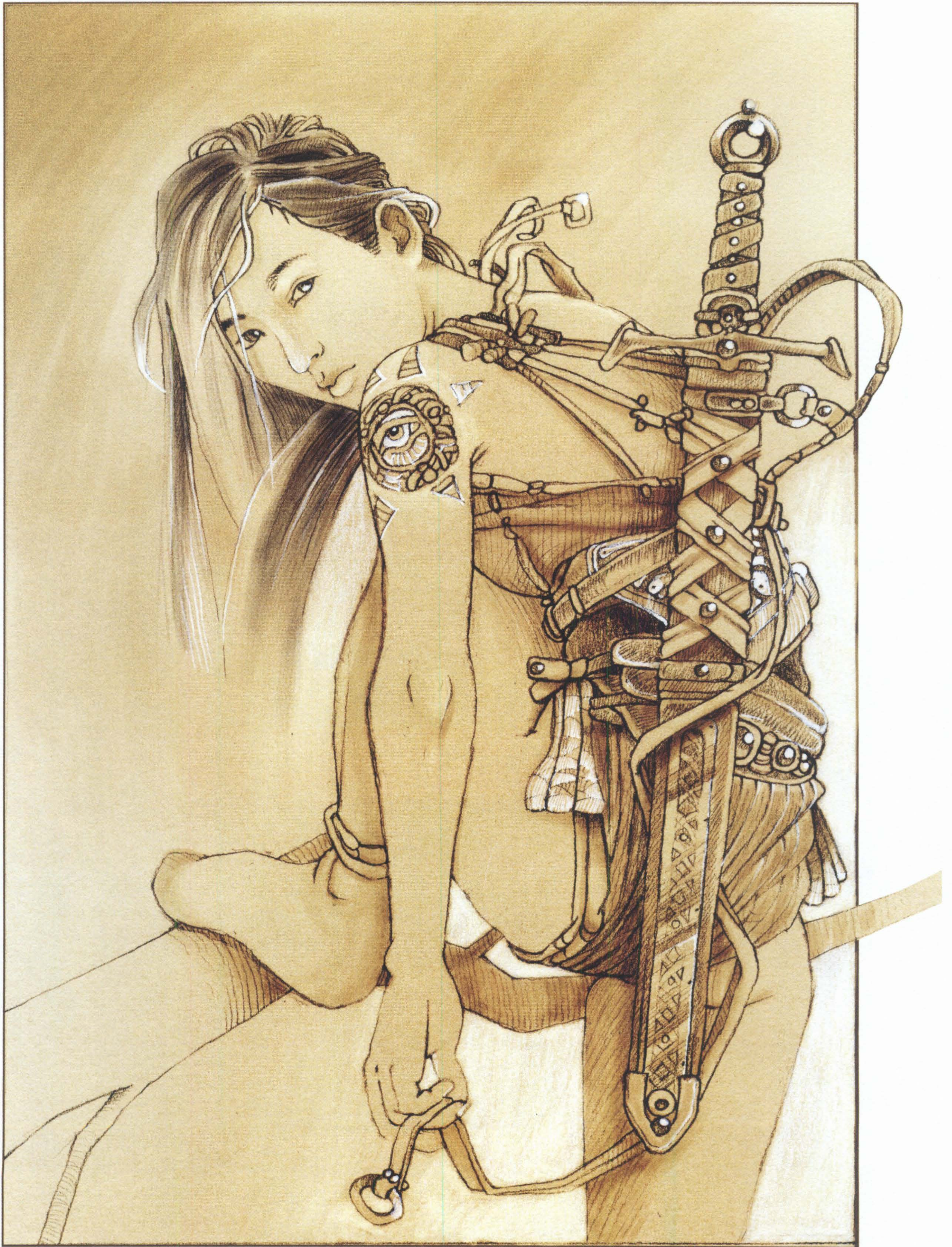
– Igen. A Voltak.

Jan van den Boomen

II.

Kalandozók





A Karakteralkotás Szabályai & Karakterfejlődés

A Karakteralkotás Szabályai és Karakterfejlődés

A korok rendre múlnak…

Háború háborút követ. Ősi hatalmak próbálják megőrizni befolyásukat, avagy újjáéleszteni uralmukat, fiatal királyságok emelkednek fel, és buknak el. Vannak fajok, kik már az istenek előtt is itt voltak, és mára befolyásuk morzsái maradtak csupán, mások épp a felemelkedés útját járják – avagy így hiszik. Ynev folyton változó világát kalandok járják, saját, avagy isteneik céljait követve. Lehet, hogy végül elbuknak, és nevük feledésbe merül, ám ők azok, kik meghatározzák az egyes korok kimenetelét. Talán Te is egyikük vagy – talán megvan benned a képesség, hogy befolyásold az idő folyását. Kalandvágyó, tántoríthatatlan, leleményes és merész – megvan benned minden, hogy megváltoztasd a történelem folyását.

Vagy legalábbis, azt hiszed. Oldaladon társaiddal, felövezve magad fegyvereddel, mágiával és tiltott vagy titkos praktikákkal, készen állsz, hogy bizonyítsd rátermettségedet. Hisz ki más dönthetne Ynev és lakói sorsáról? Ki más, mint Te?

A Kalandozó.

És ez a Te történeted…

Karakteralkotás

A karakteralkotás folyamatát – az ember életének korai szakaszaihoz idomuló, négy egymást követő szakaszra oszthatjuk. Ezek sorban a Születés, a Gyermekkor, az Ifjúkor és a Felnőtté válás. Hogy egy élő, lélegző, valós karaktert alkothass meg, érdemes ezeken a szakaszokon sorban végig haladnod. Persze, nem muszáj szigorúan betartanod a sorrendet – időnként eltérhetsz tőle, amennyiben úgy látod jónak. Bár a fenti szakaszok egybecsengenek, és nagyjából egybe is esnek az ember fejlődésének, érésének szakaszaival, nem szabad ezeket szoros megfeleltetéseket tenni. Bizonyos dolgok a valós életben korábban vagy később mennek végbe, alakulnak ki, mint e szakaszokban, azonban a karakteralkotás megkönnyítéséhez így láttuk jónak besorolni őket – az például, hogy valaki mivé válik majd felnőttkorában, nem a születésekor dől el, mégis meghatározó lehet a karakterötlet szempontjából, ez pedig a karakteralkotás vázát adja, így fontos, hogy ez legyen az első lépés.

Nagyon fontos, hogy a karakteralkotást ne mechanikus folyamatnak tekintsd, amely csak azt a célt szolgálja, hogy mindenféle olyan értékeket rendelj a karakteredhez, amelyekre a játék során szüksége lehet. A karakter több a papírra vetett értékeknél – *élő* lény, a játék világában létező Tenmagad. A karakteralkotás során ezt mindvégig tartsd szem előtt. A karakter már azelőtt is él, hogy a játékot voltaképpen elkezdenétek. A karakteralkotás lényegében a karakter előtörténete, háttere – próbáld elképzelni, milyen is valójában, mi érdekli, mi motiválja, mit, miért és miként cselekszik, mik történnek vele, milyen események formálják sorsát, hogyan jut el addig a pillanatig, ahol a játék kezdődik majd. Ezek alapján határozd meg különféle értékeit – ha nem így cselekszel, hanem a *hasznosságot* tekinted, a játék nem lesz igazán élvezetes számodra. A szerepjáték lényegében arról szól, hogy megpróbálod beleélni magad a karakter szerepébe, belebújni a bőrébe, és úgy cselekedni, mintha Te magad volnál ő – a játék nyelvén ezt úgy mondjuk, hogy *kijátszod* a karaktert. A különböző értékek csak segítenek ebben, de nem uralkodhatnak a karakter felett – különben a szerepjáték stratégiai játékká válik. Másképpen fogalmazva: nem a karakter van az értékekért, hanem a (játéktechnikai) értékek a karakterért.

A játék során egy kalandozót elevenítesz meg – ő az egyik főszereplője annak a kalandsorozatnak, amelynek folyamát közösen alakítjátok játékostársaiddal és a Kalandmesterrel. A játék nyelvén ezt a hőst karakternek hívjuk.

A karakterek rengeteg tulajdonsággal, jellemzővel, képességgel, képzettséggel és jellemvonással rendelkeznek, amelyek meghatározzák, milyen helyzetekben miként cselekedhet a karakter. Ezeket – bizonyos keretek között – te határozod meg a karaktered számára, ebben nyújt segítséget ez a fejezet.

A karakteralkotás során mindvégig egyeztess a Kalandmesterrel és – esetleg – játékostársaiddal is, így könnyebben alkotsz olyan karaktert, aki illik a mesébe és a csapatba is.

Legelső teendőd, mielőtt belefognál a karakteralkotásba, hogy megismerkedj a M.A.G.U.S. világával, Ynevvel. Ideális esetben persze már rengeteg mindent tudsz erről a földről, valószínűleg számos regényt elolvastál már, amelyek mind-mind hozzájárultak Ynevről formált képed megteremtéséhez – a kontinens lakói, kultúrái, eseményei, történelme már bizonyosan belopták magukat a szívedbe. Amennyiben ilyen irányú ismereteidet nem érzed kielégítőnek, esetleg egyszerűen csak úgy gondolod, nem árthat egyszer áttekinteni, összefoglalni mindent, olvasd – de legalábbis lapozgasd – át a Világ Könyvét, ezen alapkönyv elején.

Ha a világot már ismered, bátran hozzáfoghatsz a karakteralkotásnak.

A karakteralkotáshoz szükséged lesz egy karakterlapra (a könyv végén találsz egy példányt – azt fénymásolhatod nyugodtan). Ezen kívül nem árt, ha van nálad üres papír, radír, ceruza (a karakterlapot ceruzával érdemes kitölteni, mert sokszor változhatnak a rajta lévő dolgok), és néhány dobókocka – mindenféle típusúak.

Születés

A karakter születése rendkívül fontos a karakter egész hátralévő életének szempontjából – ebben a szakaszban határozhatod meg a karakter alapvető tulajdonságait, milyenségét. Ez igen meghatározó a karakter szempontjából, mivel itt általában olyan dolgokról döntesz, amelyeket később nem, vagy csak kis mértékben lesz lehetőséged megváltoztatni.

Karakterötlet: Az első és talán a legfontosabb lépés a karakteralkotás folyamatában a jó karakterötlet kigondolása. Ez az, ami lényegében meghatározza, milyen lesz a karaktered. Képzeld el, vázold fel azt a személyiséget, akit majd alakítani szeretnél a játék során – ehhez érdemes átolvasnod először az egész M.A.G.U.S. alapkönyvet, így rengeteg elképzelésed alakulhat ki. A karakterötlet középpontjában általában egyetlen – sok esetben végletesen egyszerű – gondolat áll, ez azonban szinte bármi lehet. *Fejvadász, forradásos, hatalomémes, pénzért bármire képes kalandor, hősies, bármi áron az egyenes utat járó fegyverforgató, romantikus lelkületű udvari ork harcos, mindig nyugodt harcművész, a bosszú istenének hű paplovagja, shadoni párbajhős* – ez csak néhány a számtalan mag közül, amelyek köré karakterötletek szőhetőek. Amint megvan ez a mag, gondolatban kezdd el kidolgozni, egyre újabb és újabb rétegeket szőni köré, társíts hozzá újabb és újabb ideákat – vagy ha nem passzolnak, akkor talán épp az ellentétüket. Amikor már elég széles gombolyagot szőttél a gondolatfoszlányokból, vizsgáld meg az egészet egyben, távolról, és fond őket egyetlen összefüggő fonallá. Ha ez a fonál kedvedre való, és úgy érzed, szívesen kalandoznál Yneven egy ilyen hős bőrében – már meg is van a karakterötlet. Mindenesetre egyeztess a Kalandmesterrel – amennyiben ezt nem tetted eddig is folyamatosan -, hogy mennyire illene karakterötleted az általa kigondolt, tervezett kalandba és miliőbe.

2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók

Tulajdonság értéke	Tulajdonság módosító
0*-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	±0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30-31	+10
32-33	+11
+2	további +1

* Az a karakter, akinek valamelyik tulajdonsága 0, nem képes cselekedni (részleteket lásd a Harc fejezetben)

A M.A.G.U.S rendszerében a hat alap tulajdonság segítségével kaphatunk hozzávetőleges képet arról, hogy egy lényt mire tesznek alkalmassá adottságai. Ez a hat érték az, ami elárulja, karakterünk képes-e megbirkózni egy nehéz tárgy felemelésével, kézügyessége alkalmassá teszi-e egy kényes feladat elvégzésére, nem fullad-e ki néhány óra kemény gyaloglás után, képes-e megoldani nehéz logikai feladványokat, és befogadni a magasabb tanokat, igazi hősként, rezzenetlenül viseli-e a fájdalmat, és le tud-e személyisége erejével nyűgözni másokat.

A tulajdonságok értékei többnyire 3 és 18 közt váltakoznak; a 3-as érték azt jelzi, hogy a karakter hihetetlenül gyenge az adott tulajdonság terén, a 18-as azt, hogy az emberi faj felső határait feszegeti. Az intelligencia esetében például egy 3-as intelligenciával rendelkező lény képtelen az összefüggő beszédre, alig áll az állatok szintje felett, sőt akadhatnak nála eszesebb állatok is, míg a 18-as érték azt jelzi, hogy Pyarron híres varázslói közt sem kell szégyenkeznie. Nem elképzelhetetlen azonban, hogy egy alap tulajdonság értéke 18 fölé emelkedjen. Egyes emberfeletti, avagy éppenséggel emberalatti lények bizonyos tulajdonságai játszva átléphetik az emberi korlátokat, és az sem elképzelhetetlen, hogy néhány ember átlépje a határokat. Példánknál maradva, egy a szellemi tökéletesedés útján messze jutó Siopa-mester rendelkezhet 19-es, avagy 20-as intelligenciával is; kristálytiszta elméje játszva megbirkózik a legnagyobb kihívásokkal is.

Általánosságban elmondható, hogy az átlagos tulajdonság értékek 10-11 körül találhatóak. A hősök, a játékosok által megszemélyesített karakterek, valamint a kiemelkedő kalandmester karakterek sok szempontból felülmúlják az átlagos halandókat, épp ezért náluk az átlag magasabb, 12-13 körül található. Mindez persze nem jelenti feltétlenül azt, hogy mindenben felülmúlják Ynev többi lakóját; a kalandozók is esendő halandók, kik sok téren hiányosságokkal küzdhetnek. Sokszor egy bizonyos téren való kiemelkedő tehetség miatt lemondásokra kényszerülnek: az elme csiszolásával töltött idő, a könyvek fölötti görnyedés a testedzés elől veheti el az időt például.

Mindegyik tulajdonsághoz tartozik egy úgynevezett tulajdonság módosító – ennek az értéke a tulajdonság értékétől függ (lásd 2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók). Ez a módosító azokhoz a próbákhoz és értékekhez járul, amelyekben a tulajdonságnak szerepe lehet – hogy melyekhez, az az adott próbáknál és értékeknél jelezve van, de a tulajdonságok alábbi leírásai is támpontot nyújthatnak.

Ahogy telik az idő, és a karakterek egyre tapasztaltabbak lesznek, bizonyos tulajdonságaik is fejlődhetnek, illetve jobban ki tudják használni őket. Az állandó erőpróbák következtében egy karakter izomzata még fejlettebb lehet, jobban képes kihasználni erejét. A világban látottak és az olvasottak alapján tágulhat egy lény horizontja, elméje újabb szinteket hódíthat meg. Sikerei láttán a karakter egyre jobban bízik magában, illetve egyre jobban képes kihasználni személyisége erejét, és ez nagy előnyt jelenthet a közösségi életben. Ezeknek a változásoknak a megjelenítésére a M.A.G.U.S. rendszerében lehetőség nyílik arra, hogy a karakter minden negyedik karakterszinten megnövelhesse egy ponttal valamely – általa szabadon választott – tulajdonságát.

Most pedig nézzük röviden a karakterek hat alap tulajdonságát (és rövidítéseiket), valamint azt, hogy mit is értünk alattuk!

Erő: *A karakter izomzatának kimunkáltságát határozza meg, azt, hogy az adott lény mekkora erőkifejtésre lehet képes. Egy kiemelkedő (17-18) erejű karakter játszva emelhet fel nagy súlyokat, könnyedén viseli a nehezebb vérteket és forgatja a megtermett fegyvereket, míg egy átlag alatti (9 és az alatt) erővel rendelkező „nyápic" karakternek a kevés fizikai erőt igénylő feladatok is nehézséget okozhatnak – annál nagyobbat, minél kisebb az ereje.*

Egy 4-es, 5-ös erővel rendelkező karakter még egy boroskupát sem tud megemelni; könnyen lehet, hogy súlyos betegség, avagy ártó bűbáj következtében satnyultak el ennyire izmai.

Ügyesség: *Koordinációs készség, egyensúlyérzék, fürgeség, reflexek; ezek fokmérője az ügyesség. Az igazán magas (17-18) ügyességgel rendelkező karakterek játszi könnyedséggel válhatnak kitűnő íjászokká, ezermesterekké, és a különféle akrobatikus mutatványokat is könnyedén sajátíthatják el. Az átlag alatti (9 és az alatt) ügyességű lények kétbalkezesek, mindennek nekimennek, és lassúságukról ódákat zengenek. Lehet ugyan, hogy a 4-es, 5-ös ügyességgel bíró karakter felemeli a boroskupát, ám majdnem biztos, hogy utána el is ejti, avagy keze csillapíthatatlan remegése révén kilötyögteti az értékes nedűt.*

Állóképesség: *Általános erőnlét, edzettség, a betegségekkel, mérgekkel szembeni ellenállás, ezek terén segít eligazodni az állóképesség. Az igazán szívós, magas (17-18) állóképességű karaktereknek meg sem kottyan többnyire egy egész napos erőltetett menet, nehéz kiverni belőlük az életet, és betegségek is ritkán lesznek úrrá rajtuk. Az átlagos erőnléttel sem bíró karakterek (9-es és az alatti állóképesség) hamar elfáradnak, és a betegségeknek is könnyen áldozatul esnek. Nem sok jó vár a 4-es, 5-ös állóképességgel rendelkező lényekre; pár lépés után kimerülten rogyhatnak össze, és az átlagember számára múló kellemetlenséget okozó nátha is végzetes lehet számukra. Hajlott korú egyének, súlyos betegek bírnak sokszor az ilyen állóképesség értékekkel.*

Intelligencia: *Memória, logikai készségek, kreativitás, találékonyság, ezeket méri az intelligencia a M.A.G.U.S. rendszerében. Egy majdhogynem zseninek számító, kiemelkedő (17-18) intelligenciájú karakter könnyedén tanul meg kívülről egész eposzokat, a legtöbb helyzetben feltalálja magát, és szellemi energiát kivételes hatékonysággal képes használni – amennyiben elég kitartó. Az átlagos elmebeli képességekkel sem rendelkezőek (9-es intelligencia és azalatt) senkit sem kápráztatnak el szellemességükkel, sokszor az egyszerű logikai feladványok is problémát okozhatnak nekik. Az igazán tompa (4-es, 5-ös intelligencia) karakterek számára saját anyanyelvük elsajátítása és használata is gondot okoz, és nem igazán látnak előrébb a következő percnél, avagy hátrább az elmúlt napnál. Könnyen lehet, hogy az ilyen karaktert születésénél ejtették fejre, avagy egy ellenséges csatabárd végezte el ezt a munkát.*

Akaraterő: *Mennyire elszánt és kitartó valaki, mennyire képes a nehézségek ellenére is ragaszkodni kitűzött céljaihoz; ezt határozza meg az akaraterő. A magas akaraterejű (17-18) karakterek tűzön-vízen is keresztülviszik elképzeléseiket, nehéz megtörni őket, és bámulatos elszántságuk révén nagy eredményeket érhetnek el az általuk választott területeken; ha szellemi képességeik lehetővé teszik, mentális energiáikat is nagy hatékonysággal használhatják. Az alacsony akaraterejű (9 és azalatt) karakterek sodródnak az árral, nincsenek meggyőződve semmiről, és ez következetlen tetteiken is rajta hagyja a nyomát. A kifejezetten gyámoltalan karakterek (4-es, 5-ös akaraterő) elhatározásai egy percig sem tartanak, és nagy bajban van azok az ostobák, kik rájuk bízták titkaikat; talán egy hangos szó elég, hogy megtörjenek. Egy különleges szerekkel elbódított, avagy súlyosan részeg karakter is effajta akaraterő értékekkel rendelkezhet.*

Karizma: *A személyiség ereje, mennyire biztos valaki önmagában, és ennek hatására mások mennyire biztosak benne; ez a karizma. Egy magas karizmájú (17-18) karakter bízik önmagában, és ezáltal bíznak benne; személyiségének ereje másokra is hatást gyakorol. Született vezetők ők, és miután biztosak képességeikben, többnyire nyugodtak, kiegyensúlyozottak. Az alacsony karizmájú karakterek (9 és azalatt) nem bíznak magukban, és ez az arcukra van írva. Lehet, hogy komoly belső értékekkel rendelkeznek, ám ezek kimutatására képtelenek. Önbizalomhiányuk, kommunikációképtelenségük miatt érzelmi életük is kiegyensúlyozatlan, könnyen ragadtathatják magukat érzelemkitörésekre, és gyakrabban vesztik el a kontrollt. Egy 4-es, 5-ös karizmájú karakter sokszor még megszólalni sem mer, tökéletesen meg van győződve saját értéktelenségéről. Eme tudat kimondhatatlanul gyötri, és emiatt kiszámíthatlan reakciói lehetnek.*

Rendkívül fontos, hogy a karakterötlet tervezése során olyan karakterben gondolkodj, akit szívesen kijátszol majd.

Az alapötlet továbbformálása során gondold végig a karaktert – mintha csak egy élő személyről gondolkodnál. Honnan származik, mely vidékről, milyen társadalmi osztályból? Hogyan viszonyul másokhoz, barátaihoz, ellenségeihez, idegenekhez? Hogy néz ki, milyenek a vonásai, a haja, a szeme, a termete? Milyen a jelleme, a jellemvonásai, a személyisége? Kiket és miket kedvel, vagy gyűlöl éppenséggel? Milyen céljai vannak?

Gondold ki, hogy milyen fajú karakterrel szeretnél játszani, és azt is, hogy később majd milyen – kalandozó és belső – kasztokban szeretnél fejlődni. Ez utóbbiaknak – a kasztoknak – igen jelentős szerepük van mind a karakter előélete mind kalandozásai során, ezek határozzák meg voltaképp a karakter foglalkozását, és bizonyos fokon a világnézetét, céljait és elkötelezettségeit is.

Faj: Döntsd el, hogy melyik fajba szeretnéd, hogy tartozzon a karaktered – nézd át őket a Fajok fejezetben, és válassz (előtte azért kérdezd meg a Kalandmestert, hogy mely fajokat engedélyezi a játékban). A választott faj képességeit, tulajdonságérték módosítóit, előnyeit és hátrányait jegyezd fel. Olvasd el figyelmesen a faj leírását – innen rengeteg ötletet meríthetsz, hogy hogyan néznek ki, honnét származnak a faj egyedei, és hogy hogyan is kell megszemélyesíteni őket.

Tulajdonságok: A karakter hat alap tulajdonsága az Erő, az Ügyesség, az Állóképesség, az Intelligencia, az Akaraterő és a Karizma. Az alábbi két módszer egyikével határozd meg ezek értékét, majd módosítsd őket a karakter választott fajából tulajdonságérték módosítókkal, és az így kapott értékeket jegyezd fel, valamint jegyezd fel az egyes tulajdonságokhoz tartozó tulajdonság módosítókat is (lásd 2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók). A tulajdonságok értékét kétféleképpen lehet meghatározni: pontelosztással vagy dobással. Mi a pontelosztást javasoljuk, mivel ez a módszer kiegyensúlyozottabb karaktereket eredményez. A Kalandmester azonban dönthet a dobás mellet is – azt azonban mindenképp ajánljuk, hogy minden játékos egyformán határozza meg karakterének tulajdonságait, tehát vagy mindenki pontelosztással, vagy mindenki dobással.

Pontelosztás: Mind a 6 tulajdonság értéke alapból 8. Emellett 30 pont áll a rendelkezésedre, amelyekből nagyobb tulajdonság-értékeket vásárolhatsz – a tulajdonság költsége attól függ, mekkora tulajdonság-értéket szeretnél (lásd 2-1-2. Táblázat: Pontelosztás).

Amennyiben nincs kedved számolgatni, vagy gyorsan akarsz karaktert alkotni, használd a következő sorozatok valamelyikét (tetszés szerint szétosztva a 6 tulajdonság között): 16, 14, 13, 12, 11, 10 vagy 17, 14, 12, 12, 11, 8.

2-1-2. Táblázat: Pontelosztás

Tulajdonság értéke	Pont költség
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	8
16	10
17	13
18	16

Dobás: Dobj 4 hatoldalú kockával (4d6), és add össze a három legmagasabb értéket. Ezt végezd el összesen hatszor – így hat értéket kapsz. Ezeket oszthatod szét a hat tulajdonságra.

Amennyiben nagyon rossz értékeket dobtál, megismételheted a dobásokat – de csak az egész sorozatot egyszerre. Dobásod akkor számít nagyon rossznak, ha a dobás során kapott 6 tulajdonság módosítód összege nem több 0-nál (lásd 2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók), vagy ha a legmagasabb tulajdonságod nem magasabb 13-nál – a faji tulajdonságérték módosítók hozzáadása előtt.

Gyermekkor

Gyermekkora során a karakter számos képzettségre és képességre tesz szert a gyermeki elme rendkívüli fogékonysága okán.

Képzettségek: A gyermekek igen tanulékonyak, és roppant sok mindent roppant gyorsan sajátítanak el. Ebből kifolyólag a karakter kap (6 + Intelligencia módosító) x 3 Képzettség-pontot, amelyeket tetszőlegesen oszthat el képzettségei közt (bővebben lásd a Képzettségek fejezetben). Ilyenkor minden képzettség elsődlegesnek számít, azaz egy képzettségpontért egy szintnyit növekszik. Ebben a korban a karakter legfeljebb 3. szintre fejlesztheti képzettségeit, azaz legfeljebb 3 Képzettség-pontot költhet egy-egy képzettségre. Ez alól egy kivétel van; a gyermekek is 4-es, azaz anyanyelvi szinten beszélik nyelvüket. Kalandmester persze korlátokat szabhat annak, hogy milyen képzettségeket tanulhat a karakter – nem valószínű, hogy valaki méregkeveréssel vagy hamisítással töltse gyermekéveit (bár elképzelhető).

Ezenkívül, a karakter természetesen jól beszéli anyanyelvét – a vonatkozó Nyelvismeret képzettséget 4. szinten ismeri, erre nem kell pontot költenie.

Képzettségeid fejlesztésekor már most érdemes figyelned arra, hogy milyen követelményei vannak annak a kasztnak, amelyet esetleg fel szeretnél majd venni – így azok könnyebben teljesíthetőek lesznek.

Képességek: Tanulékonysága vagy háttere okán a karakter gyermekkorban elsajátít néhány tetszőlegesen kiválasztható képességet is. Válassz 3 képességet karakterednek – természetesen csak olyanokat, amelyeknek a követelményeit teljesíti. Bizonyos fajok egyedei ezen felül extra képességeket is kapnak – fajtól függően szabadon választhatót vagy megkötöttet.

Ifjúkor

A karakter ifjúkora nagy jelentőséggel bír későbbi élete szempontjából. Ilyenkor sajátítja el azokat az alapokat, amelyekre később, felnőtt korában építkezhet.

Tanulmányok: A karakterek ifjonti éveikben általában valamilyen iskolába, vagy magányos mesterhez szegődnek tanulni. Itt tanulják meg eljövendő mesterségük fortélyainak alapjait – lényegében itt szerzik meg mindazt a tudást és gyakorlatot, amely ahhoz kell, hogy valamelyik kalandozó-kasztba léphessenek.

Ha eddig még nem tetted volna meg, most érdemes eldöntened, hogy melyik kalandozó-kasztba szeretnéd, ha a karaktered beléphetne, és abban fejlődhetne. A kalandozó-kasztok tagjai kiemelkednek az átlag nép köréből – tudásuk és hatalmuk magasan meghaladja azokét, valamint ezek azok a kasztok, amelyek igazán lehetőséget adnak a kalandozásra. Mindenképp érdemes tehát abban gondolkodnod, hogy karaktered valamelyikbe belép. Válassz ki egy kalandozó-kasztot, amely illik a karakterötletedhez. Böngészd át az összes kasztot, és válaszd ki azt, amelyet szeretnél a karakterednek. Jegyezd fel a kaszt követelményeit, hogy a karakteralkotás hátralévő részében teljesíthesd azokat.

A kalandozó-kasztoknak megvannak a maguk követelményei – ezeket a követelményeket teljesíteni kell ahhoz, hogy a karakter beléphessen az adott kasztba. A karakter tanulmányai éppen ezt a célt szolgálják, hogy a karakter teljesíthesse ezeket a követelményeket. Tanulmányai során a karakter az alapkasztokban fejlődik 3 szintet, és ez alatt tesz, tehet szert a követelményekre – minden kalandozó-kaszt felvehető a 4. szinten, tehát ha célirányosan folytatod tanulmányaidat, akkor karaktered a játék kezdetén már a kívánt kasztban fejlődhet. Az egyes kalandozó-kasztok leírásában *Ideális háttér* címszó alatt megadtuk, hogy miképpen – mely alapkasztok felvételével – lehet a legkönnyebben teljesíteni a követelményeket.

Amennyiben a karakter valamilyen mester, iskola, klán, rend vagy hasonló szervezet tanítványa, a 3 szintnyi alapkaszt nem azt jelenti, hogy tanulóideje alatt Fegyverforgatóként, Szerencsevadászként, Novíciusként vagy Arisztokrataként működne, és keresné kenyerét. Ellenkezőleg! Ilyenkor a karakter a szervezet égisze alatt működő iskolában sajátítja el azokat az alapokat, amelyek ahhoz szükségeltetnek, hogy aztán megállja a helyét a kalandozó-kasztjában – mire abban felveszi az első kaszt-szintjét, alap kiképzése véget ért. Mivel az alapkasztok igen tágan értelmezhetőek, az iskolában folyó nevelés is belefér a horizontjukba. Amennyiben a karakter például egy fejvadász-klán berkeiben nevelkedik, és ehhez 2 szint Fegyverforgató és 1 szint Szerencsevadász alapkasztot vesz fel, akkor ezt úgy kell érteni, hogy körülbelül tanulmányai kétharmadát harci és fegyveres gyakorlatozással töltötte, a maradék harmadot pedig olyan *bűnös* – ám hatékony – praktikák gyakorlásával, amelyeket általában a törvényen kívül állók sajátítanak el.

Kasztok: Karaktered ifjúi évei alatt elegendő tapasztalatot szerez, hogy 3 szintet lépjen (1 – 3. szintek). Mindhárom szint esetében döntsd el, hogy melyik kaszthoz szeretnéd hozzárendelni – itt még csak az alapkasztok közül választhatsz, mivel a kalandozó-kasztok – követelményeik okán – csak később lesznek elérhetőek.



Fejlődés

A M.A.G.U.S. játéktechnikájában a karakterek fejlődését két összefüggő fogalom segítségével fejezzük ki – ez a két fogalom a kaszt és a szint. A kaszt és a szint együtt nagyjából meghatározzák, hogy mire képes a karakter – mihez ért és mennyire.

Kaszt: *A M.A.G.U.S. rendszerében a karakterek hivatását, foglalkozását kasztokkal fejezzük ki. A kasztok tulajdonképpen a karakter életpályáját mutatják meg. A kasztoknak 3 különböző típusa ismeretes, attól függően, hogy milyen mértékű elkötelezettséget, elhivatottságot igényelnek, és mekkora hatalmat, tudást biztosítanak viszont – ezek a típusok az alapkaszt, a kalandozó-kaszt és a belső-kaszt.*

Alapkaszt: *Az alapkasztok olyan általános kasztok, amelyek az átlagemberek által járható fejlődési útvonalakat jelenítik meg. Minden karakter átlagos emberként (vagy más faj átlagos egyedeként) kezdi pályafutását, így néhány (3) szintet mindenkinek el kell töltenie egy vagy több alapkasztban, mielőtt valamely kalandozó-kaszt tagja lehetne.*

Kalandozó-kaszt: *A kalandozó-kasztok tagjai már kiemelkedtek az átlagból, és valamilyen specializált utat követnek. Tudásuk és ismereteik hatalmasabbak a csak alapkaszttal rendelkezőkénél.*

Belső-kaszt: *A belső-kasztok a kalandozó-kasztok tovább specializált ösvényei. Ezek általában – de korántsem mindig – valamilyen szervezethez, rendhez, klánhoz vagy területhez köthetőek. A legtöbb esetben a szervezet által az idők során felhalmozott és kikristályosított tudást és ismereteket nyújtják a beavatottaknak – követelményeik is ehhez igazodnak, általában igen magasak, és csak nagyon magas szinten vehetőek fel.*

Színt: *A M.A.G.U.S. rendszere a karakterek fejlődését, tapasztalatának, ismereteinek növekedését szintekben méri. Ahogy egyre több tapasztalatot szereznek, a karakterek egyre magasabb szintre jutnak, és így egyre nagyobb hatalommal és tudással rendelkeznek. A szinteknek két fajtáját különböztetjük meg – ezek a karakter-szint és a kaszt-szint. Amennyiben valahol csak szint szerepel, azalatt a karakter-szintet értjük.*

Karakter-színt: *A karakter-szint a karakter általános fejlődésének mérője – azt mutatja, hogy mekkora tapasztalatot szerzett összesen a karakter. A karakter-szint értéke 1-ről indul és egészen 20-ig vagy még afölé is mehet – minél magasabb ez az érték, annál tapasztaltabb a karakter (a kezdő, felnőttkorba lépő karakterek 4. szintűként indulnak). Kalandozásai során a karakter Tapasztalati pontokat (Tp) kap. Amikor a karakter kellő mennyiségű Tapasztalati pontot összegyűjtött, akkor elér egy újabb szintre, ilyenkor karakter-szintje 1-gyel nő – ezt a játék nyelvén úgy nevezzük, hogy szintet lép (a szükséges Tp mennyiségért lásd 2-1-3. Táblázat: Szintlépés).*

Kaszt-színt: *A kaszt-szint annak a mérője, hogy a karakter milyen mértékben sajátította el valamely kasztot – akinek több kasztja is van, annak több, javarészt eltérő kaszt-szintje van. Amikor a karakter elér egy új karakterszintet, eldöntheti, hogy melyik kasztját fejleszti ezen a szinten – szintenként csak egyet. Ennek a kasztjának a szintje 1-gyel nő. A karakter kasztszintjeinek összege megegyezik a karakter-szintjével.*

Menj sorban az egyes szinteken. Mindegyiknél döntsd el, hogy melyik alapkaszthoz rendeled – ebben a kasztban növeld eggyel a kaszt-szintedet. Az alapkaszt leírásánál nézd meg, hogy miket ad az adott szinten (részleteket lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Amennyiben valamely kaszt esetében a kaszt-szinted 1-nél magasabb, az előbbi értékeknél a táblázatban feltüntetett legmagasabb értéket kell csak venni. A Fegyverforgató például 2. kaszt-szinten +2 alap TÉ-t, +2 Szívósság, +2 Gyorsaság és +0 Tudat jellemzőt kap. Amennyiben több kasztod van, az ezekből nyert értékeket add össze – így kapod meg többkasztú karaktered harcértékeit.

Oszd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosítód értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többié 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj, és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrés pontjaid száma (ha a módosítód negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).

Képességek: Mindhárom karakter-szinten összegezd a kasztokból kapott értékeket, majd válassz egy képességet – csak olyat választhatsz, amely követelményeinek megfelelsz az adott szinten.

Amint mind a 3 karakter-szinten nyert értékeket összegezted, és a 3. képességet is kiválasztottad, karaktered a felnőttkor küszöbén áll.

2-1-3. Táblázat: Szintlépés

Karakter Szint	Tapasztalati pontok	Maximum Képzettség-szint	Szabad képesség	Tulajdonság-növelés
0	-	3	3	
1	0	4	+1	
2	1000	5	+1	
3	3000	6	+1	
4	6000	7		+1
5	10000	8		
6	15000	9	+1	
7	21000	10		
8	28000	11		+1
9	36000	12	+1	
10	45000	13		
11	55000	14		
12	66000	15	+1	+1
13	78000	16		
14	91000	17		
15	105000	18	+1	
16	120000	19		+1
17	136000	20		
18	153000	21	+1	
19	171000	22		
20	190000	23		+1

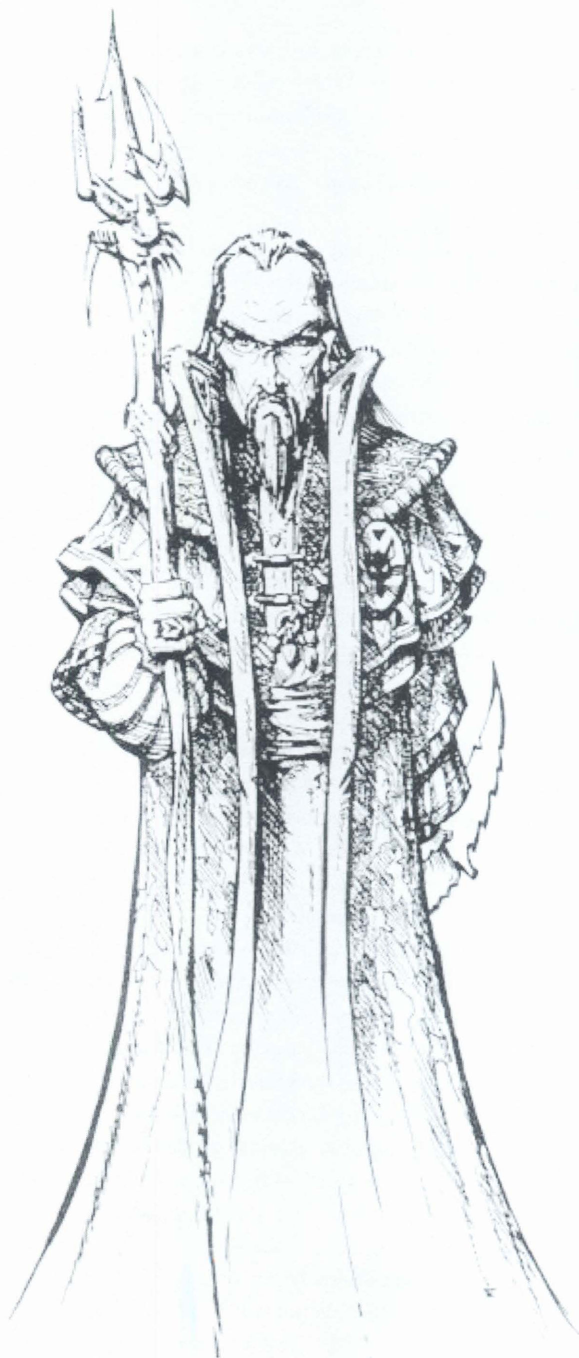
Felnőtté válás

A karakter felnőtté válása az a momentum, amikor kész emberré válik, és nekiindul a nagyvilágnak. Ilyenkorra általában valamelyest függetlenedik környezetétől, és már megáll a saját lábán. A játékosok karakterei ettől a pillanattól tekinthetik magukat kalandozónak – nem mintha a *kalandozóság* függene az életkortól és a tapasztalattól. A karakter most már kellően felkészült, hogy szembenézzen azokkal a kalandokkal, kihívásokkal és veszedelmekkel, amelyek a M.A.G.U.S. világában reá leselkednek. Persze nem biztos, hogy túl is éli őket – mindez a jövő titka.

Tulajdonságnövelés: Mivel a 4. karakterszintre léptél, valamelyik tulajdonságod értékét megnövelheted 1-gyel – ez a növekedés végérvényes. Amennyiben a tulajdonság-módosítód is megváltozott, jegyezd fel a változást. A tulajdonságok növekedése visszamenőleg is érvényes, tehát például, ha az Állóképességed 15-ről 16-ra növekedne, ami által tulajdonság módosítód +2-ről +3-ra nőne, akkor az eddigi Fp dobásaid értéke is nőne 1-gyel, így Fp-id száma eddig 3-mal nő, és az új Fp dobást már a megnövekedett módosítóval dobod.

Kaszt: Elérkezett az idő, hogy valamely kalandozó-kasztba lépj. Először is ellenőrizd, hogy teljesíted-e a kaszt követelményeit. A karakteralkotás eddigi részében remélhetőleg figyeltél erre, és így most nyugodtan felveheted a választott kalandozó-kaszt 1. szintjét. Ha mégsem, akkor – az öregedés örökidejű törvényeinek ellentmondva – „fiatalítsd vissza" karaktered néhány lépcsőnyit, és hozd helyre a tévedést.

Amennyiben felveheted a kalandozó-kasztot, a kaszt-szintjét növeld 1-gyel – jelen esetben 1-re. A kaszt leírásánál nézd meg, hogy miket ad ezen a szinten (részleteket lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Oszd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosítód értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többié 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj, és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrés-pontjaid száma (ha a módosítód negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).



Eltérő kezdő szint

A kalandmester dönthet úgy, hogy a karakterek nem a 4. karakterszinten kezdik a játékot.

Lehet, hogy a Km életút játékot szeretne mesélni, ahol a karakterek ifjúkorát is kijátszatná veletek – és ennek okán 1. szintről indítja a kalandot. Ebben az esetben a karakteralkotás folyamán csak addig a szintig menjetek el, ahonnan a játékot indítani szeretnétek. A további szintlépések a játék során történnek. Ily módon nyílik lehetőség arra, hogy egy shadoni fegyverhordozó (fegyverforgató kaszt) elnyerhesse a lovagi rangot, hogy egy dorani varázslótanonc (novícius kaszt) különböző feladatok teljesítése révén teljes jogú varázsló lehessen, hogy egy erioni utcakölyök (szerencsevadász kaszt) túlélje a préda szerepét, és egy tolvajklán „elismert" tagjává váljon, stb.. A lehetőségek száma végtelen, és az ilyen alacsonyszintű játékok kiforrott, gazdag jellemű karaktereket eredményezhetnek, kikkel még élvezetesebb a későbbi játék.

Az is lehet, hogy a Km epikus mértékű játékot szeretne mesélni, ahol a karaktereknek gigászi kihívásokkal kell megbirkózniuk – és ennek okán mondjuk 10. szintről indítja a kalandot. Ebben az esetben a karakteralkotás után egyszerűen léptessétek fel a karaktereket a 10. szintig – szintenként, akárha a játék során szereztetek volna elegendő Tp-t a fejlődéshez.

Megjegyzés: A köznép, az átlagemberek nem lépnek kalandozó-kasztokba. Ez ugyanis nem csupán arról szól, hogy valaki teljesíti-e a követelményeket – a körülményeknek is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter felvehesse. Lovaggá például csak akkor válhat valaki, ha lovaggá ütik – ehhez pedig, mondanunk sem kell, nagyfokú szerencse, kegy szükségeltetik vagy valamely más, prózaibb ok (pl. csatában bizonyított bátorság).

Az is elképzelhető, hogy valaki nem szeretne belépni semelyik kalandozó-kasztba – annak ellenére, hogy adott a lehetőség. Igaz, ekkor hátrányba kerül a csapat többi tagjával szemben, mégis ez mindenkinek jogában áll.

Amennyiben valaki nem lép be egy kalandozó-kasztba, úgy fejlődését az alapkasztok valamelyikében folytatja. Ebben az esetben szintlépéskor ugyanúgy kell eljárni – csupán a kaszt nyújtotta előnyök lesznek kisebbek. De legalább nem kell annyit jegyzetelni!

Összegzés: Amikor mindent elosztottál, összegezd az értékeket. Add össze a különböző kasztokból származó alap TÉ-det, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Add össze az eddig összegyűlt Fp-idet. Számold ki a harcértékeidet (részletekért lásd a Harc fejezetet). Számold ki a képzettségeid szintjét, esetleges Pszi-pontjaid vagy Mana-pontjaid összegét. Jegyezd fel, hogy mely pszi-diszciplínákat vagy varázslatokat ismered – ha ismersz ilyeneket egyáltalán.

Karaktered 4. karakter-szintű, és 6000 Tapasztalati pontja van.

Karaktered Hírneve 0, és nem számít sem Híresnek, sem Hírhedtnek (részleteket lásd a Kalandmester könyvében).

Felszerelés: Lásd el karakteredet a szükséges felszerelési tárgyakkal: összesen 8-12 arany áll a rendelkezésedre – ahogy Kalandmestered jónak látja (a tárgyak áráért és tulajdonságaikért lásd a Felszerelések fejezetet). Egyeztess a Kalandmesterrel, hogy mely felszerelési tárgyak közül válogathatsz – a Kalandmesternek jogában áll bármit megtiltani, vagy megengedni, ha úgy látja jónak.

Élethű karakter: Gondold át újra a karakterötletedet, és vizsgáld meg, hogy sikerült-e megvalósítanod – legalábbis a lehetőségekhez képest. Vedd sorra, hogy sikerült-e megválaszolnod mindazokat a kérdéseket, amelyek a karakterötlet kifundálása során előjöttek. Adódtak-e azóta újabb kérdések? Élethű, valós-e a karakter? Illeszkedik-e környezetéhez, vagy csak a levegőben lóg? És a legfontosabb kérdés: olyan lett-e a karakter, amilyenre vágytál? Illetve ha nem, akkor tetszik-e így is?

Ha minden rendben van, akkor még egyeztess utoljára a Kalandmesterrel, és – esetleg – játékostársaiddal, hogy nekik is tetszik-e a karakter.

Karakterlap: Ha már mindent kitaláltál, mindent átgondoltál, minden pontot elköltöttél, minden értéket meghatároztál, már nem változik semmi, és a Kalandmester is beleegyezését adta – ekkor elérkezett az idő, hogy mindent felvezess a karakterlapodra. Írd fel rá a karakter összes adottságát, értékét – személyes adatokat, fajt, jellemet és jellemvonásokat, kasztokat és szinteket, tulajdonságokat, jellemzőket és ellenállásokat, képzettségeket és képességeket, diszciplínákat és varázslatokat, felszerelést és vagyont, és minden mást, amit még fontosnak tartasz. Csatold hozzá a karakter előtörténetével kapcsolatos jegyzeteidet – ezekre még szükséged lehet később.

Ha mindezzel végeztél, megtetted a karakteralkotás utolsó lépését – amely egyben kalandozásaid első lépése is.

Felnőttkor

Amikor a játék elkezdődik, karaktered épp csak kilépett a nagyvilágba – innentől fogva cselekedeteit te irányítod a kalandmester keltette hullámok közepette.

Szint: A játék kezdetekor karaktered 4. karakter-szintű, és 6000 Tapasztalati pontja van. A kalandok során karaktered cselekedeteit a mesélő Tapasztalati pontokkal (Tp) fogja jutalmazni – amikor ezekből elegendő összegyűlt, a karakter szintet lép (a szint-lépéshez szükséges Tp mennyiségekért és a szintlépés hatásaiért lásd 2-1-3. Táblázat: Szintlépés). Az 5. szint eléréséhez még 4000 Tp-re (összesen 10000 Tp-re) van szükséged. Karakter-szinted növekedéséből közvetlenül a következő előnyeid származhatnak:

Maximum Képzettség-szint: Képzettségeid maximális szintje a mindenkori karakter-szinted + 3.

Szabad képesség: A 3. szint után minden 3. szinten (6., 9., 12. és így tovább) kapsz egy szabadon választható képességet – ez lehet bármely olyan képesség, amelynek a követelményeit teljesíted.

Tulajdonságnövelés: A 4. szint után minden 4. szinten (8., 12. és így tovább) megnövelheted valamelyik tulajdonságod értékét 1-gyel – ez a növekedés végérvényes. Amennyiben a tulajdonság módosítód is megváltozott, jegyezd fel a változást. A tulajdonságok növekedése visszamenőleg is érvényes, tehát például, ha az Állóképességed 17-ről 18-ra növekedne, ami által tulajdonság módosítód +3-ról +4-re nőne, akkor az eddigi Fp dobásaid értéke is nőne 1-gyel, így Fp-id száma annyival nő, amennyi a tulajdonságnövekedés előtti szintjeid száma. és az új Fp dobást már a megnövekedett módosítóval dobod.

Kaszt-szint: Döntsd el, hogy új szintedet melyik kaszthoz rendeled – amennyiben új kasztot szeretnél felvenni, meg kell felelned a kaszt követelményeinek. A választott kasztban növeld eggyel a kaszt-szintedet. A leírásánál nézd meg, hogy miket ad az adott szinten (részleteket lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Amennyiben valamely kaszt esetében a kaszt-szinted 1-nél magasabb, az előbbi értékeknél a táblázatban feltüntetett legmagasabb értéket kell csak venni. A Fejvadász például 2. kasztszinten +1 alap Té-t, +3 Szívósság, +3 Gyorsaság és +2 Tudat jellemzőt kap. Amennyiben több kasztod van, az ezekből nyert értékeket add össze – így kapod meg többkasztú karaktered harcértékeit.

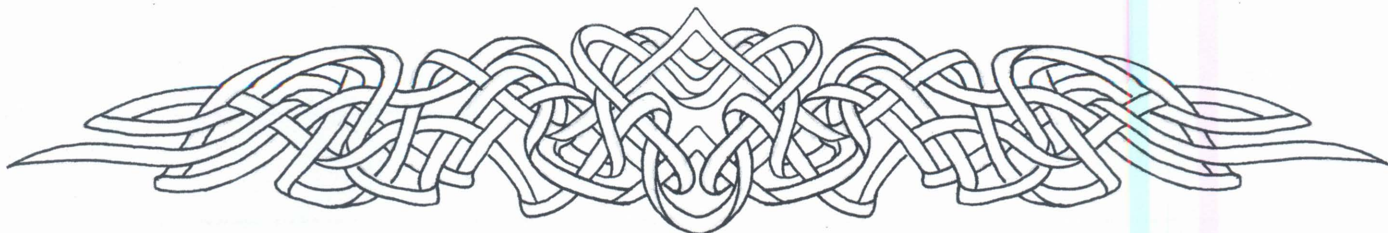
Oszd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosítód értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többié 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrés pontjaid száma (ha a módosítód negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).

Az új értékek alapján számold ki az új harcértékeidet, képzettségeidet, és pontjaidat.

Vezess fel minden változást a karakterlapodra.

És folytatódhat, pontosabban kezdődhet a játék.

Első pillantásra kissé bonyolultnak tűnhet az itt vázolt folyamat – főleg a kezdő játékosok számára – ám amint sikerül átlátni a koncepciót, kifejezetten könnyűvé válik egy karakter megalkotása.





Ynev fajai

A hetedkori Ynev alapvetően emberközpontú világ. Szinte az összes jelenleg fennálló birodalmat emberek uralják, Északon és Délen többnyire az embernépek vívják háborúikat, a városok nyüzsgő tömegét szintén emberek alkotják. Kis túlzással kijelenthetjük, Yneven bárhová is vetődjék a kalandozó, mindenütt emberek fogadják.

Ám legyen bármily emberközpontú is a kontinens, időnként idegen arcok bukkannak fel a jól megszokott ábrázatok között. Erion zöldellő parkjaiban gyönyörű elfek szemlélik csendes türelemmel a hatalmas város életét, Haonwell útjait nyughatatlan félelfek róják. Egy-egy tehetős nemes kíséretében olykor egy udvari ork durva pofája bukkanhat fel, míg Tarin közelében törpék lakta kolóniákba botolhat az utazó.

Az előbb említett találkozások is elég ritka eseménynek számítanak, ám Yneven ezeknél jóval furcsább fajokkal is összefuthatunk. Taba el-Ibarában még mindig tombol a Második Manifesztációs háború; amundok próbálják visszaszerezni hajdanvolt dicsőségüket, míg ősi ellenségeik, a dzsennek a háttérből próbálnak szembeszállni velük. Északon a Zászlóháborúk lezárulása után a kyr-vérűek tovább szövögetik körmönfont terveiket, miközben a harcokból hátramaradt ork és goblin portyázókat féli a köznép. Délvidéken a ritkán lakott falvak pórjai remegve súgnak össze egy hatalmas termetű khál háta mögött, s eközben alig néhány településsel odébb egy cifraruhás gnómon gúnyolódik a csőcselék.

Mint látható, Yneven számtalan értelmes nép akad, és az emberben óhatatlanul felmerül előbb-utóbb a vágy, hogy kipróbálja valamelyiküket játékos karakterként is. A M.A.G.U.S. alapkönyv a következő fajokat teszi játszhatóvá:

Ynev közismert fajai:

- Ember
- Elf
- Félelf
- Törpe
- Udvari Ork
- Kyr-vérű

Elfeledett és ismeretlen fajok:

- Amund
- Dzsenn
- Gnóm
- Goblin
- Khál
- Ork

A közismert fajok alatt azokat értjük, akik felbukkanásukkal nem keltenek nagyobb – illetve az ember esetében semmiféle – feltűnést. Ha létezik is velük szemben bizonyos előítélet a köznép körében, ezek inkább kisebb kellemetlenségeket, nem megoldhatatlan bonyodalmakat jelentenek a mese folyamán. A játék ezekkel a népekkel aránylag egyszerűnek mondható, legalábbis nem igényel a játékosoktól és a kalandmestertől olyan erőfeszítéseket a csapategység megteremtése és a társaság boldogulása terén, mint az ismeretlenebb fajok.

Az ismeretlenebb fajok közé az Yneven kimondottan ritkának, olykor szinte teljesen idegennek számító népek tartoznak. Ezek a fajok nagy valószínűséggel egyedi játékstílust és különleges csapatösszetételt kívánnak, ezért célszerű az egész társaságnak egyeztetnie, amennyiben egy játékos ebből a csoportból szeretne választani. Egy-egy ritkább faj – bár elsőre talán erősebbnek tűnhet Ynev más népeinél – bizony komoly hátrányokat jelenthet, és nem csak az adott karakter, hanem az egész csapat életét megnehezítheti. Ezek a népek mindenhol feltűnést és – megjelenésüktől, hírnevüktől függően – félelmet, haragot, netán lincshangulatot váltanak ki az emberlakta vidékeken.

A szerepjátékkal, illetve a M.A.G.U.S rendszerével éppen csak ismerkedő játékosok számára mindenképpen ember fajú karaktert ajánlunk. Természetesen bárki egyből a mélyvízbe vetheti magát, ebben az esetben azt tanácsoljuk, hogy induláskor a közismert fajok csoportjából válasszon.

A fajok élettartama, súlya és magassága

A karakteralkotás megkönnyítése kedvéért az alábbi táblázatokban megadtuk a fajok élettartamát – ynevi években mérve -, illetve az egyes népek férfi és női tagjaira súly és magasság tekintetében jellemző, átlagosnak nevezhető értékeket.

Természetesen ez a táblázat nem azt akarja sugallni, hogy aki betölti emberként a 77. életévét, az azonnal meghal. A VI. kategóriában szereplő érték elérése után a karakter – ha szerencsés – még igen hosszú időt megérhet. A fajok maximális életkora nagyjából a táblázatban szereplő szám, plusz hozzávetőlegesen 20-30 év (az elfeket leszámítva, akiknél ez az időtartam még akár több száz év is lehet).

Az Fj2 táblázat mutatja a karakter tulajdonságainak emelkedését illetve csökkenését a különböző korkategóriákban. Amikor egy faj új korkategóriába lép, a játékos köteles elvégezni a szükséges módosításokat a karaktere tulajdonságain (a korkategóriákat az Fj1-es táblázat tartalmazza).

Fj2 – Tulajdonságok változása a korral

Korkategóriák	Erő	Állók.	Ügy.	Int.*	Aka.*	Kar.*
I. Serdülőkor	-3	-3	-1	-1	-1	-1
II. Ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. Középkor	0	0	-1	+1	+1	+1
IV. Meglett kor	-1	-1	-1	+1	+1	+1
V. Idős kor	-2	-2	-2	+1	+1	0
VI. Aggastyánkor	-3	-4	-4	0	0	0

*Az idős kor elsősorban a fizikai tulajdonságokat befolyásolja kézzelfoghatóan, az egyes személyek szellemi képességeire azonban teljesen eltérő hatással van. Az Fj2 táblázatban azt feltételezzük, hogy az idős kor kellő élettapasztalattal és bölcsességgel párosul, ezért találhatóak pozitív módosítók a mentális tulajdonságoknál. (A KM belátása szerint megváltoztathatja ezeket, amennyiben úgy érzi, hogy az adott NJK – vagy JK – karakter esetében a megadott értékek nem helytállóak, azonban döntését tanácsos jól megfontolnia, különösen a játékos karakterek esetében.)

Fj3 – Fajok magassága és testsúlya

Fajok	Magasság* Férfiak	Magasság* Nők	Testsúly** Férfiak	Testsúly** Nők
Ember	1,7-1,8	1,6-1,7	70-90	50-70
Elf	1,8-1,9	1,7-1,8	60-70	50-60
Félelf	1,7-1,8	1,6-1,7	65-75	55-65
Kyr-vérű	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Törpe	1,3-1,4	1,3-1,4	60-70	50-60
Udvari Ork	1,9-2	1,8-1,9	110-130	95-105
Amund	1,7-1,8	1,6-1,7	75-95	50-70
Dzsenn	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Gnóm	1,25-1,35	1,25-1,35	40-45	35-40
Goblin	1,2-1,3	1,1-1,2	40-45	30-35
Khál	2,4-2,5	2-2,1	250-270	200-210
Ork	1,9-2	1,8-1,9	130-150	105-125

*ynevi lábban
**ynevi fontban

Az Fj3-as táblázat átlagos magasság és testsúly értékeket mutat, ezen számok ismeretében – a józan ész diktálta korlátok között – a játékos szabadon meghatározhatja karakterének testalkatát.

Fj1 – Fajok Élettartama

Faj	I. kat.	II. kat.	III. kar.	IV. kat	V. kat.	VI. kat.
Ember	13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-
Elf	30-50	50-1400	1401-1600	1601-1800	1801-1900	1901-
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171-
Kyr-vérű	12-18	19-95	96-115	116-135	136-150	151-
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751-
Udvari Ork	9-12	12-27	28-35	36-45	46-60	61-
Amund	13-18	19-35	36-55	56-70	71-90	91-
Dzsenn	15-19	20-120	121-150	151-170	171-200	201-
Gnóm	16-21	22-125	126-160	161-185	186-210	211-
Goblin	2-8	8-18	19-33	34-42	43-50	50-
Khál	1-6	7-12	13-29	30-39	40-44	45-
Ork	2-8	8-18	19-33	34-42	43-50	50-

A Fajok Általános Jellemzői



A fajok kapcsán akad néhány olyan képesség, melyek több nép körében is megszokottnak számítanak (például az infralátás, esetleg a különösen kifinomult szaglás adománya stb.), ezért célszerűnek tartottuk ezek leírását a fajok tényleges bemutatása előtt megejteni. A most következő jellemzőket az egyes fajoknál már nem tárgyaljuk külön, csupán a nevüket tüntetjük fel annál a népnél, aki rendelkezik a szóban forgó képességgel.

Éjszakai Látás: A faj éjszakai életmódjának köszönhetően különleges látással rendelkezik. Szemük képes a legcsekélyebb fényhez is alkalmazkodni, ezáltal szinte tökéletes látást biztosít számukra éjszakánként. Az éjszakai látás segítségével a faj tagjai csillagfényes égbolt alatt hozzávetőlegesen a rendes látótávolságuk háromnegyedéig látnak, és szinte tökéletesen képesek a színek és formák megkülönböztetésére. Az éjszakai látással bírók fényforrás hiányában (például a föld mélyén, egy épület belsejében stb.) ugyanúgy megvakulnak, mint az emberek.

Infralátás: Az infralátás képességgel rendelkezők képesek az élőlények teste által kibocsátott hő alapján tájékozódni. Mivel hő- és nem fényforrások szükAségesek az infralátáshoz, ezért az akár teljes sötétségben is használható. Az infralátás az egyes hőforrásokat – azok erejétől függően – a vörös szín különböző árnyalataiban mutatja. Minél melegebb egy tárgy vagy élőlény, annál élénkebb színben látszik, a nagyobb tüzek pedig már egyenesen ragyogó fehérnek tűnnek és elvakítják a karaktert, amennyiben egyenesen rájuk néz. Az infralátás hozzávetőlegesen 50 lábnyi látótávot képes nyújtani, az ennél távolabb eső hőfoltok már kivehetetlen alakzatokká folynak össze a karakter szeme előtt.

Ultralátás: Csupán egyes ősfajokra jellemző, nagyon ritka képesség. Segítségével birtokosa tökéletesen lát akár teljes sötétségben is, és ehhez sem hő-, sem fényforrásra nincs szüksége. Az ultralátással rendelkező karakter a normál látótávolságáig sötétben is tökéletesen lát, éppúgy, mintha nappal lenne. Az ultralátás talán egyetlen hiányossága, hogy a karakter által látottak kékes árnyalatúak, ezért a pontos színek megkülönbözetése olykor nehézségeket okozhat.

Szaglás: A képességgel rendelkezők szaglása igen kifinomult. A különféle szagokat 10 láb távolságból képesek beazonosítani (így ellenfeleiket is) egy egyszerű cselekedet keretében. Ez a távolság szélíránnyal szemben megduplázódik, míg széliránnyal szemben a felére csökken. Az erősebb szagokat és illatokat (füst, rothadás, parfüm) az előző távolságok duplájáról, míg az átható szagokat (görény, hígítatlan rózsaolaj, egy üveg kiömlött parfüm) akár a háromszorosáról is érzékelni lehet. A szag forrásának pontos helyét azonban csak akkor képes a karakter meghatározni, ha 2 lábnyira megközelíti. Az ismerős szagokat a szaglás képesség éppoly könnyen képes beazonosítani, mint az emberi szem az ismerős látványt (Észlelés próba 10-es célszám ellen), ezért az álcázás és rejtőzködés nem túl hatékony ellene. Amennyiben a képességgel bírók a szaglásukra támaszkodnak, Észlelés és Keresés próbáikra +2 módosítót kapnak.

A jó szaglás képessé teszi a karaktert a szag alapján történő nyomkövetésre is, ez a Túlélés képzettségnél leírtak szerint működik. Ebben az esetben a friss nyomoknál az alap célszám 15 (erős szagoknál 10, átható szagoknál 5), ami változhat a követett lények száma és az eltelt idő függvényében (a célszám 2-vel nő minden eltelt óra után), ám a rossz látási viszonyok és a talaj minősége nem befolyásolja. A víz – különösen a folyóvíz – tönkreteszi a szagnyomot. Az erőteljesebb szagok képesek elnyomni a gyengébb szagokat, ilyenkor kategóriánként (rendes, erős, átható) 5-tel nő a mások felismerésére és nyomkövetésre dobott próbák célszáma.

Fajok bemutatása

A most következő fejezetekben főleg a fajok játéktechnikai vonatkozásai kerülnek bemutatásra. A bevezető szövegrészek célja a hangulatteremtés és a játékhoz szükséges információk összegyűjtése. A fajokról jóval bővebb és részletesebb leírások találhatóak az Ynev fejezetben.

A fajok bemutatása a következő sémát követi.

Általános leíró rész: A rövid bevezető szövegrészek célja, hogy az olvasó emlékébe idézze az Ynev fejezetben az egyes fajokról olvasottakat.

Személyiség: Az adott faj körében jellemző legáltalánosabb személyiségjegyek. Ezek pusztán tájékoztató jellegűek, hiszen a különböző népeken belül is mindenki teljesen egyedi személyiség. Ha a játékos úgy kívánja, karaktere személyisége az itt bemutatottaktól akár gyökeresen eltérő is lehet, bár mindenképpen ajánlott figyelembe venni az általános viselkedési mintákat, normákat.

Megjelenés: A faj általános külső jegyei, kinézete. Természetesen apróbb eltérések az itt közöltekhez képest is akadhatnak a karakterek közt, hiszen semmi nem tiltja – a józan ész diktálta korlátok között -, hogy a játékos egy szokatlanul magas törpével, vagy akár egy alacsony, zömök elffel játsszon.

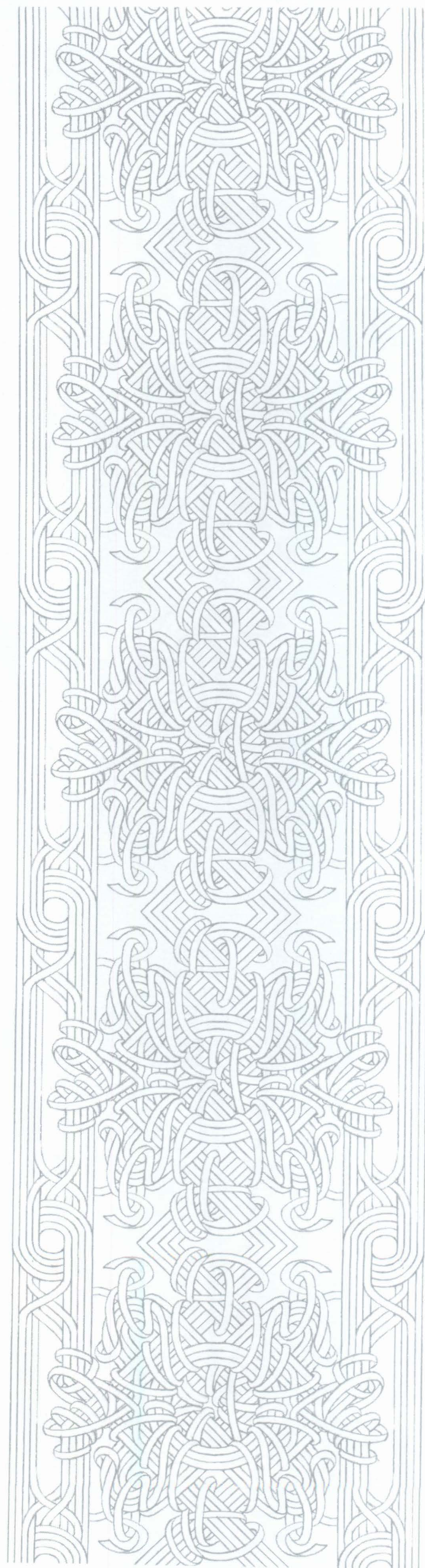
Kultúra: A nép főbb kulturális központjai, saját országai. Az adott fajba tartozó karakterek legvalószínűbb – ám korántsem kizárólagos – származási helyei.

Nevek: Néhány név a faj körében megszokottak közül.

Kalandozók: Néhány szó arról, hogy a faj tagjai általában miért is válnak kalandozóvá, illetve, hogy ez a sajátos életmód mennyire elterjedt a nép fiai és lányai között.

Jellemzők: A faj azon jellemzői és egyedi adottságai, melyek befolyásolják az adott fajba tartozó karakter különböző Képességeit és Képzettségeit, illetve különleges képességekkel ruházzák fel őt.

Javasolt hátrány: Az itt leírtak bemutatják az adott faj jellemző gyengéjét, egy olyan hátrányt, mely a nép soraiba tartozók életét végigkíséri és többnyire megkeseríti. Ezek általában – noha akadnak egyes kivételek – nem a faj fizikai jellemzőiből és lehetőségeiből adódó gyenge pontok, hanem az adott nép életviteléből és személyiségéből eredő hátrányok. Tekintve, hogy a javasolt hátrányok zöme pusztán jó szerepjátékkal is megjeleníthető, ezért a KM döntésére bízzuk ezeknek a bevezetését vagy elvetését. Több szempontot is célszerű figyelembe vennie. Egyrészt nem árt, ha következetesen jár el, és ha az egyik fajnál alkalmazza a javasolt hátrányt, akkor ajánlott legalább az azonos csoporthoz (közismert vagy ismeretlen fajok) tartozó népeknél is megkövetelnie ezeket. Másrészt, ha úgy érzi, hogy Ynev emberközpontúsága ellenére meséiben elszaporodtak az ismeretlen fajok a játékos karakterek közt, és a játékosok nem veszik figyelembe Ynev alapvetően embercentrikus berendezkedését, a javasolt hátrányok használata játéktechnikai eszközt ad a kezébe ennek a folyamatnak a megfékezésére (mivel egyedül az ember faj nem rendelkezik javasolt hátránnyal). Még ha a mesélő kezdetben úgy is dönt, hogy meséiben nincs szüksége a javasolt hátrányokra, akadhat néhány olyan szituáció, mikor azok hasznosnak bizonyulhatnak. A KM játék közben – a körülmények ismeretében – bármikor fellapozhatja a fajok leírását, ha olyan helyzet adódik, mikor szükséges a faji gyengék játéktechnikán belüli megjelenése.



I. KÖZISMERT FAJOK

Ember

Az emberek talán Ynev legnagyobb változatosságot felmutató népe. Nincs egyetlen olyan faj sem, mely az idők során az emberekhez fogható alkalmazkodóképességekről, rugalmasságról és változékonyságról tett volna tanúbizonyságot.

Az emberek Ynev szinte minden szegletébe eljutottak már, sorra kiszorítva az ősi – és olykor talán hatalmasabb – fajokat. Az egykor szolgasorban élő és lenézett faj a Hetedkor végére minden kétséget kizárólag Ynev uralkodó fajává vált.

Jelenleg Ynev emberközpontú kontinens. Tévedjen bárhová egy ember, jelenlétével sehol nem kelt feltűnést, talán az ősi fajok aprócska, féltékenyen őrzött területeit leszámítva.

Személyiség

Az emberek személyisége még az egyes emberi kultúrákon belül is rendkívüli szélsőségeket mutat, így a faj esetében teljességgel lehetetlen bármiféle általános jellegzetességet megállapítani. Ynev embernépei változékonyak; talán épp ez tette számukra lehetővé, hogy a kontinens uralkodó fajává nőjék ki magukat.

Megjelenés

Az emberek kinézetükben is jelentős eltéréseket mutatnak (részben talán annak köszönhetően, hogy sok helyen keveredtek az ősi fajokkal is). Testmagasságuk átlagosan 5,5-6 könyök, bőrük színe a feketétől az egészen sápadt fehérig terjedhet, arcszőrzetük egyaránt lehet ritkás vagy erős.

Kultúra

Yneven számtalan emberi kultúra és államalakulat található, a kontinens területének zömét az emberi faj uralja. Az emberi kultúrákról és birodalmakról az Ynev című részben található bővebb információ.

Nevek

Nyelvtől és kultúrkörtől függően rengeteg hangzású emberi név lehet. Néhány jellegezetesebb példa:

Dzsad: Rászim, Abdul, Hárisz.
Erv: Ribal, Eligor, Elran.
Pyarroni: Nogren, Nevyll, Gvendhor.
Shadoni: Aldus, Ordowick, Rudrig.

Kalandozók

Az embernépek változékony és alkalmazkodó természete kiválóan alkalmassá teszi a faj képviselőit a kalandozó életmódra. Ebből következően nem meglepő, hogy a kalandozók zömét ennek a népnek a tagjai teszik ki.

Jellemzők

Méret: Közepes

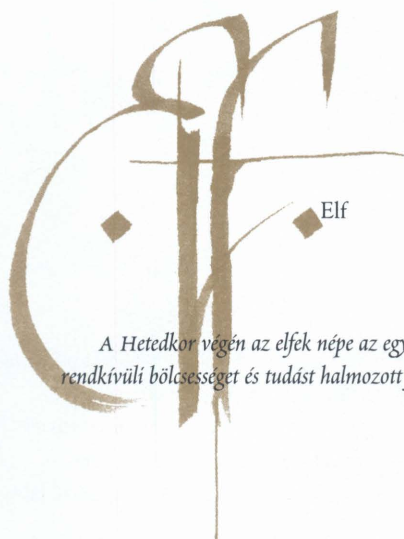
Alapsebesség: 10 láb

Alkalmazkodó: Természetüknél fogva az embernépek igen alkalmazkodóak. Az ember karakterek a karakteralkotás során, „Gyermekkorukban" kettővel több képességet kapnak (összesen tehát ötöt).

Tanulékony: Az emberek gyorsan sajátítanak el különféle ismereteket,minek köszönhetően a karakteralkotás során, „Gyermekkorukban" 3-mal, valamint mindek karakter-szinten (így már az elsőn is) 1-gyel több Képzettség-pontot kapnak a szokásoșnál. Míg minden további szinten 1-gyel több Képzettség Pontot kapnak a szokásosnál.

Tehetséges: Az emberek meglepően tehetségesnek bizonyulnak a legkülönfélébb területeken. A játékos kiválaszthat két képzettséget, melyekben karakterének különös tehetsége van (azonban ezek nem lehetnek mágikus szakértelmek, és a KM-nek engedélyeznie kell a játékos választását). A választott képzettségek esetén a karakter +2 módosítót kap a képzettség próbáira.





Elf

A Hetedkor végén az elfek népe az egyik legősibb faj, melynek lába Ynev kontinensének földjét tapodja. A Könnyűléptű Nép rendkívüli bölcsességet és tudást halmozott fel az eltelt évezredek alatt, megélte saját kultúrájának virágzását és lassú hanyatlását.

A napjainkra fennmaradt elf kultúrák zárkózottá és bizalmatlanná váltak az utódfajokkal szemben. A fiatalabb népekkel való érintkezést általában kerülik, a nép idősebb tagjainak mindennapjait sokszor csupán a múlt dicsőségén való ábrándozás tölti ki. Még az ifjabb, élettel telibb elfek számára sem tartogat mást a külvilág, csupán folyvást nyüzsgő, rohanó perclények kaotikus birodalmait.

Az emberek csodálattal, olykor – az ismeretlentől való félelem okán – gyanakvással tekintenek a Szépek Népére, és feltehetően soha nem érthetik meg teljesen eme ősi és megkeseredett faj tagjait.

Személyiség

Az elfek személyisége általában nyugodt, kiegyensúlyozott. Szinte valamennyien rendkívül zárkózottak, és a csendes, szemlélődő életmód jellemzi őket. Egyenesek és becsületesek, a hazugságok és az intrikák távol állnak tőlük. Ezek a tulajdonságok főleg a sirenari és elfendeli elfekre jellemzőek, a kráni és homoki elfek teljesen eltérő értékrend szerint élnek. Szülessen azonban bárhol, nevelkedjen bármilyen körülmények közt, a természet iránti szeretetét egyetlen elf sem vetkőzheti le.

Megjelenés

Az elfek magasak és karcsúak, jóval vékonyabb testfelépítésűek, mint az emberek. Mozgásuk könnyed, egész lényükből kecsesség és szépség sugárzik. Bőrük halovány, hajuk általában aranyszőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék.

Kultúra

Yneven négy nagyobb elf kultúra különíthető el: az elfendeli, a sirenari, a kráni és a homoki. Ezeken kívül is találkozhatunk azonban elf kolóniákkal Yneven, melyeket a nép kiszakadt vagy kitaszított tagjai laknak. Ezen kolóniák közül minden bizonnyal a legnagyobb az erioni elf közösség, de számottevő a nép jelenléte az elf-barát Haonwell területén is.

Nevek

Fliadais, Graion, Hiarranin, Rannien, Lirion, Fraien.

Kalandozók

Mivel a nyughatatlan, vándorló életmód az elfek között szinte ismeretlen, kalandozók leginkább a kiszakadt, vagy valamilyen okból kitaszított elfekből lesznek. Közülük is a legsűrűbben az olyan elfek válnak vándorrá, akik már emberek közt, az utódfajok kultúrájában cseperednek fel.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Ügyesség, +2 Karizma, -2 Erő és -2 Állóképesség. Az elfek népe rendkívül kecses, kézügyességük lenyűgöző, és fellépésük gyakran önmagában elegendő, hogy elérjék céljaikat. Ezzel szemben vékony és törékeny testfelépítésűek, fizikai erő tekintetében gyakorta elmaradnak az utódfajoktól.

Éjszakai látás

Érzékek: Az elfek érzékei rendkívül élesek, látásuk és hallásuk nagyjából kétszerese az emberinek. Ez számokban kifejezve +2 módosítót jelent Észlelés és Hallgatózás képzettség próbáikra.

Erdőjáró: +2 módosítót kapnak minden Túlélés képzettség próbájukra.

Természeti Nép: Rendkívül szorosan kötődnek a természethez, és ebből adódóan képesek korlátozott módon az állatok viselkedésének befolyásolására. Amennyiben az elf alkalmazni kívánja ezt a képességét, úgy a következő próbát kell tennie: d20 + Karizma tulajdonság módosító + karakterszint/2, a célszám az állat Mentális Ellenállása. Amennyiben a próba sikeres, az elf korlátozott kapcsolatot létesített az állattal, és képes vele kommunikálni. Mivel azonban az állatok mentálteste fejletlen, ez a kapcsolat főleg érzelmek közvetítésére alkalmazható. (Megjegyezzük, hogy a körülmények és az állat viselkedésének ismeretében, a KM különböző módosítókat rendelhet az elf Karizma próbájához). A kapcsolat létrehozása egy percet vesz igénybe, és kialakítása, valamint fenntartása alatt az elfnek folyamatosan koncentrálnia kell. Ez a képesség a korábban említett előnyökön kívül +4 módosítót biztosít az elf Állattartás és Lovaglás képzettségpróbáira.

Kardvívás: Az elf nép körében nagy hagyománya van a vívás művészetének. Minden elf karakter induláskor megkapja a Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-Vágó) – Alapfok Képességet.

Íjász: Híresen jól bánnak az íjjal, minden elf már első szinten rendelkezik a Fegyverforgatás (Íjak) – Alapfok Képességgel.

Futás: Bár állóképességük nem kiemelkedő, kecses, könnyed mozgásuknak köszönhetően rendkívül kitartó futók. Az elf karakter +4 módosítót kap a Futás képzettség-próbáira.

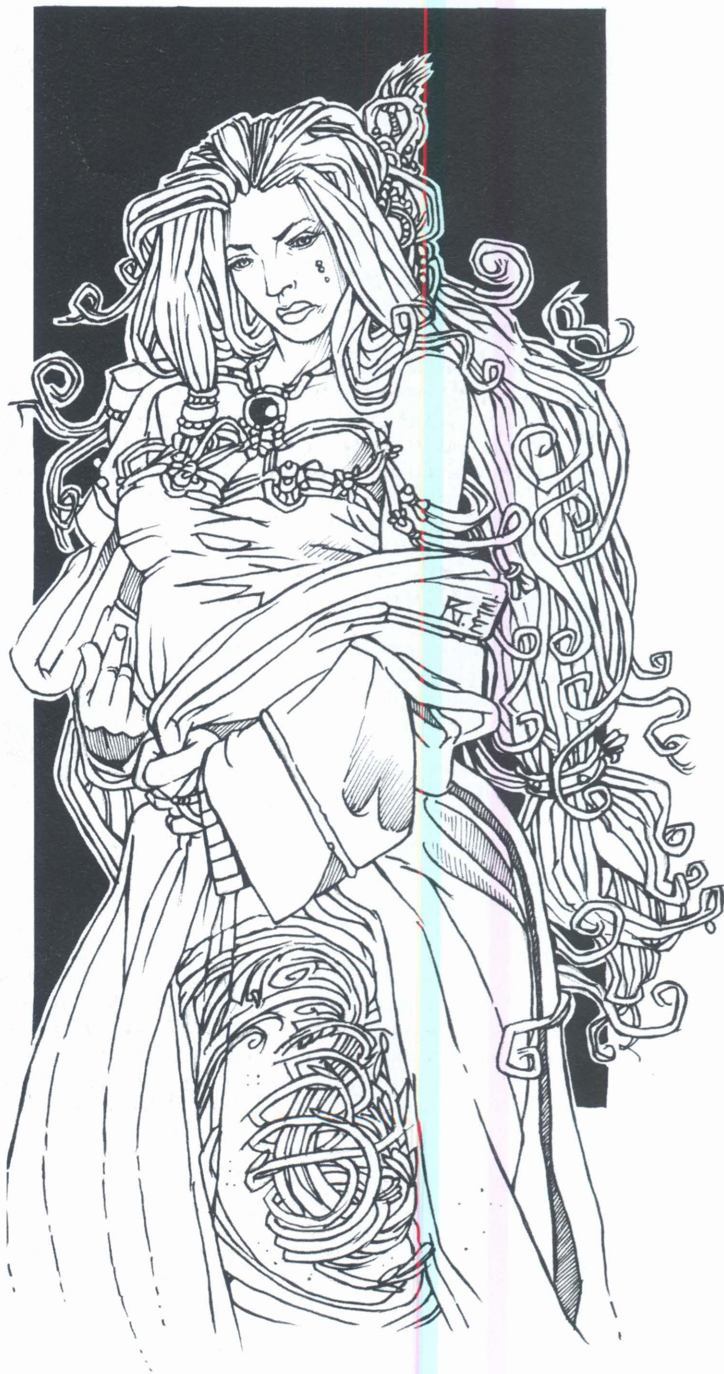
Fehér lelkű: Az elfek természetétől leginkább a feketemágia áll távol. Az elf karakter -4 módosítót kap ellenállásaira minden nekromancia vagy rontás iskolájú varázslat ellen.

Öreg lélek: Lelkük már igen magasra jutott a lélekvándorlás örök körforgásában, és felette áll a gyarló, hétköznapi praktikáknak. A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez úgy jelenik meg, hogy az elf karakter semmilyen körülmények között sem rendelkezhet a Fogékony és a Kegyelt Képességekkel.

Javasolt hátrány

Türelmes: Az elfek életvitele és szemléletmódja gyökeresen különbözik bármely más ynevi népétől. Mivel emberi ésszel szinte felfoghatatlanul hosszú életet élnek, ezért nem is jellemző rájuk az a fajta „sietség", mely az ifjabb fajok körében elterjedt. Egy elf sokkal gondosabban elemzi és értékeli a megszerzett tapasztalatokat, és szinte soha nem alkot véleményt, míg az adott témát számtalan oldalról körbe nem járta. A M.A.G.U.S. játékrendszerében ez úgy jelenik meg, hogy az elf karakter soha nem hagyja félbe megkezdett tanulmányait, ezért köteles „teljesíteni" a választott kalandozó vagy belső kasztjában elérhető összes szintet. Amíg lehetséges szintet lépnie a jelenlegi kasztjában, addig a karakter nem térhet le az útról, nem választhat másik kasztot. (Ez a megkötés értelemszerűen az alapkasztokra nem, csupán a kalandozó és belső kasztokra érvényes).

Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a M.A.G.U.S. alapkönyv csupán a sirenari és elfendeli kultúrkörből kikerülő elfeket teszi játszhatóvá a játékosok számára. Az itt közölt játéktechnikai adatok is az elf nép ezen gyermekeire jellemzőek.



Félelf

A félelfek Ynev talán legkülönösebb népe; egy emberi és egy elf szülő gyermekeként két gyökeresen eltérő faj tulajdonságait örökölték. A hagyományőrzés és újítás, a türelem és a lobbanékonyság, a régi és az új találkozásai ők.

Mozgásuk könnyedsége az elf ősök légiességét, míg erősebb csontozatuk ember szülőjük robosztusabb testalkatát őrzi. Ahogy megjelenésükben, úgy személyiségükben is különös kettőség fedezhető fel, bár ebben a tekintetben inkább az embernépekhez állnak közelebb. Ez utóbbi feltehetően annak is köszönhető, hogy a tisztavérű elfek között vajmi ritkán akad hely a kevertvérűeknek.

Egy félelf ritkán lel megértésre a környezetében, és még ritkábban találja helyét a nagyvilágban. Talán létének furcsa kettősségéből, talán egyszerűen a külvilág barátságtalanságából adódóan, a félelfek született utazók, és csak elvétve időznek egy környéken hosszabban. Nyughatatlan vérük szüntelenül tovább hajszolja őket, nem meglepő hát, hogy a faj viszonylag csekély lélekszáma ellenére Ynev szinte bármely pontján találkozhatunk népük képviselőivel.

Személyiség

Személyiségükről nehéz általánosságban szólni, mivel egy félelf jelleme és értékrendje nagyban függ szülőhelyétől és neveltetésétől. A faj tagjai között éppúgy találhatunk szentéletű lovagokat megszégyenítően tisztességes hősöket, mint velejéig romlott, sötét lelkű gazembereket. Annyi azért elmondható róluk, hogy – bár általában személyiségük inkább emberi ősükhöz áll közelebb – a természetet szinte kivétel nélkül tisztelik és szeretik, noha kötődésük hozzá korántsem olyan szoros, mint a tisztavérű elfeké. Jóllehet sem az elfek mérhetetlen türelmével, sem azok hosszú életével nem rendelkeznek, az emberek számára még így is kimondottan megfontoltnak, és olykor tűnődőnek minősülnek.

Megjelenés

Külsejükben is megőrzik egész lényükre jellemző kettősségüket. Légiesebbek, könnyedebbek, mint az emberek – igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak -, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstszín, szemük legtöbbször ibolyakék.

Kultúra

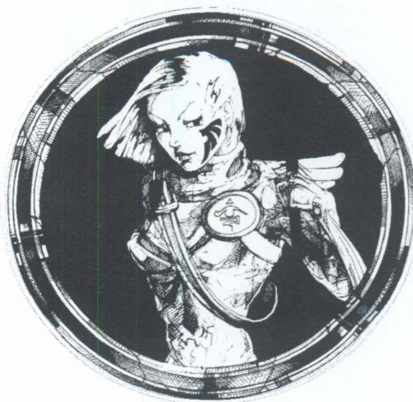
Nyughatatlan természetük ismeretében talán nem meglepő, hogy a Hetedkor végéig nem sikerült egységes államot kialakítaniuk. Esetükben saját kultúráról sem szólhatunk, általában egy félelfet neveltetési környezetének sajátosságai jellemeznek. Félelefeket nagyobb számban Délen Yllinorban és Erionban, míg Északon Haonwellben találhatunk, ám az itt élők esetében sem lehet szó egységes kulturális jellegzetességekről.

Nevek

Miután nem rendelkeznek önálló nyelvvel és kultúrával, neveik aszerint változnak, hol nőttek fel, milyen nyelvet beszélnek. A szórványközösségekben élő félelfek sokszor emberi nevet viselnek, míg Yllinorban elfek közt nevelkedő tagjaikat többnyire elf nyelven nevezik el.

Kalandozók

A „kalandozó kór", ahogyan sokan nevezik, gyakorta üti fel a fejét a félelfek között. Ez feltehetően nyughatatlan személyiségüknek is köszönhető, mely tökéletesen illik a kalandozók életviteléhez.



Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +1 Ügyesség, -1 Erő. A félelfek megőriztek valamit elf ősük gyorsaságából és kecsességéből, ellenben némileg gyengébb testalkatúak, mint az emberek.

Éjszakai látás

Érzékek: A félelfek látása és hallása kiváló, hozzávetőlegesen másfélszerese az emberinek. +1 módosítót kapnak minden Észlelés és Hallgatózás képzettség próbájukra.

Futás: Kiváló futók, minden Futás képzettség próbájukra +2 módosítót kapnak.

Félvér: A félelfek személyisége inkább emberi ősükhöz áll közelebb, ebből következően elsajátíthatnak minden olyan ismeretet, melyet alapvetően csupán az emberi gondolkodásmód képes feldolgozni (például a Pszi Slan útját). A félelfek számára minden Képesség, Képzettség és Kaszt elérhető, melyet az emberi faj felvehet, leszámítva azokat, ahol azt külön feltüntetjük.

Alkalmazkodó: A félelfek az emberekéhez mérhető alkalmazkodóképességgel bírnak. Ennélfogva a félelf karakterek a karakteralkotás során, „Gyermekkorukban" kettővel több képességet kapnak (összesen tehát ötöt)

Természeti nép: Megőriztek valamit az elfek természethez fűződő kötődéséből. A félelfek +2 módosítót kapnak Állattartás és Lovaglás, és +1 módosítót Túlélés képzettség próbáikhoz.

Fehér lelkű: Természetükből adódóan sebezhetőek a feketemágia praktikáival szemben. A félelf karakter -2 módosítót kap ellenállásaira minden nekromancia vagy rontás iskolájú varázslat ellen.

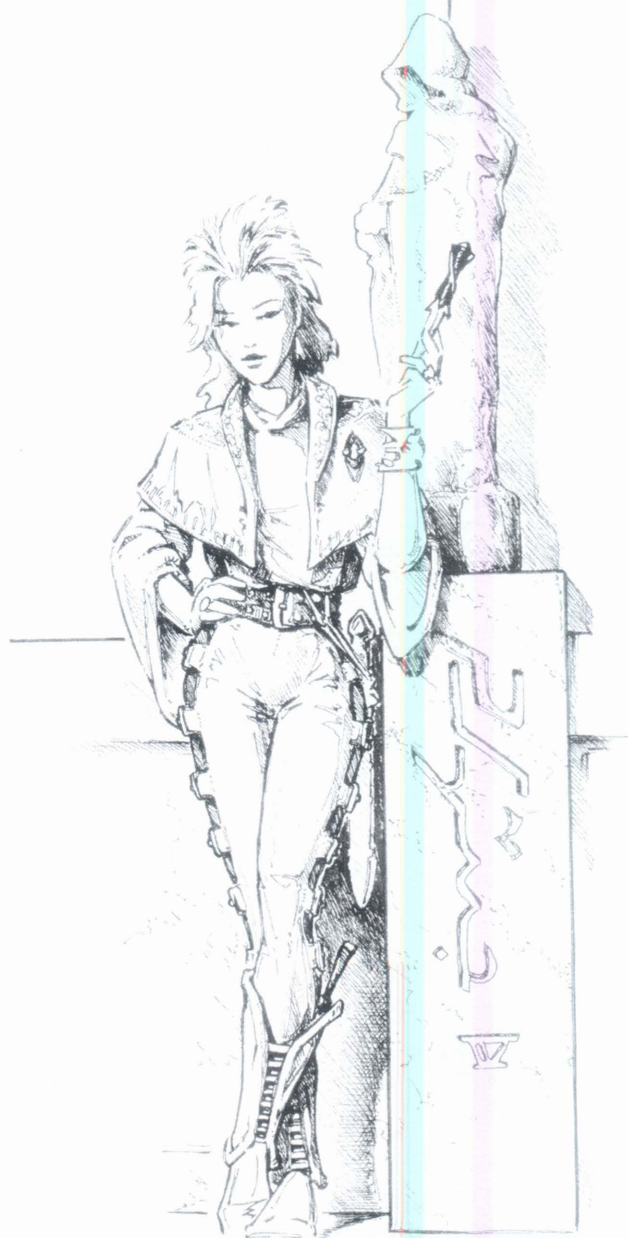
Javasolt hátrány

Nyughatatlan: Természetükből adódóan nyughatatlanok, és ritkán képesek egy helyszínen hosszabban időzni. Amennyiben mégis erre kényszerülnek, különös bizonytalanság lesz úrrá rajtuk, nyugtalanok, ingerlékenyek lesznek. Ennek okát sokszor maguk sem tudják, és csak akkor nyugszik meg lelkük, mikor a napkelte már ismét az úton találja őket, hol újabb tapasztalatok, élmények után kutatnak.

A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg: a félelf egy helyszínen minden következmény nélkül eltölthet egyetlen hetet. Ezt követően, amennyiben a félelf maradni szándékozik vagy kényszerül, a karakternek sikeres Akaraterő próbát kell dobnia 10-es célszám ellen. Amennyiben sikerül, úgy leküzdi magában a nyughatatlanságát, ám minden ezt követő hétben újabb próbát kell tennie, és a célszám hetenként 2-vel nő (tehát 12 a második héten, 14 a harmadik héten stb.). Ha valamikor elvéti a próbáját, úrrá lesz rajta a népére jellemző nyughatatlanság. Amennyiben a félelf az elvétett Akaraterő próbáját követően is maradni szándékozik, úgy a továbbiakban minden dobását (támadó dobások, képzettség és tulajdonság próbák stb.) -1 büntetés sújtja. Ha a félelf mindezek ellenére továbbra is a helyszínen marad, minden héten újabb Akaraterő próbát kell tennie, természetesen az egyre emelkedő célszámok ellen. Minden elvétett próba további -1 módosítót jelent a dobásaira (összesen tehát a módosító -2 a második rontott tulajdonság próba után, -3 a harmadik után stb.). A félelfet soha nem sújthatja -4-nél súlyosabb büntetés, ezért a negyedik elvétett Akaraterő próba után több dobást már nem kell tennie a nyughatatlansága miatt (innentől kezdve további játéktechnikában megjelenő negatívumok már nem érik a karaktert, ám a KM feladata, hogy érzékeltesse a félelffel a hátrány kellemetlenségeit, a lelki vívódást).

Ez a levonás addig marad érvényben, míg a félelf végül a késztetésnek engedve, újból útra nem kel. A KM hatásköre eldönteni, hogy mi számít „egyetlen helyszínnek" a nyughatatlanság szempontjából (egy sok hetes, eseménytelen hajóút feltehetően igen, míg egy szárazföldi kereskedőkaraván kísérete – ahol új tájakkal és helyszínekkel találkozhat a félelf – valószínűleg nem).

(Megjegyezzük, hogy az ilyen fokú nyughatatlanság a félelfek körében sem megszokott, ám a kiválasztott, kalandozó félelfek – tehát a játékos karakterek – között gyakorta jelen van, illetve feltehetően ez az egyik oka, amiért a félelf kalandozásra adta a fejét.)





A törpék népe kemény, szívós és megingathatatlan. A Kő gyermekei, ez a legtalálóbb elnevezés, mellyel valaha a fajt illették.

Személyiség

Ahogyan a kőszikla, melyhez oly gyakran hasonlítják eme rendíthetetlen nép tagjait, úgy a törpék népe is nehezen változik. A törpék nem keresik az újítás lehetőségét, nem hajlandóak elszakadni a hagyományoktól, és erre rávenni is igen bajosan lehet őket. Ahogyan a kő, úgy a törpék is csak rendkívül lassan változnak, ám alakítani, formázni is igen bajosan lehet őket.

Kevesen értik meg igazán a törpék gondolkodásmódját. Talán csak az elfek élnek a törpékéhez foghatóan hosszú életet, ám a Szépek Népének életfelfogása és természetszeretete gyökeresen eltér a Kő Gyermekeinek életvitelétől.

Személyiség: Egyenesek, becsületesek, nyíltak, rendíthetetlenek. Északon, hol a törpék gyakoribb jelenségnek számítanak az embernépek közt, általában ezek a jelzők jutnak először egy kívülálló eszébe, amennyiben a törpe szót meghallja (feltéve, hogy nem toroni az illető). Noha akadnak a faj erkölcseit és értékrendjét megtagadó képviselői is a népnek, általánosságban ez a négy szó remekül kifejezi egy törpe személyiségének alappilléreit.

Megjelenés

A törpék átlagos testmagassága 4-5 könyök, zömök, erős, tömbszerű testalkatúak. Arcuk széles; gyakorta – de nem mindig – szakáll ékíti. Szemük sötét árnyalatú, az egészen ősi, beriqueli vérvonal képviselőié azonban gleccserkék is lehet.

Kultúra

A törpe kultúra központja az északon található Tarin, ahol egykoron a törpék népe menedékre lelt. Az idők során több törpe kolónia is alakult a külvilágban, melyet zömmel renegát törpék laknak. Ezek közül a legjelentősebbek a Doardon-hegység bércei közt meghúzódó Bahúb törzs, valamint egy Ifinben található renegát klán.

Nevek

Bokhar, Dabbib, Dorf, Dári, Oggi.

Kalandozók

A törpék közt elég ritka eseménynek számít, ha valaki kalandozásra adja a fejét, mivel a vagyonszerzés és kiemelkedés egyéb módjai – mesterségek gyakorlása vagy katonáskodás – talán némileg nagyobb megbecsülésnek örvendenek a népük körében. Ettől függetlenül Északon felbukkannak olykor a kalandozó társaságok sorai közt törpe arcok is, délen azonban a faj tagjai igazi látványosságnak számítanak.

Jellemzők

Méret: Közepes (bár alacsonyak, a törpék rendkívül nehezek, zömökek és „szélesek", ezért Közepes méretűnek számítanak).

Alapsebesség: 6 láb

Tulajdonságok: +1 Erő és +2 Állóképesség, -1 Intelligencia, -2 Karizma. A törpék népe rendkívül erős és szívós, ellenben meglehetősen egyszerű gondolkodású (noha távolról sem ostoba). A törpék közismert nyakassága és néha megmutatkozó nehéz természete általában megnehezíti számukra a kapcsolatteremtést más fajokkal.

Infralátás

Mélység érzék: A képesség a törpék ösztönös adottságát mutatja, mellyel a föld alatt (2 láb eltéréssel) meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, melyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés százalékos mértékét is. A vonatkozó Túlélés próbájukra +4 módosítót kapnak (ez lényegében ellensúlyozza a mindenki által kapott, föld alatti túlélésre vonatkozó, negatív módosítókat).

Időérzék: A törpék természetes időérzéke kiváló, a föld alatt, teljes sötétségben is tisztában vannak a napszakkal.

Méregellenállás: Igen szívósak, és szervezetük nagymértékben ellenáll a mérgezéseknek. +2 módosítót kapnak a mérgek elleni ellenállásaikhoz.

Harci Képzés: A törpék között nagy hagyománya van a harci csákányok és kalapácsok forgatásának. Minden törpe karakter megkapja a FegyverforgatásMinden törpe karakter megkapja a Fegyverforgatás (Hasító fegyverek) – Alapfok Képességeket.

Kő-értő: A kövek és a fémek megmunkálásának igazi mesterei. +2 módosítót kapnak minden olyan próbájukra, mely a kövekkel vagy fémekkel kapcsolatos, többek közt a kapcsolódó Értékbecslés, Szakma és Ismeretek képzettségpróbáikra, továbbá a szokatlan kőépítmények (csúszó falak,

titkos ajtók, csapdák), az új építmények (még ha réginek tűnnek is), a nem biztonságos kőfelületek, bizonytalan kőplafonok és hasonlók felfedezésére irányuló Észlelés és Keresés képzettség próbáikhoz.

Mesterművesség: A törpe karakter hozzáadhatja a karakterszintje felét (lefelé kerekítve) minden Mesterség dobásához, amikor kövekkel vagy fémekkel dolgozik.

Kitartó: Igen szívósak és kitartóak, szervezetük jól bírja a megpróbáltatásokat. A törpe karakter +2 módosítót kap minden fizikai kifáradás ellen dobott próbájára.

Javasolt hátrány

Homálytestvér: A Kő Gyermekeinek folyamatosan küzdenie kell a homálytestvérükkel, saját sötét oldalukkal. Homálytestvére nagyon „éber": végigkíséri a törpe életútját, mindenhol megkeseríti életét. A KM feladata, hogy tetszése szerinti gyakorisággal olykor „megkísértse" a karaktert, hogy az valamiféle aljas, a jellemével nem összeegyeztethető cselekedetet hajtson végre. (Szükség szerint, a szituációtól függően a KM sikeres Akaraterő próbát is kérhet a törpétől, amennyiben nagyon erős a kísértés. Ilyen esetekben a célszám általában 12-15 körüli). Ha a törpe enged a kísértésnek, illetve elvéti tulajdonság-próbáját, akkor Homálytestvére ideiglenesen felülkerekedett. A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez úgy jelenik meg, hogy a törpe jelleme ideiglenesen eltorzul, és Káosz-Halálra változik. Amíg a törpét jellemének sötétebbik oldala irányítja, külsejében apróbb, ám a figyelmes szemlélő számára észlelhető változások következnek be. A törpe szemében őrült csillogás ül, mozdulatai kissé megváltoznak, kapkodóbbá, hirtelenebbé válnak, sőt még a hangszíne is módosulhat kissé. Mikor a törpe Homálytestvére felülkerekedik, a karakter Karizma tulajdonsága ideiglenesen 2-vel csökken, ellenben +2 módosítót kap a Megfélemlítés és Átverés képzettség próbáira. (A külső szemlélő egy sikeres Észlelés képzettség próbával (célszám 20 törpe, illetve 25 bármilyen más fajú személyek esetén) felfigyelhet a törpe szokatlan viselkedésére. Próbát csak olyan személy tehet, aki a törpe közeli ismerősének mondható). A Homálytestvér általában egy jelenet idejére veszi át az irányítást (bővebben a jelenetekről a Kalandmesterek Könyvében található információt a játékos és a mesélő).

A törpék képesek megérezni egy fajtársuk romlottságát, amennyiben az sűrűn enged Homálytestvérének. Még akkor is megérzik a fajtársukban lappangó gonoszságot, ha az éppen nem áll a sötétebbik énjének irányítása alatt. Ha a törpe gyanakszik, Karizma tulajdonság-próbát tehet, melynek célszáma 25, mínusz ahányszor a fajtársa engedett Homálytestvérének. Ha a próba sikeres, a karakter tisztában van azzal, hogy a gyanús törpén milyen gyakran kerekedik felül személyiségének gonoszabbik oldala (elvétve: 1-5, alkalmanként: 5-10, gyakorta: 10-15 és szinte mindennapos: 15-, itt a számok azt jelzik, hányszor állt a „vizsgált" törpe a Homálytestvére irányítása alatt, az elnevezések pedig azt az információt, amit a sikeres tulajdonság próbát tevő karakter kaphat).

A KM számára azt tanácsoljuk, hogy óvatosan kezelje ezt a hátrányt, és ne próbálja túl gyakran alkalmazni, mert ez túl nagy hátrányt jelenthet a karakter számára, és elveszik a Homálytestvér valódi jelentősége. Javasoljuk, hogy a Homálytestvér kalandsorozatonként legfeljebb egy alkalommal próbálja rossz útra vinni a törpe karaktert, általában a fontosabb, kiélezettebb szituációkban.



Udvari ork

Az udvari orkok mágikus úton létrehozott népe magában egyesíti két faj előnyös tulajdonságait. Esetükben az emberi intelligencia és értelem keveredik az orkok brutális állati vadságával és erejével. Noha eredetileg az embernépek szolgáinak teremtették őket, manapság egyre gyakrabban találkozhatunk népük szabad képviselőivel Ynev bármely szegletében.

A más fajba tartozók ritkán értik meg az udvari orkok motivációit vagy gondolkodásmódját, így talán nem meglepő, hogy a faj tagjai közül azon kevesek, kiknek nem szolgaság vagy alantas szerep jutott osztályrészül, gyakorta keresik a kalandozók társaságát.

Személyiség

Az udvari orkok személyisége általában rendkívül összetett, a faj képviselői hajlamosak a töprengésre és melankóliára. Kivétel nélkül valamennyien az emberi értékrendeket, kultúrát és viselkedésmódot tartják követendőnek, és bármit, ami ork őseikkel kapcsolatos, visszataszítónak bélyegeznek.

Megjelenés

Talán épp saját legnagyobb bánatukra, sokat megőriztek ork őseik jellegzetességeiből. Magasak és robosztusak, testszőrzetük erős – noha jóval ritkább, mint a vad orkoké -, szemük savószínű, ritkábban földbarna. Arcuk eltéveszthetetlenül viseli az általuk olyannyira megvetett orkok vonásait, melyeket semmiféle borotválkozás, vagy szépítőszer nem rejthet el.

Kultúra

Az udvari orkok népe nem alakított ki saját kultúrát magának, és tagjai általában az emberi szokásokat próbálják utánozni. A ragadozóhoz hasonlatos, falkaszellemkésztetésüket nem bírták azonban levetkőzni, így gyakorta tömörülnek különféle törzsi vagy vértestvériségi szövetségekbe.

Nevek

Valószínűleg az udvari orkok egyik első gazdája látta el szolgáit tiszteletreméltó, patinás nevekkel, miket sok esetben egykor volt hősök viseltek. Minden bizonnyal tréfának szánta, ám az udvari orkok többsége a mai napig hasonló nevekre hallgat. Mi sem jelzi jobban naiv emberimádatukat, hogy büszkén viselik egyáltalán nem hozzájuk illő neveiket. Ilyen nevek lehetnek például az Altemor, Calendil, Himitas, Derchion.

Kalandozók

Ahogy az már említést nyert, azok az udvari orkok, akik szabadon dönthetnek saját sorsuk felől, gyakran keresik a kalandozók társaságát. A faji jellemzők kiválóan alkalmassá teszik őket erre az életmódra, a kalandozó csoportok pedig általában örülnek, ha maguk mellett tudhatják egy udvari ork erejét és képességeit a harcban.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Erő, +2 Állóképesség, -2 Akaraterő és -2 Karizma. Ork őseik robosztus testfelépítését és párját ritkító kitartását örökölték. Személyiségük gyakran bizonytalan, és ork örökségüknek köszönhetően megjelenésük a legkevésbé sem nevezhető megnyerőnek.

Éjszakai látás

Szaglás

Kitartás: Rendkívül szívósak és kitartóak, +4 módosítót kapnak Futás, Úszás és Lovaglás képzettség-próbáikra, továbbá minden olyan dobásukra, melyet a fizikai kifáradás ellenében kötelesek dobni.

Harci Képzés: Szinte kivétel nélkül részesülnek valamilyen alapszintű harci kiképzésben. Az udvari ork karaker választhat egy Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

Fiatal Lélek: Általában fiatal lélekkel bírnak, mely még nem jutott magasra a lélekvándorlás körforgásában. Ebből következően az udvari ork karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket.

Javasolt Hátrány

Melankolikus: A legtöbb udvari ork hajlamos eltöprengeni, elgondolkozni a világ dolgain. Néhányukon olykor elhatalmasodik a mélabús hangulat, és akkor is szomorkodnak, gondolkoznak, mikor figyelni, cselekedni kellene. A hátrány felvétele -2 büntetést jelent mindenfajta „ösztönös" Észlelés, Hallgatózás és Emberismeret képzettség-próbára. A büntetés akkor él, amikor azt kell megállapítani, a karakter felfigyel-e valamire, vagy sem. Ha a játékos bejelenti, hogy tudatosan fürkészi a környezetét, illetve keres valamit, a képzettségpróbáját módosítók nélkül dobhatja. Megjegyezzük, hogy huzamosabb ideig – órákon keresztül – senki nem képes feszülten és éberen figyelni (a játékos nem jelentheti be, hogy karaktere egész nap éber lesz).







Kyr-vérűek... Egy idegen kontinensről érkezett, hódító, később uralkodó faj leszármazottai. Noha kinézetükben is különböznek az emberi népektől, a valódi eltérés a személyiségükben keresendő; életmódjuk, tradícióik nehezen megfejthetőek más népek számára. Egyik pillanatban kifinomultak, érzékenyek, majd egy szívdobbanással később kegyetlenek és halálosak. Viselkedésüket, cselekedeteiket többnyire évezredes hagyományok szabják meg, melyek útvesztőjében sikerrel csak egy kyr-vérű igazodhat el.

Noha legtöbbjük vérét már felhígította az emberekkel történő keveredés, Kyria utódai továbbra is rendíthetetlenek és büszkék. A kyr-vérűek uralkodásra és vezetésre termettek, és még évezredekkel a hatalmas Kyria bukása után is meghatározó szerepet játszanak Északfölde történelmének alakulásában.

Személyiség

Életvitelük egy kívülálló számára kiszámíthatatlannak tetszhet, ám valójában életüknek szinte minden mozzanatát pontosan meghatározzák az ősi tradíciók. Ez a hagyománytisztelet minden kyr-vérű jellemének alapja. A nép képviselői általában kifinomultak és érzékenyek, ám csupán azok számára, akik tudják, mely húrokat is kell megpendíteniük a kyr leszármazottak lelkében. Mások – a többség – számára veszedelmesek és kegyetlenek. Bár vérük felhígult, mégsem vált vízzé, szinte kivétel nélkül lehengerlően erős személyiségűek, irányító és uralkodó hajlamúak.

Megjelenés

Nyúlánk testalkatúak; a keskeny csípő, férfiaknál széles váll, nőknél erős keblek jellemzőek. A hátközépig omló hószín vagy hamuszürke sörény, vagy az éles, nem-emberi arcvonások első pillantásra elárulják Kyria tisztavérű utódait.

Kultúra

Elsőre a kyr-vérűekről rendszerint mindenkinek Toron, az egykori lázadó kyr tartomány jut eszébe, ám nem ez az egyetlen hely Yneven, ahol a kyrek leszármazottai fellelhetők. Északon Erigowban, és a kalandozók városában, Erionban akad jó néhány olyan család, mely az eltelt hosszú idő alatt is kínosan próbált ügyelni a kyr vér tisztaságára.

Nevek

Rounn, Sigur, Syunas, Erychar, Cymar.

Kalandozók

A kyr-vérűek közül nagyon kevesen válnak kalandozókká. Személyiségük és értékrendjük miatt általában magasra törnek, és irányító szerepkörbe próbálnak kerülni. A kalandozók kötetlen, vándorló élete nem alkalmas ilyen jellegű célok elérésére, ezért nem is túl vonzó a kyr-vérűek számára. Ha elvétve mégis feltűnik egy-egy kyr-vérű a kalandozó társaságok között, akkor nyugodt szívvel feltételezhető, hogy inkább belekényszerült, semmint önként vállalta a kalandozók életét.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Karizma, +2 Akaraterő, -2 Állóképesség. Rendszerint lehengerlő erejű személyiségek és erős akaratúak, ám míg mentális értelemben kiemelkedőek, addig fizikailag kevésbé szívósak.

Művelt: Neveltetésükből és életvitelükből adódóan kiemelkedően műveltek. A kyr-vérű karakter választhat két Ismeret képzettséget, melyekre +2 módosítót kap.

Társasági személy: Otthonosan mozognak a nagyvilági körökben. A karakter induláskor választhat két szociális Képességet.

Erős személyiség: Páratlanul erős személyiségek, nagy meggyőző erővel és vezető hajlamokkal rendelkeznek. A kyr-vérű karakter +2 módosítót kap a következő képzettségeire: Átverés, Emberismeret, Megfélemlítés és Meggyőzés.

Javasolt Hátrány

Örökletes Nyavalya: A vérük tisztaságára oly kényesen felügyelő famíliákat már hosszú nemzedékek óta sújtják a beltenyészettel járó átkok, a különféle testi, lelki torzulások. A kyr-vérűek között manapság már egyre gyakrabban tűnnek fel a legkülönfélébb, korábban ismeretlen, általában gyógyíthatatlan kórságok. Ezek rendszerint már gyerekkorban megmutatkoznak, ám az sem ritka, hogy egy ereje teljében lévő kyr-vérű nemest vigyen el idő előtt valamiféle váratlanul felbukkanó nyavalya.

A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg. A kyr-vérű karakternek születésétől kezdve minden évben dobnia kell d100-zal. Amennyiben 1-et, 2-t vagy 3-at dob, úgy valamiféle örökletes kórság jelei mutatkoznak nála.

Ha a kyr-vérű karakter azon szerencsétlenek közé tartozik, akiknél felütötte a fejét valamilyen betegség, úgy ismét dobnia kell, ezúttal d8-cal, hogy megkapja a nyavalya pontos hatását. A dobás eredményét a következő táblázatból lehet kiolvasni:

Dobás eredménye	Hatás
1	Sylchas-kór
2	Elchian-himlő
3	Yrchian-köszvény
4	Chalistid-kór
5	Császárbaj
6	Anasian-kór
7-8	Egyéb ritka és különleges kórság.

Sylchas-kór: A nyavalya általános testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanná válik. Aki a Sylchas-kórban szenved -2 büntetést kap minden Egyensúly és Akrobatika képzettség-próbájára, továbbá alap sebessége 2 lábbal csökken.

Elchian-himlő: Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű famíliák között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszataszító kiütések, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét beborítják. Az a kyr-vérű, aki Elchian-himlőben szenved, -4 módosítót kap minden Karizma alapú képzettség próbájára.

Yrchian-köszvény: A betegség az ízületekbe, csontokba fészkeli magát, többnyire kínzó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvedői -2 büntetést kapnak minden Ügyesség alapú képzettség-próbájukra, továbbá -1-et Támadó és Védő Értékükre, amennyiben fegyverüket az Ügyesség tulajdonságukból forgatják.

Chalistid-kór: A kórság a balszerencsés Chalistid am-Ryennor kapitány után kapta a nevét, ki a császári légiók hőseként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csakhamar szinte magatehetetlen ronccsá alázta a hajdan erős férfit. Szerencsére a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvedői még így is -2 módosítót kapnak minden Erő alapú képzettség próbájukra, valamint -1-et Támadó és Védő érétkükre, amennyiben fegyverüket az Erő tulajdonságukból forgatják.

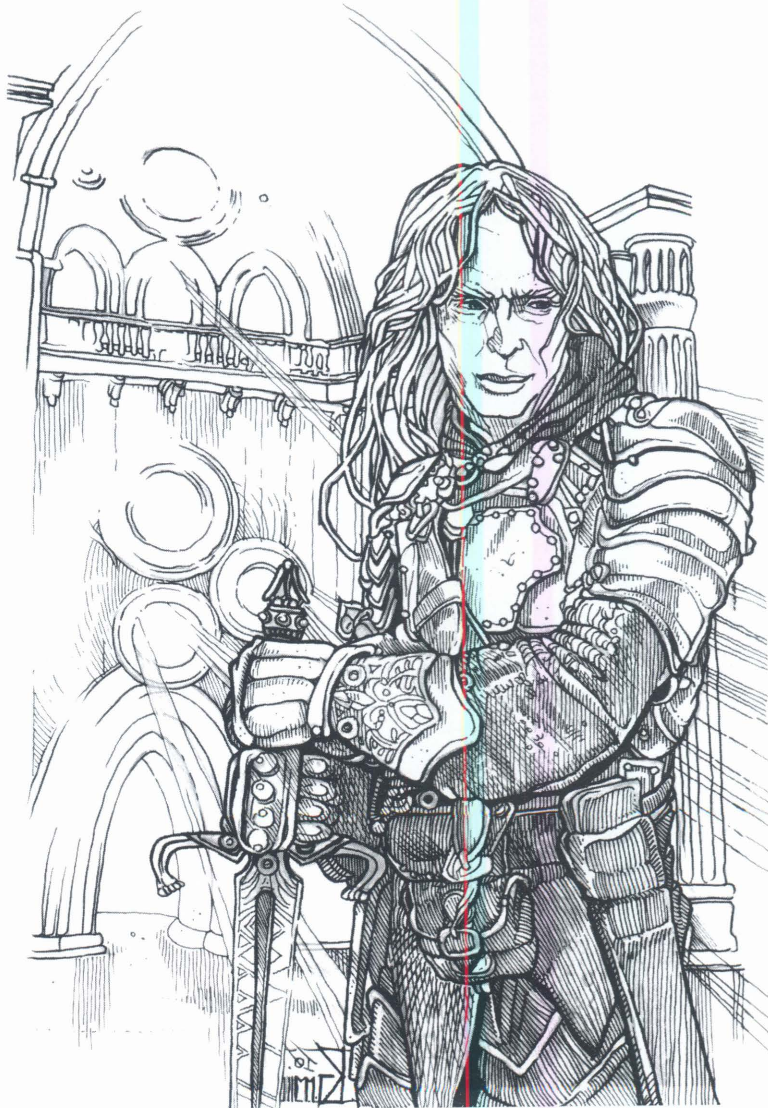
Császárbaj: A korábban szinte csak a császári famílián belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a keresztházasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérzékenységgel és a szervezet általános legyengülésével jár, minek következtében a karakter Fizikai Ellenállása (és így maximális Ép-inek száma) 2-vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási sebessége jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elvesztett Fájdalomtűrés– és Életerő-pontjait fele olyan gyorsan szerzi vissza, mint mások.

Anasian-kór: A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr átkának is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékennyé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebződésen túl, további 2 FP-t veszítenek a rendkívüli fájdalom miatt.

A különböző betegségek pontos megjelenési formáit és tüneteit a fentiek alapján a KM és a játékos közösen meghatározhatják. Abban az esetben, ha a karakter balszerencséjére valami különösen ritka, ismeretlen betegségben szenved (a dobás eredménye 7 vagy 8), a KM feladata, hogy annak természetét és hatását megszabja.

A kyr-vérűekre jellemző ritka kórságok tüneteire jó példát találhat a KM *Jan van den Boomen: Sogron Lángjai* című regényében (Emmer-on Míkolar Tebressys alakja), míg játéktechnikát nézve a mesélő a Boszorkánymesteri Mágia Rontások fejezetében találhat támpontokat.

A kyr-vérű játékos karakter nem szenvedhet egynél több örökletes nyavalyában.



Amund

Az amundok népe majd hatezer esztendőn keresztül bujkált Taba el-Ibara Mélysivatagában, mígnem 3692-ben, Yneven megtestesült istenük vezetésével végül elözönlötték a környező dzsad emírségeket. Az emberek megtanulták rettegni az amundok gyönyörű, ám halálos népét.

Bár kinézetükben szinte teljesen elfszabásúak, gondolkodásmódjuk Ynev bármely népéhez viszonyítva mérhetetlenül idegen. Ami azt illeti, bármiről legyen is szó, egy amund számára a saját fajtáján kívül nem igazán akad egyenrangú partner. Más fajok tagjait lenézik, nem tartják őket többre alantas állatoknál, és egy ember a rabszolgamunkák elvégzésén túl csupán egyetlen szerepet tölthet be az amundok körében: a táplálékét.

A fentiekből eredően talán nem meglepő, hogy Ynev minden olyan szegletében, ahol hallottak már létezésükről, az amundokat megvetik és félik. Ha a külvilág ellenségessége nem volna elég, az amund nép zömét egységbe olvasztotta Yneven manifesztálódott hadistenük, így Taba el-Ibarán kívül nem igazán találkozhatunk velük.

Személyiség

Érzelmeik és indulataik vezérlik őket, ezért cselekedeteik egy idegen számára gyakran érthetetlennek tűnhetnek. Számukra az erős érzelmek éppen olyan elfogadható – ha nem jobb – indokként szolgálhatnak, mint egy külvilági számára az észérvek felsorakoztatása. A faj tagjai a szépség bűvöletében élnek, számukra a testi tökéletesség mindennél előbbre való. A fizikai sérüléseket, testi elváltozásokat határtalanul megvetik, a valamiféle rendellenességgel világra jött csecsemőiket általában megölik, vagy sorsukra hagyják.

Megjelenés

Külsejükben elfszabásúak, ám lágy, előkelő arcvonásaik, és mélykék szemük egyből leleplezi származásukat. Testüket rendszeres, ősi szertartások formálják szoborszerűen széppé, a férfiak atlétatermetűek, a nők pedig szemkápráztatóan gyönyörűek. Fekete, egyenes szálú hajukat körben azonos hosszúra, nyaktőig vágják.

Kultúra

Az amundok évezredeken át Taba el-Ibara Mélysivatagában kényszerültek meghúzódni, és küzdeni a túlélésért. Ez 3692-ben változott meg, mikor az Ősi Egyezményt kijátszó hadistenük, Amhe Ramun hadba vezette őket a nép régi dicsőségének visszaállításáért, és ősi ellenségeik elpusztításáért. Az ezt megelőző időkben amundok csak elvétve bukkantak fel a Mélysivatagon kívül, ám a Második Manifesztációs Háború idején szinte az egész Taba el-Ibara a kezükbe került.

Nevek

Anemesun, En-Habath, Rahun, Amheton.

Kalandozók

A nép emberitől idegen személyisége és gondolkodása miatt az amund kalandozó ritka, mint a fehér holló. A sivataghoz alkalmazkodott nép tagjai nehezen boldogulnak a párásabb, hűvösebb külvilágban. Kalandozó társaságban két okból tűnhet fel egy-egy mélykék szempár: vagy a faj kitaszított tagja, vagy – a Manifesztációs Háború előtti időkben – népe vezetőinek különleges megbízatását teljesíti az idegenek között.

A most következő jellemzők kizárólag a hebet – Szolga – társadalmi osztályú amund karakterekre vonatkoznak, mivel a M.A.G.U.S. Alapkönyv csupán őket engedélyezi játszható fajként a játékosok számára. Az uralkodó papok – hat-neb – közé tartozó amundok ezektől eltérő adottságokkal és képességekkel bírnak.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Karizma, -1 Intelligencia és -1 Akaraterő. Az amundok megragadóak és gyönyörűek, ám a letisztult, logikus gondolkodás, valamint a hidegvér és összpontosítás nem tartozik erősségeik közé.

Idegen származék: Nem Satralis szülöttei, az Ötödkor folyamán érkeztek Ynevre, egy ismeretlen, sivatagos világból. Idegen származásuk testük felépítésében is megjelenik, mivel – az ynevi bölcsek így magyarázzák – őselemi anyagszerkezetük eltér Ynev más népeiétől. Míg Satralis és a rajta élő fajok általában Ősvíz alapúak, és a másik három elem kisebb koncentrációban van jelen szervezetükben, addig az amundok testében az őstűz és ősföld is fontos szerepet kap. Ebből következően minden amund karakter a következő adottságokkal bír:

– Egy amund víz iránti igénye minimális, egy hónapra hozzávetőleg 3-4 dl folyadék tökéletesen fedezi szükségleteit.

– A testében – Yneven egyedülálló módon – keveredő őselemeknek köszönhetően, az amund karakter másképp reagál a különféle őselemek hatásaira, mint az más népeknél megszokott. Az őselemek tiszta megnyilvánulásai (az őstűz, ősvíz stb.) játéktechnikai értelemben ugyanúgy hatnak az amund karakterre, mint bármely más faj képviselőire.

– Az őselemek tiszta formában megnyilvánuló hatásaira (hő és fagy) azonban az amund karakter már jóval érzékenyebben reagál. Az elemi tűz hőhatásával szemben az amund test fokozottan ellenálló. A mágikusan teremtett hő Erősségének mindig csak a felét képes kifejteni a karakterre (tehát a Hő E-jét 2-vel osztani kell). Az amund faj a természetes hőséget is bárki másnál jobban viseli, esetükben a 35-40 fokos hőmérséklet az ideális, ám az 50 fokos kánikulában is éppen csak izzadnak.

– Az elemi víz paraeleme, a hideg jelentős károkat képes okozni az amund testben. A mágikus hideg kétszeres Erősségűnek számít a faj tagjaival szemben (tehát a Hideg E-jét 2-vel meg kell szorozni, mielőtt összehasonlítanánk a karakter Ellenállásával), és az amundok a természetben előfor-

duló alacsonyabb hőmérsékletet is nehezen viselik. 20 fokban az amundok már általában fáznak, és ha nem védekeznek a számukra fagyos idő ellen, akkor 5-10 fokban akár végzetesen kihűlhetnek. Ténylegesen jeges, téli vidékre merészkednie egy amund karakternek megfelelő ruházkodás és felkészülés nélkül, színtiszta istenkísértés.

Időtlen Test: Az amundok különleges teste másképp reagál az idő múlására, mind Ynev egyéb népeié. Az amund karakter testének öregedése körülbelül 30 éves kora körül megáll, és megőrzi fiatalságát egészen halála napjáig. Vélhetően innen ered a faj elkötelezettsége a hibátlan fizikum iránt, hiszen a nép nem ismeri a természetes öregedéssel járó változásokat. A 30 évesnél idősebb amund karaktert nem sújtják az Fj-2. táblázatban szereplő öregedéssel járó negatív módosítók. Bár az idő nem hagy nyomot szoborszép testükön, az amundok is meghalnak, ha kitelik az idejük.

Regeneráció: A testi szépség bűvöletében élő faj egy számukra igen fontos képesség birtokában van: a kisebb sérüléseket képesek heg nélkül regenerálni. Az amundok természetes úton történő gyógyulásának sebessége kétszerese a hagyományosnak (lásd a Harc fejezetben), és a 6 Fp-nél vagy 3 Ép-nél könnyebb sérülések után semmiféle nyom nem marad testükön.

Perzselő Tekintet: Az amundok ezen képessége testük felépítésének idegen mivoltára vezethető vissza. Az amund karakter képes a saját testében található őstűz segítségével tekintetével lángra lobbantani az éghető anyagokat, és megsebezni ellenségeit. A Perzselő Tekintet képesség megjelenését tekintve szinte teljesen megegyezik a tűzvarázslók azonos nevű varázslatával ám hatásában eltér attól. Az amund karakter az előidézni kívánt hatást nem mágikus energiákból, hanem saját, belső tartalékaiból hozza létre. A képesség alkalmazása egy teljes körös cselekedetet igényel (mely megszakító támadásra jogosítja az ellenfeleket), és az amundnak végig a célponton kell tartania a tekintetét.

Amennyiben élő ellenfél ellen alkalmazza a képességét, a célpont d6 Sp-t sérül (Amennyiben az áldozat Fizikai Ellenállása felülmúlja a perzselő tekintet Erősségét – d20 + az amund karakter-szintje + az amund Karizma módosítója -, úgy csupán a sebzés felét szenvedi el.). Az amund egy körben csupán d6 pontnyi sebesülést képes okozni a képességével, ám több körön keresztül is fenntarthatja a Perzselő Tekintetet. A fenntartás már csak mozgás jellegű cselekedetnek minősül, az amundot ebben nem lehetséges megzavarni (lásd Összpontosítás Képzettség), és nem is vált ki megszakító támadást az ellenségek részéről. Az amund bármikor és bármeddig képes a Perzselő Tekintetet alkalmazni, ám mivel a hatás a saját belső tartalékaiból jön létre, ezért minden egyes kör után, melyben képességével élt, a karakter 1 Életerő-pontot veszít. A Perzselő Tekintettel 20 láb távolságig lehetséges sebzést okozni, illetve a kívánt célpontot meggyújtani.

Telepátia: Az amund karakter veleszületett adottsága, hogy látótávolságon belül bárkivel telepatikus kapcsolatot létesítsen. Ez egy teljes körös cselekedetébe kerül, és a kapcsolat időtartama alatt az amundnak végig koncentrálnia kell. Ha az illető, akivel az amund kapcsolatot szeretne kiépíteni, nem rendelkezik semmiféle pszi ismeretekkel (tehát nincs legalább 1-es szintje a Pszi képzettségben), akkor a telepatikus kommunikáció egyből megindul, akár akarja az alany, akár nem. Ha valaki mentálisan minimálisan is gyakorlottnak nevezhető (1-es vagy magasabb szintű Pszi képzettség), úgy az amund kapcsolat-felvételi kísérletét finom érintésként érzékeli az elméjében, és egy sikeres Pszi képzettség-próbával (célszám 15) annak eredetét is képes beazonosítani. A psziben járatos személy szabadon eldöntheti, hogy engedélyezi-e a telepatikus kapcsolat létrejöttét vagy sem, és bármikor megszakíthatja azt (az amund karakter semmilyen módon nem tudja rákényszeríteni a beszélgetést). A Telepátia alkalmazása közben mind az amund, mind a „beszélgető" partner Összpontosítás próbáinak a célszáma 5-tel megnő.

Idegen Elme: Az amund nép körében nem léteznek a Pszi tudományához hasonlatos hagyományok, ráadásul az amundok érzelmekkel telített elméje amúgy sem lenne képes elsajátítani ilyen jellegű, önfegyelmet és kiegyensúlyozottságot igénylő ismeretet. Az amund karakter soha nem vehet fel egyetlen Pszi Képességet sem, és természetesen a Pszi képzettségére sem áldozhat soha egyetlen Képzettség pontot sem. Ennek ellenére az amund nép nem nevezhető kiszolgáltatottnak, mivel ösztönös asztrális és mentális védettséggel rendelkezik, mely idegen felépítésű tudatukból ered. Az amund karakter Asztrális és Mentális Ellenállása minden második karakterszint elérésekor 1-gyel nő (+1 második szinten, +2 negyedik szinten stb.). Ez az ösztönös védettség a pszi pajzsokhoz hasonlóan működik, és csak azokban az esetekben érvényesül, amikor a pszi pajzsok is érvényesülnének – tehát asztrális és mentális támadások ellen igen, szociális képzettségek és képességek ellen azonban általában nem.

Sivatagi élet: Az amundok népe tökéletesen idomult a sivatagi élet nehézségeihez. Az amund karakter +4 módosítót kap minden sivatagi környezetben dobott Túlélés képzettség próbájára.

Hebet: A Szolgák közé tartozó amund éppen azért szorult a hebetek közé, mivel nincs meg benne az adottság, hogy valaha is az istenek szolgálatába álljon, illetve hiányzik belőle mindenfajta kiemelkedettség, mely a ranglétrán magasabbra emelhetné őt. A hebet karakterek soha nem vehetik fel sem a Kegyelt, sem a Kiválasztott Képességeket.

Javasolt Hátrány

A Víz Átka: Már Satralisra érkezésük előtt is egy sivatagos, száraz világ lakói voltak, talán nem meglepő, hogy szervezetük tökéletesen alkalmazkodott ehhez az éghajlathoz. Egy amund jó eséllyel túlél egy homokvihart, nem szárad ki a pusztító hőségben, és általában oly könnyedén viseli a sivatagi körülményeket, mint egy ember a mérsékelt éghajlatot. Ezen képességüknek azonban ára van…

Egy amund, aki valamilyen módon elkeveredik a sivatagból, komoly nehézségekkel kényszerül szembenézni. A faj tagjainak szervezete ugyanis nem képes rendesen elviselni a sivataginál párásabb éghajlatot. A hideggel szembeni gyengeségüket már említettük, ám szót kell ejtenünk az amundok egy másik jelentős hátrányáról. A nép tagjai csak az orrukon keresztül lélegeznek, a légzőszervükben található szűrőrendszer pedig tökéletesen képes megóvni őket a homokszemcséktől és egyéb, a sivatagi élettel járó kellemetlenségektől. Azonban mindez csupán a sivatagi, száraz levegőben működik tökéletesen, párásabb éghajlatra érve az amundnak gondjai adódnak.

A sivatagtól eltávolodó amundok egy különleges maszkot kénytelenek viselni, mely megóvja őket a számukra ellenséges éghajlat veszélyeitől. Ez a maszk gyenge mágiával bír, elkészítésének hagyományai az amund papok körében közismertnek mondhatóak. A hat-neb-ek általában olyan szolgáikat látják el ilyenekkel, akik a külvilágban kényszerülnek valamilyen fontos feladatot elvégezni. A maszk elkészítése egyébként nem bonyolult, és egy külvilági mágiahasználó is képes lehet rá, amennyiben hajlandó némi kutatómunkát és időt áldozni a módszer kifejlesztésére.

Amennyiben az amund karakter nem visel ilyen álarcot a sivatagtól távol, légzése elnehezül, és egy idő után akár a fulladás veszélye is fenyegetheti. Maszk nélkül az amund karakter 5 + Állóképesség módosító számú nap után megrendült állapotúnak számít (-2 minden próbájára, támadó és sebzésdobásaira). Ha az amund karakter 5 + Állóképesség módosító számú hétnél többet kénytelen ilyen kedvezőtlen feltételek mellett eltölteni, úgy már kimerült állapotúnak számít, és légzőszervei oly mértékben károsodnak, hogy ténylegesen fuldokolva telnek a napjai. Innentől kezdve minden egyes napon Állóképesség próbát köteles tenni. A próba célszáma első nap 5, és minden további napon 1-gyel emelkedik (második napon 6, harmadikon 7 stb.). Ha az amund elvéti az Állóképesség próbáját, megfullad.

Dzsenn

Dzsennek... Számtalan legenda, pletyka és szóbeszéd terjed eme titokzatos népről szerte Yneven, ám alig néhány tucatnyi olyan történet száll szájról szájra, melynek bármiféle valóságalapja is akad. Pedig a dzsennek ott járnak az embernépek közt, rendszerint meghúzódva a fiatalabb, nyüzsgő faj – főleg saját leszármazottaik, a dzsadok – tömegében, és a háttérben szövögetik terveiket.

A dzsennek kinézetükben nehezen megkülönböztethetőek a dzsadoktól, egyedül talán szálfa termetükkel és büszke, fejedelmi viselkedésükkel tűnhetnek ki eme embertípus képviselői közül. Itt azonban senki ne a dzsad emírek mértéktelen fényűzését vagy gyakorta felfuvalkodott zsarnokoskodását képzelje maga elé. A dzsenn nemesek mind gazdagság, mind pompa tekintetében bárki emberfiával felveszik a versenyt, ám mégsem ez, hanem kiemelkedő intellektusuk, és személyiségük lenyűgöző ereje emeli őket az átlagos halandók fölé.

A Hetedkor végére kevesen maradtak, és bár féltve óvják vérük tisztaságát, a tisztavérű dzsennek lélekszáma fokozatosan apad. A dzsennek népe azon kevés ősfajok egyike, melyet nem az utódfajokkal vívott háborúk, hanem – az embernépekkel történő keveredésnek köszönhetően – a beolvadás veszélye fenyeget.

Személyiség

A dzsennekre a hűvös logika és az érzelmektől mentes gyakorlatiasság a jellemző. A következetes gondolkodás komoly múlttal és ősi hagyományokkal bír a nép körében, a faj tagjai az érvelési és meggyőzési technikák valódi mesterei. Noha életük alapja a racionális tervezés és józan megfontolás, emberinél fejlettebb elméjük és féken tartott, a végletekig letisztult érzelemviláguk miatt a dzsennek cseppet sem kiszámíthatóbbak, mint egy megvadult ork, vagy akár egy ingerlékeny khál. Minden dzsenn személyiségében mélyen fészkel a közösség iránti elkötelezettség, ám az már eltérő, hogy a kis– avagy a nagyközösségeket részesítik előnyben. A nép életét áthatja a különös tisztaságigény, a dzsad fürdőházak eredete így egy percig sem lehet kétséges.

Megjelenés

Ahogy már említést nyert, egy dzsenn külsőre szinte megkülönböztethetetlen egy dzsad embertől. A barna bőr, a hullámos, olajfekete haj, a hajlott – rendszerint horgas – orr, illetve a ragyogó fekete, esetleg barna szempár, mind-mind jellemző a dzsadok népére is.

Kultúra

Kulturális központjuk sokáig Taba el-Ibara sivataga volt, ahol Ynevre érkezésüket követően ősi ellenségükkel, az amund fajjal vívták gyilkos háborúikat. A dzsennek a Hetedkor végén nem rendelkeznek saját állammal – erre megcsappant lélekszámuk miatt nehezen nyílhatna mód -, ám a dzsad bank– és uralkodóházak mögött, esetleg élén, a nép tagjai irányító szerepkört töltenek be. A Második Manifesztációs Háború során néhány dzsenn család a Pyarroni Államszövetség területén telepedett le. Az előbbieken kívül még Erionban és az Északi Városállamok területén beszélhetünk jelentősebbnek mondható dzsenn közösségekről.

Nevek

A dzsad nyelvre nagy befolyást gyakorolt a dzsennek ősi nyelve, nem meglepő hát, hogy a dzsenn nevek dzsad társaikra hajaznak. Pontosabban a dzsad nevek azok, mik a jóval ősibb dzsenn megnevezésekből alakultak ki.

Kalandozók

Mentalitásuktól alapjaiban különbözik a kalandozó életmód, így a nép tagjai közül elenyészően kevesen adják erre a fejüket. Mivel józan logikával nehezen megmagyarázható az állandó életveszély és a kalandok keresése, ezért igen nyomós ok szükségeltetik ahhoz, hogy egy dzsennből végül vérbeli kalandozó váljék.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +3 Intelligencia. Emberfeletti intelligenciával bírnak, egyéb tekintetben azonban nem különböznek az embernépektől.

Sitár – a Gondolkodás Művészete: A különféle érveléstechnikák és a racionális alapokon nyugvó meggyőzés művészetében minden dzsenn igyekszik képezni magát. A karakter +4 módosítót kap a Meggyőzés próbájára.

Művelt: Az elme pallérozásához a legrövidebb út a különféle tudományok megismerésén át vezet. A dzsenn karakter kiválaszthat két Ismeret képzettséget, melyekre +2 módosítót kap.

Csiszolt elme: Kiemelkedő mentális erejüknek köszönhetően a Pszi tudományának igazi mestereivé válhatnak, ösztönös tehetségük párját ritkítja egész Yneven. A dzsenn karakter mindenféle Pszi Képesség felvétele nélkül is fejlesztheti a Pszi képzettséget, amennyiben Intelligenciája, Akaratereje és Karizmája egyaránt eléri a 11-et. A megfelelő Pszi Képesség megléte nélkül Pszi pontjainak száma megegyezik Pszi képzettségének szintjével. (Fontos megjegyeznünk, hogy Pszi – Mesterfok képesség, vagy a különleges – csak kevés kaszt által nyújtott – kyr, illetve siopa metódus ismerete nélkül, a dzsenn karakter a diszciplínákat csak magára alkalmazhatja.) Ha a dzsenn karakter kitanulja valamelyik pszi metódust (tehát birtokában van a Pszi – Alapfok vagy Pszi – Mesterfok képességek valamelyikének, vagy kasztjából eredően ismeri valamely különleges pszi metódust), akkor pszi pontjainak meghatározásakor a szorzó 1-gyel megnő. (Pszi Af – 3x, MF – 4x, Kyr – 5x, Siopa – 6x). A Pszi tanulásának általános feltételeiről, a Pszi Képességekről és a Pszi pontok kiszámításáról, a Pszi fejezetben található bővebb információ.

Mentális Hatalom: A dzsennek mentális ereje kiemelkedő, és amennyiben a dzsenn karakter kellő időt áldoz a fejlesztésére, úgy különleges erőkre tehet szert. A karakter automatikusan megkapja „A tudat hatalma – Alapfok", és „A tudat hatalma – Mesterfok" képességeket, amint azok követelményeit teljesíti.

Javasolt Hátrány

Egyensúly: A dzsennekről az a tévhit járja, hogy egyáltalán nem rendelkeznek érzelmekkel, és asztrálviláguk éppen olyan sivár, mint Taba el-Ibara sivataga. Ez azonban alapvetően téves elképzelés, a dzsennek igen letisztult érzelmekkel bírnak, ám tökéletesen kordában tartják őket. A rendkívüli mentális adottságaik is részben abból erednek, hogy indulataikat, vágyaikat tudatosan elfojtják és féken tartják.

Ha egy dzsenn érzelemvilágát megbolygatják – történjék ez akár egy ellenséges varázstudó praktikái, akár csábító női fortélyok által -, úgy személyiségének egyensúlya is felborul, veszélyeztetve egyúttal a dzsenn mentális képességeit is. A M.A.G.U.S. rendszerének nyelvére lefordítva az előbbiek a következőket jelentik:

Ha egy dzsenn bármilyen érzelmeket manipuláló – asztrális típusú – mágia befolyása alá kerül (tehát a varázslat sikeresen kifejti a karakterre a hatását), úgy a karakter ideiglenesen elveszíti a Pszi használatának képességét. Tekintve, hogy a dzsennek pszije minden esetben az ösztönös tehetségükre épül, ezért ebben az esetben akkor sem képesek pszi diszciplínák alkalmazására, ha nem a Csiszolt Elme faji adottságuk, hanem valamely Pszi Képességük révén szeretnének mentális hatalmukhoz férni. Amint a dzsennre hatást gyakorló asztrális befolyás megszűnt, a dzsenn karakter egy teljes körös cselekedet keretében, némi koncentrációval (sikeres Összpontosítás képzettség próba, 15-ös célszám ellenében), nyomban visszaállíthatja személyisége egyensúlyát.

A dzsenn karakter érzelemvilága hétköznapi események következtében is felbolydulhat. Minden olyan esetben, mikor a KM jónak látja (pl. családtag vagy közeli barát elvesztése, egy gyönyörű nő csábítási kísérletei stb.), sikeres Összpontosítás képzettség próbát kérhet a dzsenn karakter játékosától. Ennek a célszáma változó, az adott szituációtól függően 10 és 30 között mozoghat. Sikeres próba esetén a dzsenn hideg logikája felülemelkedik az érzelmein, ám ha a dobás sikertelen, úgy a karakter – a fent vázolt módon – elveszíti Pszi Képességét. Az érzelmek azonban soha nem hátráltathatnak sokáig egy dzsennt, az éppen aktuális céljai elérésében. Ha a karakter el is vétette Összpontosítás próbáját, minden egyes nap újból próbálkozhat, és a célszám minden eltelt nappal 1-gyel csökken. Mikor a dzsenn végül sikerrel jár és legyőzi érzelmeit, ismét visszanyeri mentális képességeit. Megjegyezzük, hogy ugyanaz a természetes hatás nem képes egy alkalomnál többször kizökkenteni a dzsennt a megszokott életviteléből (tehát ugyanaz a nő kétszer nem csábíthatja el stb.).



Gnóm

Gnóm

A gnómok az egyik legősibb, leghosszabb múltra visszatekintő – ám szinte teljesen ismeretlen – faj Yneven, mégis sokan lenézik ezt az „aprónak" gondolt népet. Igazság szerint kevés hozzájuk foghatóan szívós és alkalmazkodó faj található a kontinensen, hiszen a gnómok már hosszú évezredek óta szemlélik a „nagyobb" és „hatalmasabb" kultúrák tündöklését és bukását.

Noha fizikailag valóban meglehetősen gyengék, a gnómok számtalan – az idegenek előtt többnyire titkolt – képességet birtokolnak, mely túlélésük kulcsa az ínséges időkben. Ösztönös adottságaikon túl, fennmaradásuk záloga a népre jellemző háttérbehúzódás és észrevétlenség. A gnómok rendre kimaradnak a fajok és birodalmak konfliktusaiból, hisz a múlt tapasztalatai alapján nincs miért aggódniuk. Hatalmas és büszke civilizációk tűntek fel és enyésztek semmivé az évezredek során, ám a Hetedkor végén a gnóm faj még mindig békésen – az új idők új feltételeihez tökéletesen igazodva – éli saját világát.

Személyiség

A gnómokat leginkább a derűs nyugalom és kíváncsiság jellemzi. Általában híján vannak a józan belátás képességének, ráadásul a más népek számára rémisztő, természetfeletti, esetleg túlvilági rémségek nem gyakorolnak hatást rájuk. Az előbbiek miatt sokszor tévesen úgy vélik, hogy a gnómok nem ismerik a félelmet. A gnómok általában igen tanulékonyak, fogékonyak, viszont meglehetősen felszínesek, ezért rendszerint igen sokrétű, ám felületes tudást halmoznak fel.

Megjelenés

A gnómokat olykor összetévesztik a törpék népével, ám ez inkább a faj ismeretlenségének, semmint a tényleges hasonlóságnak tudható be. A kőfiaknál jóval soványabb és vékonyabb testalkatúak, fejük a testükhöz képest aránytalanul nagy, szemeik pedig fejük két oldalán találhatóak, így kitűnő térlátásuk van, és majdnem teljes körben látnak. Barna színű bőrük rücskös, szemük és orruk túlméretezett. Testszőrzetük is jóval ritkább a törpéknél, a férfiak szakálla korán fehéredik.

Kultúra

Településeik a kontinens majd minden életre alkalmas zugában megtalálhatók. A zugok esetükben szó szerint értendők: noha a gnómok nem vonultak a föld alá, mint az aquirok vagy a törpék, városaikat, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerekbe, vagy azok közvetlen közelébe építik.

Nevek

Gh'oharak, W'drimer'rhu, Tw'llich, D'wornuath, Gech'ta'er, Rolfr

Kalandozók

Egy gnóm általában kíváncsiságból, tudásvágyból csatlakozhat egy kalandozócsapathoz, ám ez felettébb ritka. Egész Yneven meghökkentő látványt jelent egy gnóm felbukkanása, azon gnómoknak a száma pedig, akik a kalandozók veszélyekkel teli, kalandkereső életmódjára adják fejüket, egészen elenyésző.

Jellemzők

Méret: Kicsi (kicsiny termetükből fakadóan a gnómokat nehezebb harcban eltalálni, mint a közepes méretűeket, ők viszont könnyebben találják el ellenfelüket. Közepes méretű ellenfeleikkel szemben +1 TÉ és VÉ méret-módosítót kapnak. Rejtőzés képzettség-próbáikra +4 módosítót kapnak, azonban egy méretkategóriával kisebb fegyvereket kényszerülnek forgatni, és így kevesebbet sebeznek, ezen felül kisebb súlyt képesek csak cipelni, ezért megterhelés határai a 3-ére csökkennek – lásd Kalandmesterek Könyve.

Alapsebesség: 6 láb

Tulajdonságok: +2 Ügyesség, +2 Intelligencia, -3 Erő, -1 Karizma. Igen ügyesek – ez főleg a kézügyességükre vonatkozik -, továbbá módfelett tanulékonyak és fogékonyak. Ezzel szemben fizikai erő tekintetében Ynev leggyengébb népei közé tartoznak, valamint alkatuknak és modoruknak köszönhetően a „nagyobb" fajok hajlamosak lenézni, vagy komolytalannak kezelni a gnómokat.

Ősi Nép: Testük még az ősfajokra jellemző anyagokból épül fel, jóval ellenállóbb az utódfajok szervezeténél. A karakter 5-ös SFÉ-vel rendelkezik tűz, hő és hideg hatásokkal szemben, továbbá egészen szélsőséges hőmérsékleti viszonyokat is képes túlélni. A gnóm karakter könnyedén viseli a 40 fokos hőséget, és nem fagy meg a -15-20 fokos hidegben sem.

Érzékek: Hallásuk igen érzékeny, sokkal jobb, mint az embernépeké. Ennek köszönhetően +2 módosítót kapnak Hallgatózás képzettség-próbáikra.

Ezermester: Ösztönös tehetséget mutatnak a mechanikus eszközök tervezése és szerelése terén. Minden mechanikus szerkezetekkel kapcsolatos Szakma, valamint Mechanika képzettség-próbájukra +2 módosítót kapnak. A +2 módosító érvényes továbbá minden képzettség-próbájuk alkalmával, mikor mechanikus eszközökkel kapcsolatos a végzett tevékenység (pl. mechanikus zárak nyitása, különféle szerkezetek értékének felbecslése stb.).

Szívósság: A gnómok különleges szervezete nagymértékben ellenáll a mérgeknek, legyenek azok bármilyen eredetűek. A karakter +2 módosítót kap a mérgezésekkel szembeni ellenállásához.

Kaméleon Szemek: Képesek – a fejük két oldalán található, kidülledő – szemeiket egymástól teljesen függetlenül mozgatni. Ennek köszönhetően a karaktert lehetetlen közrefogni a harcban (lásd Harcrendszer fejezetet), továbbá minden gnóm születésétől fogva kétkezes (a karakter megkapja a Kétkezesség Képességet).

Színvak: Minden gnóm születésétől fogva színvak. Ebből eredően a gnóm karakter -2 büntetést kap Észlelés és Keresés képzettség-próbáira.

Ultralátás

Hut'nobach – a Felhígulás – után fennmaradó jellemzők:

Hut'hatghar – a Felgyorsulás Képessége: Naponta egy alkalommal a gnóm karakter képes hihetetlen mértékben felgyorsulni, mozgása szemmel szinte követhetetlenné válik, sebessége megsokszorozódik A Hut'hatghar játéktechnikai működés tekintetében megegyezik a Slan Pszi Belső Idő diszciplínájával. (lásd Pszi – Belső idő diszciplína) A gnóm az ott leírt hatások minden szintjéért 2 Ép-t veszít. (Tehát a 20 pszipont költségűért 2 Ép, a 40 pszi-pont költségűért 4 Ép, és így tovább.) A képesség 1 + a gnóm állóképesség módosítója számú körön keresztül tart, és a karakter a felgyorsulás elmúltát követően ugyanennyi ideig kimerültnek számít (lásd Harc fejezet, Állapotok).

Hut'eldoch – az Észrevétlenség Képessége: A gnóm karakter képes napi egyetlen alkalommal mozdulatlanná dermedve észrevétlenné válni. A Hut'eldoch játéktechnikai értelemben azonos működésű az Érzékelhetetlenség pszi diszciplínával, és 1 + a gnóm Állóképesség módosítója számú percen keresztül tartható fenn. Az érzékelhetetlenséghez a gnóm karakternek egy teljes körig mozdulatlanná kell dermednie, és koncentrálnia a képesség előhívására.

Hut'khoghar – a Színváltás Képessége: A gnóm karakter képes a bőrszínét a környezethez igazítva szinte észrevétlenné válni. Ehhez erős összpontosítás szükséges (Összpontosítás képzettség-próba 15-ös célszám ellen), és a színváltás alatt végig koncentrálnia kell a hatás fenntartására (tehát varázslás, pszi diszciplínák alkalmazása és egyéb fokozott figyelmet igénylő cselekedet elvégzése nem lehetségesek). A képesség sikeres használata +6 módosítót jelent a gnóm karakter Rejtőzés képzettség próbájára. (A KM a körülmények ismeretében felülbírálhatja ezt a módosítót. Például ha a gnóm a népére jellemző rikító öltözéket viseli, a Színváltás aligha segít a karakternek az észrevétlenségben.)

Javasolt Hátrány

Mélaság: A gnómok rendkívül rosszul szerepelnek az életveszélyes – különösen a harci – szituációkban. A gnómnak Akaraterő próbát kell tennie a harc első körében (a célszám 12) mely, ha sikeres, a karakter normálisan cselekedhet. Amennyiben azonban a próba sikertelen, a gnóm megrendült állapotúnak minősül (lásd Harc fejezet, Állapotok) és körönként csak egy részleges cselekedetet végezhet. A ledermedt gnóm minden további körben, mikor sorra kerül, megkísérelheti lerázni magáról a kábaságot egy újabb Akaraterő próbával. A gnóm azonnal normális módon cselekedhet, amint sikeres tulajdonság próbát tesz, állapota is normálra változik, és az adott harc folyamán így is marad.

Ezen hátrányuk ismeretében talán nem meglepő, hogy a gnómok kerülik a veszélyes helyzeteket, amennyire csak lehetőségeik engedik.

Az eddig bemutatott jellemzőkkel minden gnóm karakter rendelkezik. Az alábbiakban néhány különlegesebb képességet mutatunk be, melyet egy gnóm birtokolhat. A játékosnak módjában áll eldönteni, hogy karaktere a teljesen felhígult vérű gnómok közé tartozik-e (tehát csak az általános faji jellemzőkkel rendelkezik), vagy birtokában van egy további – ritka és erős – képességnek. A játékos választhat egyet az alábbiakban bemutatott jellemzők közül, ám ha így tesz, a karaktere induláskor 2-vel kevesebb Képességet kap (tehát 4 helyett csupán 2-t). (A gnóm nép vérének felhígulásáról bővebb információ a Világ fejezetben, a Gnóm faj bemutatásánál található.)





A goblinok szedett-vedett, karattyoló népével Ynev-szerte bárhol találkozhat az utazó. Ez a külvilág által olyannyira megvetett és lenézett faj hosszú korokat vészelt már át, náluk jóval erősebb, ősibb és bizony többnyire ellenséges népek árnyékában

Egy goblin ritkán bukkan fel magányosan számára idegen településen; ez részben az orkokéhoz mérhető rosszhírüknek, részben gyáva természetüknek köszönhető. A nép körében ismeretlen a magántulajdon fogalma, a horda területén minden közös. Ezen szokásukból következően a civilizáltabb vidékeken nem tartják többre a faj tagjait megbízhatatlan tolvajoknál.

A goblinok eddigi fennmaradásának záloga – az apró nép meglepő szívósságán túl – rendkívüli szaporaságuk, és még a vad orkokénál is gyorsabb életvitelük. A goblinok számára méltatlanul kevés időt engedélyeznek az égiek, ám rövid életük minden percét igyekeznek maradéktalanul kihasználni.

Személyiség

Általában ravaszkodó, harsány népség, akik gyűlölik a magányt, és mindig mások társaságát keresik. Született nagyotmondók, hazugok, és az általános vélekedés szerint gyávák. Ez utóbbi azonban nem feltétlenül igaz, bár tagadhatatlan, hogy egy goblin inkább elmesél egy hőstettet, semhogy véghez vigye azt. A faj tagjai hírhedten lusták, ráadásul csapongó, kaotikus életvitelük miatt hamar ráunnak mindenre.

Megjelenés

Igen alacsony termetűek, nagyjából 4 könyök magasak. Bőrük színe a sárgától a narancsvörösig terjed, szemük színe szintén a sárga valamely árnyalata. Karjuk a testükhöz viszonyítva aránytalanul hosszú, egészen térdig ér. Arcuk az emberi arc elnagyolt karikatúrája: szemük jókora, szájuk széles, lapátfüleik hegyesek és elállóak.

Kultúra

Alapvetően társas lények, szinte mindig törzsekbe, nemzetségekbe tömörülnek. Kisebb-nagyobb csoportokban bárhol felbukkanhatnak Yneven, ám önálló, saját országot mindeddig nem sikerült kialakítaniuk.



Nevek

Graum, Grokk, Hrakk, Dhorr. A goblinok előszeretettel csatolnak állandó jelzőket nevük elé dicsekvésképpen, ilyen lehet pl. a koponyatörő, warglovagló, óriásriogató, belező.

Kalandozók

Bár alapvetően nyughatatlan népség, a kalandozó életmód jellemüktől és személyiségüktől meglehetősen távol áll. Mivel azonban állandóan mások társaságát keresik, elvétve előfordulhat, hogy egy-egy vad goblin, jó szándékú kalandozók mellé csapódva, megismerkedik ezzel a számára idegen és különleges életvitellel.

Jellemzők

Méret: Kicsi (kicsiny termetükből fakadóan a gnómokat nehezebb harcban eltalálni, mint a közepes méretűeket, ők viszont könnyebben találják el ellenfelüket. Közepes méretű ellenfeleikkel szemben +1 TÉ és VÉ méret-módosítót kapnak. Rejtőzés képzettség próbáikra +4 módosítót kapnak, azonban egy méretkategóriával kisebb fegyvereket kényszerülnek forgatni, és így kevesebbet sebeznek, ezen felül kisebb súlyt képesek csak cipelni.)

Alapsebesség: 6 láb

Tulajdonságok: +2 Ügyesség, +2 Állóképesség, -3 Erő, -3 Karizma. Rendkívül fürgék, meglepően ügyesek és szívósak, fizikai erő tekintetében azonban elmaradnak Ynev egyéb népeitől. Lusta, hazudozó és gyáva természetük kimondottan népszerűtlenné teszi őket a külvilág számára.

Érzékek: A goblinok hallása és szaglása kiváló, bár ez utóbbi nem mérhető az orkokéhoz. A goblin karakter +2-t kap Hallgatózás képzettség-próbáira. Amennyiben szaglására is támaszkodhat, +2 módosító járul Észlelés és Keresés próbáihoz is. (A goblinok Érzékek jellemzője nem azonos a Szaglás képességgel!)

Gyors életvitel: Nagyon rövid ideig élnek, de a számukra rendelt idő alatt igen aktívak. Más fajok képviselőivel ellentétben egy goblin karakter számára 4 óra alvás elegendő a teljes szellemi és testi felfrissüléshez.

Infralátás

Jég hátán is megél: A goblinok szinte bármilyen környezetben képesek életben maradni és elszaporodni. Ez az egyik oka, amiért Ynev szinte bármely pontján összeakadhatunk velük. A goblin karakter +4 módosítót kap Túlélés próbáira.

Mozgékony: Meglepően hajlékonyak és ügyesek. Ennek és egyéb faji adottságainak köszönhetően a goblin karakter +2 módosítót kap Szabadulóművészet és Mászás képzettségpróbáira.

Méregellenállás: A goblinok szervezete Yneven szinte egyedülálló módon képes leküzdeni a különféle mérgezések hatásait. A goblin karakter +2 módosítót kap a mérgezésekkel szembeni ellenállásához.

Kitérés: A goblinok gyáva népség, harcba csak végszükség esetén, lehetőleg jelentős túlerő birtokában bonyolódnak. A harc kerülése a vérükben van, ha tehetik, azonnal eltűnnek a veszélyesebb szituációkból. A goblin karakter induláskor rendelkezik a Kitérés Képességgel.

Rossz megítélés: Rossz hírnevük és az elterjedt általános vélekedések miatt -4 módosítót kapnak minden Karizma alapú képzettség-próbájukra. Ez alól az egyedüli kivételt az Átverés képzettség jelenti, mivel a goblinok születetett hazudozók és lódítók. A goblin karakter nem csak hogy nem szenvedi el a -4 büntetést erre a képzettségére, hanem +2 módosítót is kap, amikor Átverés próbára kerül sor. Még a leggyanakvóbb embert is képesek megtéveszteni ügyes szófordulataikkal.

Fiatal lélek: A goblinok az orkokhoz hasonlóan Orwella teremtményei, lelkük nem lép előbbre a lélekvándorlás körforgásában, hanem haláluk pillanatában végleg megsemmisül. A goblin karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket.

Kaotikus elme: A goblinok gondolkodása és természete kiszámíthatatlan és kaotikus, ezért a Pszi bármiféle alkalmazása igen nehezen elérhető számukra. Egyetlen goblin sem indulhat a Pszi-növendék alapkaszt tagjaként, és a Pszi képzettség soha nem számít a goblin karakter számára elsődlegesnek. Tehát amennyiben a goblin azon kivételes esetek közé tartozik népén belül, hogy képes megfelelni a Pszi követelményeinek, a Pszi képzettséget minden esetben másodlagos szakértelemként kell fejlesztenie a képzettség pontjaiból.

Javasolt Hátrány

Falkaszellem: Alapvetően társas lények, a rokoni és törzsi kapcsolatok, az örökös karattyolás, a hétköznapi torzsalkodások mind segítenek nekik abban, hogy megőrizzék a civilizációnak azt a vékony mázát, amit az idők során a nép magára szedett. A magára maradt, kitaszított vagy száműzött goblinok hajlamosak elvadulni. A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg:

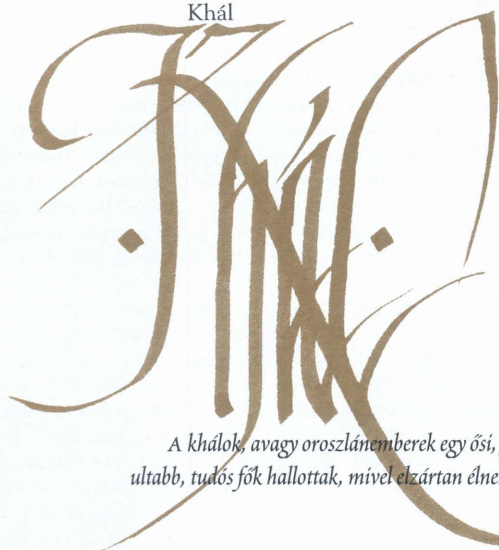
Ha egy goblin magára marad, és a következő egy hónap alatt nem sikerül egy közösséget, vagy legalább egyetlen olyan személyt (legyen az bármilyen fajú) találnia, aki elfogadja, akkor a goblinnak Akaraterő tulajdonság-próbát kell dobnia, melynek célszáma induláskor 10. Siker esetén a dobást minden további magányosan eltöltött hét után meg kell ismételni, 2-vel magasabb célszám ellen (a második héten 12, harmadik héten 14 stb.). Amennyiben a goblin karakter elvéti Akaraterő próbáját, úgy jelleme eltorzul (a változás nem egyik pillanatról a másikra történik, javasolt a KM és a játékos számára a torzulást fokozatosan megjeleníteni a játékban, melynek az elvétett próba csupán az utolsó mozzanataként szolgál), és Káosz-Halálra változik (amennyiben eddig más jellemű volt). A jellemváltozás részben azt szimbolizálja, hogy a goblinon fokozatosan úrrá lesznek az állati ösztönei. Innentől kezdve a karaktert már inkább asztrálteste vezérli, ellenben meglepő kitartást és szívósságot mutat. Az elvadult goblin 2-t veszít az Intelligencia tulajdonságából, ellenben a fájdalommal szemben kivételesen ellenálló lesz, és akkor sem ájul el, amennyiben Fp-i nullára csökkennek.

A torzult jellemű goblin viselkedése szinte állati szintre alacsonyodik. Ebben az állapotában egyszerű, állatias célok vezérlik, melyek többnyire kimerülnek a táplálékszerzésben és életben maradásban. Az alapvető létszükségletek kielégítésének vágya azonban rosszindulattal és gonoszsággal párosul, talán a faj egykori teremtőjének, Orwellának köszönhetően. A goblin meggyűlöli a környezetét, és minden alkalmat megragad, hogy vélt vagy valós sérelmeiért elégtételt vegyen bárkin, aki az útjába kerül. Ha úgy érzi, magánál gyengébbel hozta össze a sors, készséggel megtámadja a szerencsétlent. Harcban ilyenkor már ritkán nyúl fegyverhez, és előszeretettel alkalmazza harapását. Ha erősebb ellenféllel vagy túlerővel találja szembe magát, feltehetően inkább elmenekül, a csoportot követve szövögeti terveit és lesi, mikor elégítheti ki beteges bosszúvágyát. Civilizált, lakott településre ritkán merészkedik, és akkor sem időzik ott sokáig.

Ha akad olyan személy vagy csoport, aki hajlandó befogadni egy már elvadult goblint, akkor a goblin karakternek van esélye rá, hogy felülemelkedjen állati ösztönein. Egészen addig, míg a közösség, ami befogadta, kitart a goblin mellett, a karakter minden nap Akaraterő próbát tehet. A dobás célszáma 25 mínusz a napok száma, amit a goblin karakter civilizált, barátságos körülmények között töltött. Ha a próba sikeres, a goblin jelleme és személyisége helyreáll, és minden negatív vagy pozitív módosító, ami az elvadulás következtében érte, semmissé válik (visszakapja elvesztett tulajdonság pontjait, a fájdalomra már normálisan reagál stb.). Amíg a goblin sikeres próbát nem tesz, a jelleme továbbra is ugyanolyan romlott marad, és akár a jó szándékú, barátságos társaságra is veszélyt jelenthet.



Khál



A khálok, avagy oroszlánemberek egy ősi, gonosz hatalmakat szolgáló faj leszármazottai. Létezésükről Yneven csupán a legtanultabb, tudós fők hallottak, mivel elzártan élnek Khag nevezetű őshazájukban.

Bár őseik egykoron sötét erőkkel szövetkeztek, a khálóktól manapság mindez nagyon távol áll. Megvetik a gonosz praktikákat űző eltévelyedetteket, kultúrájukban a becsület és tisztesség megőrzése a legfontosabb.

Az őshazáján – feltehetően száműzetés folytán – kívül került khálok mindenütt komoly feltűnést keltenek, és legtöbbször félelemmel, értetlenséggel szembesülnek. Ha más fajok gyanakvása és az ismeretlentől való félelme nem volna elég, a khálok ingerlékeny ragadozó-természete és állatias ösztöneik még tovább nehezítik az otthonából kiszakadt oroszlánemberek életét.

Személyiség

Általában rendkívül indulatosak, nehezen uralkodnak magukon, és az ösztöneik vezérlik őket. Jellemük egyenes, a becsület és az adott szó mindennél többet ér számukra. Részben állati természetüknek köszönhetően a félelem ismeretlen a khálok körében.

Megjelenés

Külsőre nagy testű, két lábon járó nagymacskára emlékeztetnek. Az embereknél jóval magasabbak, erőteljesebb testfelépítésűek, 200-210 fonttól egészen 260-270 fontig terjedhet a testtömegük. Barna bőrüket testük túlnyomó részén világos– vagy sötétbarna, ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük hollófekete. Arcuk az emberi arc és a nagymacska pofájának harmonikus keveréke, néhány, macskákra jellemző bajuszszál kivételével csupasz. Szájukban pengeéles tépőfogak sorakoznak, borostyánszínű szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Irdatlan, szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek, farkuk oroszlánéra emlékeztet. Csontozatuk és izomzatuk jóval szívósabb az emberénél.

Kultúra

Mindössze egyetlen apró országot tudhatnak magukénak, őshazájukat, Khagot. Ez a Déli-Hegységben található, és a jelenlegi ismeretek szerint a külvilágból megközelíthetetlen. Az idegenbe szakadt oroszlánemberek elbeszélései szerint kiút is csupán egy létezik innen, egy sebes sodrású, földalatti folyó barlangmedrén át.

Nevek

Khitar, Kriak, Khór, Ghatar.

Kalandozók

Az őshazától távol került khálok élete igen nehéz, boldogulásuk körülményes a többnyire ellenséges külvilágban. Yneven csupán elvétve találkozhatunk khállal, ám a kalandozó köztük még ritkább jelenség. Bárhová vesse is a sors, egy oroszlánember számára szinte lehetetlen a beilleszkedés, és ha egyszer sikerrel jár, botorság lenne tovább utaznia. A kalandozók örökké vándorló életmódját nem szívesen vállalják fel, így általában csak a kiváltképp nyughatatlan és beilleszkedni képtelen khálok válnak kalandozókká.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 12 láb (egyedi izomzatukból és testfelépítésükből adódóan a khálok gyorsabbak és mozgékonyabbak Ynev legtöbb népénél)

Tulajdonságok: +4 Erő, +2 Ügyesség, +2 Állóképesség, -2 Intelligencia, -4 Karizma. A khálok párjukat ritkítóan erősek és szívósak, valamint macska-természetükhöz méltóan ügyesek és fürgék. Rendkívül ingerlékenyek, és sok esetben a józan ész helyett az ösztöneik vezérlik őket.

Éjszakai látás

Szaglás

Érzékek: Szaglásukon túl egyéb érzékszerveik is rendkívül kifinomultak. A khál +2-t kap minden Észlelés, Hallgatózás és Keresés képzettség-próbájára.

Vadász: Vadászösztöneik és faji adottságaik következtében a khálok félelmetes ragadozók. A khál karakter +4 módosítót kap Lopózás és Rejtőzködés próbáira, illetve +2-t Túlélés, Ugrás, Mászás és Akrobatika képzettségeire.

Hatodik Érzék: Kifinomult ösztöneiknek köszönhetően a khálok különös veszélyérzékkel bírnak, mely figyelmezteti őket a rájuk leselkedő veszedelemre. Amennyiben bármiféle veszély fenyegeti, a khál karakter tehet egy Intelligencia próbát (ennek célszáma 15, illetve 12, ha a khál élete is veszélybe kerül). Ha a dobás sikerrel jár, az oroszlánember tudatára ébred a fenyegetésnek néhány pillanattal a baj bekövetkezte előtt. Ha ellenségek készültek meglepni a karaktert, akkor a khál sikeres Intelligencia próbája azt jelenti, hogy semmiképpen nem minősül meglepettnek (akkor sem, ha egyéb észlelés

próbáit elvétette), és normál módon kezdeményező dobást tehet a támadók ellenében. Ha a veszély más természetű (például egy elszakadó kötél, beomló folyosó, rejtett csapda stb.), úgy sikeres Hatodik érzék esetén a karakter +4 módosítót kap a fenyegetés elkerülésére dobott tulajdonság– vagy képzettség-próbáira.

Üvöltés: A khálok képesek üvöltésükkel megrémíteni a környezetükben tartózkodó lényeket, embert, állatot egyaránt. A képesség erősségét (d20 + a khál karakterszintje) a célpont Asztrális Ellenállásával kell összehasonlítani – a pszi pajzsok ebben az esetben nem számítanak, mivel az áldozatot nem éri asztrális támadás. Félelem lesz úrrá mindenkin, aki elvéti ellenállását. Az állati intelligenciával rendelkező lények elmenekülnek, és a továbbiakban nem merészkednek a khál közelébe. Az értelmes fajok tagjai megrendültnek számítanak (-2 minden próbára, támadó és sebző dobásra), esetükben a hatás 5 + a khál Karizma módosítója számú körön keresztül tart. A khál egy jeleneten belül csupán egyszer kísérelheti meg ezt a képességét alkalmazni. A khál üvöltése igen messzire elhallatszik, ám csupán a karakter körüli 20 lábnyi sugarú körön belül fejti ki hatását, ott azonban mindenkire, aki hallja (barátra, ellenségre egyaránt). Mivel a khál üvöltése a prédaállat ösztönös rettegését idézi fel az áldozatban, ezért az olyan értelmes lények, akikben szintén mélyen fészkel a ragadozó ösztön, ellenállóbbak a félelemmel szemben. (A M.A.G.U.S. játszható népei közül az orkok és a khálok immunisak az Üvöltésre, az Udvari orkok pedig +4-et kapnak az Asztrális ellenállásukra a képességgel szemben).

Ragadozó: Vadállati kisugárzásuk megriasztja a közelébe kerülő állatokat. -4 büntetést kapnak minden Idomítás képzettség-próbájukra, valamint minden állat alapvetően ellenségesen közelít hozzájuk. Az előző hátrányokon túl a khálokat semmiféle hétköznapi hátasállat – legyen bármily jól idomított – nem tűri meg a hátán (bár testfelépítésük miatt a khálok eleve képtelenek megülni egy lovat).

Természetes Fegyverzet: A természet halálos fegyverekkel, hatalmas karmokkal és borotvaéles fogakkal látta el a khálokat. Természetes fegyvereivel a khál a harc rendes szabályai szerint támadhat – teljes támadás esetén a TÉ alapja szerint akár többet is. A khál karmainak sebzése d4 (szúró-vágó fegyver, sebessége 4), fogaié d6 (szúró-vágó fegyver, sebessége 4). Igen gyakorlottan alkalmazzák természetes fegyvereiket, lényegében rendelkeznek a Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok képességgel.

Tradicionális Fegyverek: Lenyűgöző, természetadta karmaikon és fogaikon túl a khálok kultúrájában fontos szerepet tölt be a tradicionális fegyverek forgatása is. A khál karakter választhat egyet az alábbi fegyverek közül, melyre megkapja az Egzotikus Fegyverforgatás – Alapfok Képességet: ghon, rakhar vagy khrga.

Mancsok: Noha harcban a khálok előnyére válnak hatalmas mancsaik és karmaik, a mindennapos életben bizony megnehezítik a finomabb, komolyabb kézügyességet megkövetelő tevékenységek elvégzését. A khál karakter -4 büntetést kap a Kézügyesség képzettség-próbáira, továbbá minden olyan tulajdonság- vagy képzettség-próbájára, melyek finom, precíz ujjmozdulatokat kívánnak meg a végrehajtás során – ilyen többek között a Zárnyitás és számos Mesterség, Művészet és Előadóművészet.

Ösztönlény: Ösztöneik által vezérelt lények, igen indulatosak, asztrálisan könnyen sebezhetőek. Érzelmi kiegyensúlyozatlanságuk a M.A.G.U.S. játéktechnikájában két módon jelenik meg. Egyrészt egy khál karakter számára a Pszi képzettség sohasem minősül elsődlegesnek (még akkor sem, ha párját ritkító módon a khál véletlenül teljesítené a Pszi elsajátításához szükséges követelményeket). Ezen felül a khál karakter -4 büntetést kap az ellenállására mindenféle asztrális támadással szemben.

Sötét múlt: A khálok hosszú időn keresztül szolgáltak sötét hatalmakat, és ez nem múlhatott el nyomtalanul. Bár mára a nép már szakított sötét múltjával, lelkükön nyomott hagytak egykori bűneik. Ebből következően a khál karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket.

Javasolt Hátrány

A múlt árnyéka: A khálok már végérvényesen szakítottak egykori, sötét múltjukkal, személyiségükben már sehol nem kaphat helyet sem a Káosz, sem a Halál jellem. Amennyiben a khál cselekedetei vagy valamilyen külső hatás következtében a karakter személyisége olyannyira eltorzul, hogy ezek bármelyike is megjelenik a jellemében, úgy az oroszlánember azonnal elveszíti Hatodik Érzékét. Ha a jellemtorzulást a khál tettei idézték elő, úgy a veszélyérzetét már soha nem nyerheti vissza. Ha a személyiségének elváltozása egy külső tényező (pl. mágia) kényszerítő hatására következik be, úgy a khál még visszaszerezheti Veszélyérzékét, ha sikerül leküzdenie valamikor az idegen befolyást.

Bármelyik esetről legyen is szó, a torzult jellemű khál érzelmileg még kiszámíthatatlanabbá válik, ezért az asztrális ellenállását sújtó büntetés -6-ra emelkedik. Amennyiben a khál még visszaszerezheti a Hatodik Érzékét, úgy ettől a büntetéstől is megszabadulhat, mikor legyőzi az idegen befolyást (ha ez sikerül, úgy az ellenállását sújtó módosító ismét -4-re csökken).



Ork



Az orkok mindenütt ismert – rettegett vagy megvetett – népének képviselői csak ritkán bukkannak fel magányosan civilizált települések környékén. Egy magában kóborló ork kevés jóra számíthat, hiszen fajtáját Ynev-szerte gyűlölik és félik.

A Farkasszellem gyermekei – ahogy magukat gyakran emlegetik – erőszakosak és vadak, igazi ragadozók. Népük körében az erő és kitartás a legfőbb erény, ki ezekben nem jeleskedik – legyen az idegen vagy fajtabéli -, sohasem vívhatja ki tiszteletüket.

Az orkok a számukra kiszabott rövid idő alatt rendkívül gyorsan és sokat élnek. Életvitelük még az idősebb fajok által folyton nyüzsgőnek, rohanónak titulált embernépek számára is szinte követhetetlen.

Sajátos gondolkodásmódja, hírneve és viselkedése miatt egy ork kevés megértésre számíthat más fajok, népek részéről.

Személyiség

Az orkok többsége erőszakos és agresszív. A faj tagjai általában nem túlzottan intelligensek, gondolkodásuk egyszerű, az emberek számára primitív. Az orkok vérében van a „falkaszellem", ezért szinte kivétel nélkül hajlamosak az egyén érdekét a közösség, törzs java mögé helyezni. Talán rövid életükből, esetleg vad természetükből fakad, de a faj képviselői általában türelmetlenek és lobbanékonyak, a problémáikat gyakorta inkább erővel, nem ésszel próbálják meg megoldani.

Megjelenés

Magasak, robosztusak, és kissé görnyedt tartásúak. Testszőrzetük igen erős, különösen a mellkasukon és végtagjaikon, ellenben koponyájuk teljesen kopasz. Jellemző a vaskos alsó álkapocs, a csapott homlok, a kiugró homlokeresz és a mélyen ülő szemüreg. Alsó pár szemfoguk néha olyan nagyra megnő, hogy az ajkuk nem takarja el őket egészen. Bőrük színe változó; az árnyalatok a sötétbarnától a halványságáig terjednek.

Kultúra

Személyiségükből adódóan nemzetségekbe és törzsekbe tömörülnek. Tizenhat nagyobb törzsük tanyázik Északon, Gro-Ugon területén, és még számtalan másik az északi földeken szétszórva. Délen az orkok Krán rabszolgái, alig néhány nemzetségük található a Fekete Határon kívül.

Nevek

Grauk, Ogak, Birak, Ukkan, Baghur. Hasonlóan a goblinokhoz, az orkok is szeretnek állandó jelzőket kapcsolni nevük elé, ám jelentős különbség, hogy szemben a goblinok üres és többnyire átlátszó dicsekvésével, ezek valós tetteket jelölnek. Ilyen lehet pl. a lovagölő, medvék réme, viharöklű, vaskarmú.

Kalandozók

Az orkok népe manapság is teremtőjük, Orwella átkát nyögi. Az orkok lelke haláluk pillanatában elpusztul, és nem lép be a lélekvándorlás körforgásába. A nép körében számtalan legenda kering olyan orkokról, akik sikerrel játszották ki az istennő praktikáit. Zömmel ezen Hérószok példája lebeg azok előtt az orkok előtt, kik végül elhagyván törzsüket egyedül próbálnak boldogulni. Az embernépek körében időnként felbukkanó „kalandozó kór" az orkok között szinte ismeretlen.

Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +3 Erő, +2 Állóképesség, -3 Karizma és -2 Intelligencia. Párjukat ritkítóan erősek és szívósak, ellenben nem túl okosak és vad, erőszakos természetüknek hála, társaságban sem igen állják meg helyüket.

Éjszakai látás

Szaglás

Kitartás: Rendkívül szívósak és kitartóak, +4 módosítót kapnak Futás és Úszás képzettség-próbáikra, továbbá minden olyan dobásukra, melyet a fizikai kifáradás ellenében kötelesek dobni.

Harci Képzés: Az orkok kultúrájától szinte elválaszthatatlan a harc és az erőszak. Az ork karakter választhat egy Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

Túlélő: Egészen szélsőséges, sanyarú körülmények között is képesek életben maradni, szervezetük kiemelkedően jól bírja a nélkülözéseket. Az ork karakter +4 módosítót kap minden Túlélés képzettség-próbájára.

Gyors életvitel: Bár nagyon rövid ideig élnek, a számukra rendelt idő alatt igen aktívak. Más fajok képviselőivel ellentétben egy ork karakter számára 4 óra alvás elegendő a teljes szellemi és testi felfrissüléshez.

Rossz megítélés: Hírnevük és erőszakos természetük miatt -4 módosítót kapnak minden Karizma alapú képzettség-

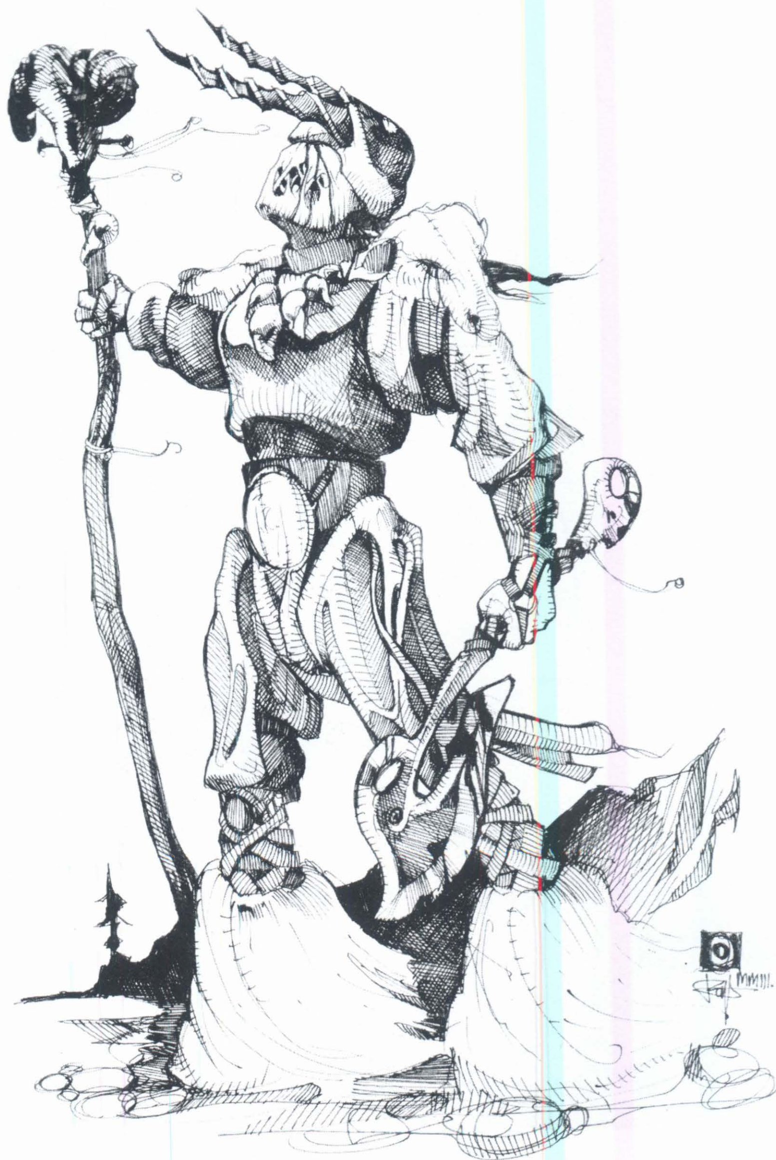
próbájukra. Ez alól az egyedüli kivételt a Megfélemlítés képzettség jelenti, ahol a külvilág és egyéb népek előítéletei még az előnyükre is válnak. Ebből következően az ork karakter +2-t kap a Megfélemlítés képzettség-próbáira.

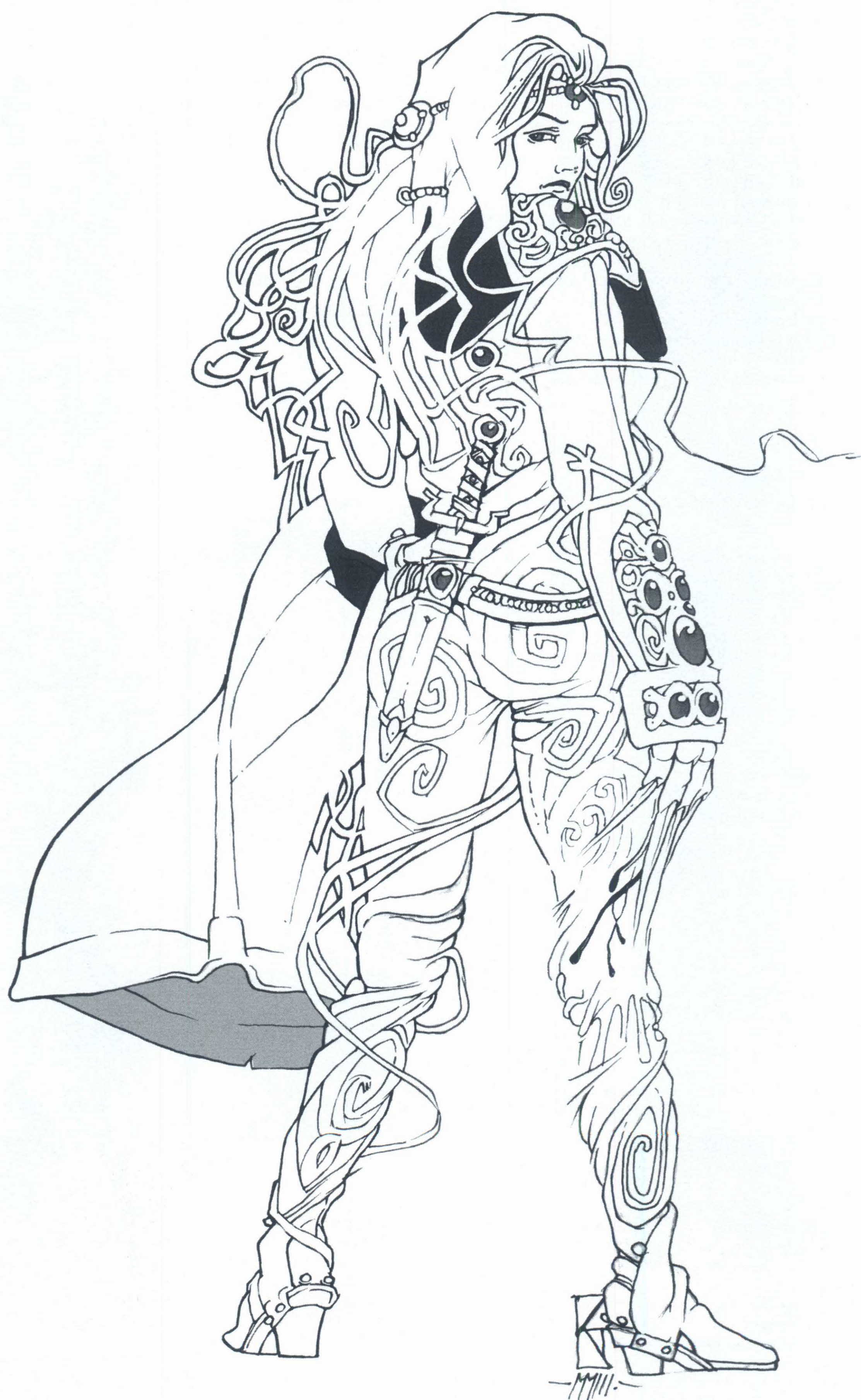
Fiatal lélek: Orwella istennő átkának köszönhetően az orkok lelke sok szempontból különleges. Lelkük a haláluk pillanatában együtt pusztul testükkel, ezért nem adatik meg számára, hogy a lélekvándorlás magasabb szintjére lépjen. Ebből következően az ork karakterek soha nem vehetik fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket. Megjegyzés: a Hetedkor végén feltűnnek olyan orkok, kiknek lelke valamilyen módon – többnyire természetfeletti erők közreműködésével – visszanyerte a jogot az Örök Körforgásban való részvételre. A KM az ő esetükben engedélyezheti a Kegyelt Képesség felvételét, de csak abban az esetben, ha ez beleillik Ynev világába.

Kaotikus elme: Az orkok gondolkodása és vad, kiszámíthatatlan természete lehetetlenné teszi számukra, hogy bármiféle Pszi Képességgel bírjanak. A karakter még akkor sem veheti fel ezeket a Képességeket, ha az orkok között gyakorlatilag egyedüliként, rendelkezne a pszi képzettségek gyakorlásához szükséges tulajdonság-követelményekkel.

Javasolt Hátrány

Ragadozó: Az orkok vadállati kisugárzása megriasztja a közelébe kerülő állatokat. Az orkok -4 büntetést kapnak minden Állattartás képzettség-próbájukra, valamint minden állat alapvetően ellenségesen közelít hozzájuk. Az előző hátrányokon túl az orkokat semmiféle hétköznapi hátasállat – legyen bármily jól idomított – nem tűri meg a hátán (bár testfelépítésük miatt az orkok eleve képtelenek megülni egy lovat).





Kasztok

Sokféle módon boldogulhatunk Ynev világán. A legtöbbek lehetősége korlátozott; a röghöz kötött jobbágyok, a napi megélhetésért küzdő szegényebb iparosok ritkán látnak előrébb a következő napnál. Mások szerencsésebbek. Lehet, hogy paloták szülöttei, és egész életük vadászatok, mulatságok végeláthatatlan sora. Vannak, kik ugyan alacsony sorból származnak, de kemény munkával és tehetségük révén lehetőségük nyílik a felemelkedésre.

Akárhogy is, legtöbben egyszerű, teljesíthető célokat tűznek maguk elé. Persze messze nem mindenki elégszik meg ennyivel. Uralkodók és hadvezérek egész országokat kívánnak elfoglalni; vérbe és tűzbe borítani, avagy felszabadítani – egyre megy. Nagyhatalmú varázslók az örök élet titkát kutatják – a halálon innen vagy túl. Hitványabb matériából gyúrt halandók másokat fosztanak ki, másoktól veszik el a megélhetést. És persze azok sorába tartoznak a kalandozók is, akiknek nem megfelelőek a kitaposott ösvények.

Rengeteg módon kereshetik hát a halandók szerencséjüket Yneven. A M.A.G.U.S.-ban a lehetőségek sokszínűségét a kasztrendszerrel kívánjuk érzékeltetni. Egyszerűen megfogalmazva a karakter kasztja – nagy vonalakban – meghatározza, hogy a karakter milyen tudással rendelkezik, mire lehet képes. A kaszt a karakter (jelenlegi) hivatása – megmutatja, mihez ért, milyen tudással, tapasztalattal rendelkezik, és milyen eszközök állnak rendelkezésére, mivé képezték (vagy képezte magát), és milyen életút áll mind mögötte, mind valószínűsíthetően előtte.

Egyik legfontosabb dolgunk hát, amikor belépünk Ynev világára, hogy kigondoljuk: milyen kaszt a legmegfelelőbb az általunk elképzelt személyiségnek, illetve ha még nincs kiforrott elképzelésünk, az egyes kasztok átolvasása segíthet nekünk. A kaszt dönti el nagyrészt, hogy, milyen tulajdonságokkal érdemes játékbeli alakmásunknak rendelkeznie, milyen előtanulmányokat kell folytatnia, miben érdemes képeznie magát, és milyen képességeket kell megszereznie. Amennyire csak tudod, próbáld meg előre megtervezni karaktered életpályáját – milyen kalandozó- és belső-kasztokat szeretnéd, ha felvenne. Karaktered fejlődése során mindvégig tartsd ezt szem előtt. Ennek alapján válaszd meg képességeit és képzettségeit, hogy meg tudjon majd felelni a választott kasztok követelményeinek.

A M.A.G.U.S. rendszerében a kasztok három típusát különböztetjük meg, attól függően, hogy milyen mértékű elkötelezettséget, elhivatottságot és előzetes tapasztalatot igényelnek, és mekkora hatalmat, tudást biztosítanak cserében tagjaik részére – ez a három típus az alapkaszt, a kalandozókaszt és a belső-kaszt.

Alapkaszt: Legcélszerűbb általános foglalkozásként elképzelni, amelyek az átlagemberek által járható fejlődési utakat jelenítik meg. A leghíresebb kalandozók is innen indulnak, így néhány (3) szintet mindenkinek el kell tölteni egy vagy több alapkasztban, mielőtt valamely kalandozó-kaszt tagja lehetne. Ez idő alatt sajátíthatja el a kalandozó-kaszt követelményeiként megjelölteket. Ezek az első szintek lényegében a karakter tanulmányait jelentik. A köznép legnagyobb része persze soha nem szerez elegendő specializált tudást, hogy továbbléphessen valamely kalandozó-kasztba – és azok számára, akik mégis megszerezték a szükséges ismereteket, sem mindig adódik lehetőség. Nem elegendő ugyanis a követelmények teljesítése; a körülményeknek is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter felvehesse az adott kasztot. Fejvadásszá általában csak akkor válhat valaki, ha már eleve valamelyik fejvadász-klán által fenntartott iskolában szerzi tudását – itt nem csupán a szükséges képzettségeket vagy képességeket sajátíthatja el, hanem azt a szemléletmódot, világnézetet, és beállítottságot is, amely révén igazi idővel 'szakmája' igazi mesterévé válhat. Ezen felül, tanítóinak, kiképzőinek is lehetősége nyílik, hogy felmérjék a karakter a klán iránt tanúsított hűségét és elkötelezettségét.

Amennyiben a karakter valamilyen mester, iskola, klán, rend vagy hasonló szervezet tanítványa, a karakter ifjonti évei alatt felvett 3 szintnyi alapkaszt jelképezi tanulóéveit. Ez persze nem azt jelenti, hogy tanulóideje alatt Fegyverforgatóként, Szerencsevadászként, Novíciusként vagy Arisztokrataként működne, és keresné kenyerét. Ellenkezőleg! Ilyenkor a karakter a szervezet égisze alatt működő iskolában sajátítja el azokat az alapokat, amelyek ahhoz szükségeltetnek, hogy aztán megállja a helyét a kalandozó-kasztjában – mire abban felveszi az első kaszt-szintjét, alap kiképzése véget ért. Mivel az alapkasztok igen tágan értelmezhetőek, az iskolában folyó nevelés is belefér a horizontjukba. Amennyiben a karakter például egy fejvadász-klán berkeiben nevelkedik, és ehhez 2 szint Fegyverforgató és 1 szint Szerencsevadász alapkasztot vesz fel, akkor ezt úgy kell érteni, hogy körülbelül tanulmányai kétharmadát harci és fegyveres gyakorlatozással töltötte, a maradék harmadot pedig olyan 'bűnös' – ám hatékony – praktikák gyakorlásával, amelyeket általában a törvényen kívül állók sajátítanak el. Az egyes kalandozó-kasztok leírásában 'Ideális háttér' címszó alatt megtalálható, hogy miképpen – mely alapkasztok felvételével – lehet a legkönnyebben teljesíteni a felvételükhöz szükséges követelményeket. Nem minden alapkaszt nyitott a játékos karakterek számára; a közember olyan általános foglalkozásokat fog össze, mik a játékos karakterek számára többnyire nem járható utak (eme alapkasztról bővebben a Kalandmesterek könyvében olvashatsz). Elképzelhető persze, hogy egyes csapatok eme alapkasztot is felhasználják; igazi ínyencség lehet jobbágyok bőrébe bújni, bár a legtöbb esetben nem túl heroikus.

Kalandozó-kasztok: Amint véget érnek a tanulóévek, az igazán tehetségesek és szerencsések továbblépnek. Immár speciális tudást birtokolnak; bizonyos területeken messze kiemelkednek az átlagból.

A kalandozó-kaszt elnevezés persze kissé félrevezető. A legtöbb kalandozó-kasztú karakter élete oly kötöttségekkel teli, mely nem teszi lehetővé számukra a kalandozást. A fenti példánál maradva, a legtöbb fejvadász kalandozó-kasztú karak-

ternek van jobb dolga is, mint Ynevet járva kalandok után kutatni. Ám a kalandozók mindig kivételek; ahogy egy pyarroni bölcs megfogalmazta, a kalandozólét hasadás a dolgok rendjén.

Helyesebb hát talán úgy megfogni a kérdést, hogy a kalandozó-kasztok által biztosított tudás és hatalom szükséges ahhoz, hogy egy karakter eredményesen szembeszálljon a számtalan veszéllyel, mit Ynev útjainak járása jelent.

Nem törvényszerű persze, hogy iskolákban sajátítsa el tudását minden kalandozó-kasztú karakter, igaz, ez meglehetősen gyakori. Ez már nem a játékrendszertől függ, hanem a Kalandmester megítélésétől – vajon úgy véli-e, hogy a kalandozásaid során veled történtek elegendő alapot nyújtanak, hogy felvedd a kasztot. A különböző kalandozó-kasztok az ilyen, a játék világán belüli megkötések és azok szigorúságának tekintetében igen változatosak lehetnek – van, amelyik szinte semmilyen feltételt nem szab a karakter számára, és van, amelyikbe csak rendkívül nagy erőfeszítések vagy a körülmények fantasztikus összejátszása révén lehet bekerülni. Ahhoz, hogy elnyerd a lovagi címet, elegendő „csupán" születésed joga, és a csatatéren bizonyított bátorság. Arel követői megvetik a formális oktatást, úgy tartják, csak a kalandok forgatagában derül ki, hogy valaki méltó-e a Sólyomúrnő kegyére. Ahhoz azonban, hogy kitanuld a tűzvarázslók félve őrzött titkait, az Ordani iskola növendékének kell lenned, esetleg egy renegát mester tanítványának – ekkor viszont életed állandó veszélyben van.

Az is elképzelhető, hogy valaki nem szeretne belépni semelyik kalandozó-kasztba – annak ellenére, hogy adott a lehetőség. Igaz, ekkor hátrányba kerül a csapat többi tagjával szemben, mégis tegyen, ahogy jónak látja.

A kalandozó-kasztok tagjai immáron kiemelkedtek az átlagból, és jól körülhatárolt utat követnek. Tudásuk és ismereteik hatalmasabbak a csak alapkaszttal rendelkezőkénél.

Belső-kaszt: Mindig van lehetőség a továbbfejlődésre. Bármennyire is felül álljon a kalandozók tudása az átlagemberekén, léteznek nagyobb hatalmak is Yneven. Ezek egy része a karakterek számára is elérhető – amennyiben elég kitartóak, és sikerül megnyerni az adott iskola, rend kegyét. A belső-kasztok kivételes méretű hatalmat kínálnak, ám ennek ára van. Nagyon ritka az olyan eset, amikor tudásukat olyanok számára tennék elérhetővé, kik nem teszik magukévá az iskola elveit. A belső-kasztok egy pálya csúcsát jelentik többnyire, sőt ennél is többet; mondják, a livinai álomorzók olyan hatalommal bírnak az álmok felett, miről egy „egyszerű" boszorkány álmodni sem merhet, egy teljes jogú gorviki vértestvér pedig művészi szintre emeli az ölést. A belső-kasztokba tudásanyagának elsajátítása nem könnyű; sokszor hosszas kalandok szükségesek ahhoz, hogy a karaktert a rend soraiba fogadja.



A kasztok leírása a következő mintát követi

A kaszt neve

Ezek után egy rövid hangulatkeltő írás következik, amely – reményeink szerint – meghozza a kedved, hogy az adott kasztot válaszd. Ez egyben általános ismertető is, amely bemutatja a kasztot, annak történetét, földrajzi és kulturális vonatkozásait, a kaszt tagjait, életvitelüket, céljaikat, szokásaikat és meghatározó vonásaikat.

A kaszt jellemzői:

az általános ismertető után a kasztra vonatkozó játéktechnikai leírás következik

Életerő és Fájdalomtűrés:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak fizikai adottságait.

Jellemzők:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak jellemzőit és ellenállásait.

Harcértékek:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak harcértékeit.

Harcmodor:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak harcmodorát, taktikáikat, választott fegyvereiket, páncélzatukat.

Képzettségek:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjai által preferált képzettségeket, szakértelmeket – az érdeklődési körüket.

Követelmények

Itt olvashatóak a kaszt felvételéhez szükséges követelmények. Amennyiben a leírás másként nem rendeli, a karakter mindegyik követelménynek meg kell felelјen ahhoz, hogy a kasztot felvehesse.

Az alapkasztok esetében ez a bekezdés hiányzik.

Elsődleges Képzettségek

Itt olvashatóak a kaszt által nyújtott elsődleges képzettségeket – ezek 1 Képzettség-pontba (Kp) kerülnek szintenként. A listán nem szereplő képzettségek ennek a duplájába (2Kp) kerülnek.

Kp/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként elkölthető Kp-k száma. A fix értékhez hozzá kell adnod az Intelligencia tulajdonságod módosítóját – ennyi Kp-t kapsz egy szinten. Amennyiben alacsony Intelligencia módosítód miatt szintenkénti Kp-id száma 0 vagy annál kevesebb lenne, 1 Kp-t ekkor is elkölthetsz.

Mp/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként kapott Manapontok száma.

A nem mágiahasználó kasztok esetében ez a bekezdés hiányzik.

Fp dobás/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként kapott Fájdalomtűrés-pontok (Fp) száma. Dobj a megadott kockával, majd a kapott eredményhez add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját. Amennyiben alacsony Állóképesség módosítód miatt valamely szinten Fp-id száma 0 vagy annál kevesebb lenne, 1 Fp-t ekkor is kapsz.

Táblázat:

A táblázatból a kaszt tagjainak harcértékei és jellemzői, valamint kasztképességeik olvashatóak ki a karakter kaszt-szintje szerint (a harcértékekért lásd a Harc fejezetet).

Többkasztú karakterek

Többkasztú karakterek alatt azokat a karaktereket értjük, akik több kaszttal is rendelkeznek. A M.A.G.U.S. játékrendszerének sajátossága miatt, a szó szoros értelmében a karakterek jelentős része többkasztúnak számít, hiszen a kalandozókasztok felvételéhez szükséges, hogy mindenki rendelkezzen néhány szinttel más kasztokban is. Persze így is vannak rengetegen olyanok, akik csupán egyetlen kasztban fejlődnek egész életük folyamán – Ynev átlagos lakosai rendszerint ilyenek. Városőrök, jobbágyok, udvaroncok, vásári tolvajok, könyvtárosok – mind-mind egyetlen kasztban 'tengetik' napjaikat.

Igazi többkasztúságról akkor beszélhetünk, ha valaki több egymástól erősen eltérő fejlődési utat nyújtó kalandozó-kaszttal rendelkezik. Egy harcos valamily módon belekontárkodik a tiltott tanokba, és a boszorkánymester kaszt tagja is lesz, avagy a léha bajvívó megtér, és Domvik szent életű papjává válik. Előfordulhatnak ehhez hasonló esetek, ám a Kalandmesternek mindig gondosan kell mérlegelnie, mit, és hogyan engedd meg a játékosoknak. Igencsak valószínűtlen, hogy egy büszke dorani varázsló tolvajnak álljon, mint ahogy egy Arel-papból is nehezen lesz boszorkánymester. No és természetesen az alapkövetelményeket is kell teljesítenie a karakternek a felveendő kasztban.

Alapkasztok

Ynev világán nem csupán kalandozók élnek. Akadnak nincstelenek, szolgák, egyszerű kétkezi munkások, akik tudásukat szüleiktől, családon belül sajátítják el, esetleg elszegődnek inasnak egy-egy nevesebb mesterember mellé. Vannak nemesek, akiket tökéletesen kielégít az udvar sürgés-forgása. Vannak egyszerű közkatonák, városőrök, akik fegyverükkel keresik ugyan kenyerüket, igazi harcot azonban ritkán látnak Pitiáner tolvajok, szélhámosok, zsebmetszők, hamiskártyások lepik el a lebujokat, akik mások munkájával szeretnének meggazdagodni. Vannak írástudók, bölcsek, falusi javasasszonyok, akik tudása a közösséget, vagy a maguk erszényét gyarapítja. És találhatunk itt csendes magányukba húzódó elmélkedőket, akik tudatuk hatalmát önmaguk vagy mások megsegítésére hasznosítják.

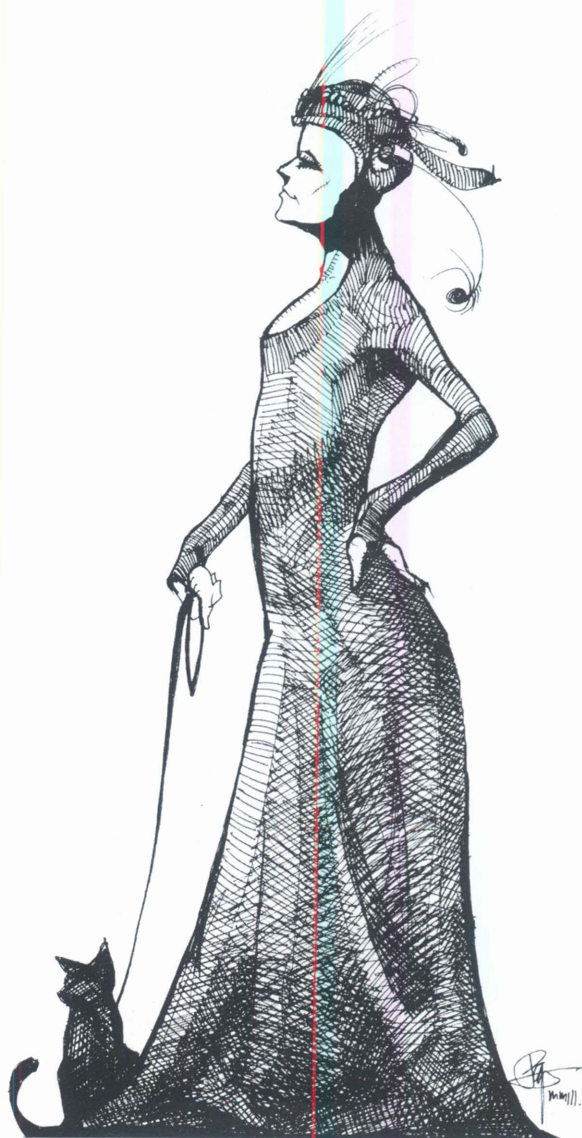
Ők a történetek mellékszereplői. Katonák, nemesemberek, bölcsek, művészek, egyszerű szerzetesek, mesteremberek. Bár tudásuk és szakértelmük nem ér fel elhivatottabb, specializáltabb társaikéval, a kalandozók népét pedig meg sem közelíti, ők is képesek fejlődni a maguk területén. Sőt, mindenki az ő szintjükön kezdi, mindenki az ő soraikból emelkedik ki – köztük alapozza meg tudását, teszi meg az első lépéseket a hatalom, a kiemelkedés irányában.

Ezeket az alapokat szükségtelen nagyon differenciálni – elegendő, ha felismerjük, hogy létezik néhány alapvető irányvonal, amelyek mentén a karakterek – játékos és nemjátékos karakterek egyaránt – elindulnak a fejlődés útján. Akinek adódik lehetősége, idővel specializáltabb utakra kanyarodik, amelyek több hatalmat, nagyobb tudást biztosítanak számára. Sokan – a néptömegek döntő többsége – azonban megmarad ezeken az egyszerűbb, szélesebb de lassabb utakon, és azt tapossa egész életében. Ezek között is vannak, akik időnként irányt váltanak, és egy másik hasonló széles és lassú úton haladnak tovább.

Ezeket az általános fejlődési irányvonalakat alapkasztoknak nevezzük. A kalandozó- és belső-kasztoktól eltérően az alapkasztok valóban csak irányvonalak, csak útmutatók – lehetetlen volna szűken körülhatárolni, hogy kik is tartoznak beléjük. Az egyes alapkasztok leírásában kitérünk arra, hogy kik tartoznak általában közéjük.

Mivel ily általánosak, az alapkasztokból igen kevés van – ezek lefednek minden foglalkozást, szakmát, mesterséget, hivatást, amit gondolkodó lény csak űzhet Ynev földjén.

Szint:	**A karakter kaszt-szintje.**
TÉ:	A karakter alap Támadó-értéke az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter fegyveres TÉ-je.
Szívósság:	A karakter Szívósság jellemzője az adott kaszt-szinten – ebből számolható ki a karakter Ép-inek száma, és a Fizikai Ellenállása.
Gyorsaság:	A karakter Gyorsaság jellemzője az adott kaszt-szinten – ebből számolható ki a karakter VÉ-je és KÉ-je.
Tudat:	A karakter Tudat jellemzője az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter Asztrális és Mentális Ellenállása.
Kaszt-képességek:	A karakter az egyes kasztképességeket a táblázatban feltüntetett kasztszinten kapja meg. Az egyes kaszt-képességek leírásai tartalmazzák a vonatkozó szabályokat.



Fegyverforgató

Yneven sok veszélyes zug található, ahol a harci képességek az élet és a halál közti különbséget jelenthetik. Ám nem kell keresni a bajt ahhoz, hogy harcolni kényszerüljünk; az erdőkben útonállók tanyázhatnak, a városok sikátoraiban sem mindig az elesettek tengetik nyomorúságos életük. A napfényt sosem látott kapualjakban meghúzódó alakok törvényei néha egyszerűek...

Annak, ki idegen földön jár létfontosságú hát, hogy képes legyen önmaga megvédésére – vagy jó pénzt kell fizetnie olyan embereknek, kik ezt megteszik helyette.

Ezek után nem meglepő, hogy a fegyverforgató az egyik legnépesebb alapkaszt Yneven. Rengeteg helyen lehet elsajátítani a fegyveres harc alapjait. A nemesi lét nélkülözhetetlen kellékei a csillogó kardok, míves páncélok, így majd minden nemesifjút kiképeznek a harc alapjaira. Legtöbbjük megreked ezen a szinten, s a léha ifjúság múltán csak arra képes a büszke úr, hogy ne essen el saját fegyverében, ám néhányan továbblépnek, és hírneves lovagok, párbajhősök lesznek belőlük.

Szintlépés A-1. (Fegyverforgató)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	1	1	1	0	
2	2	2	2	0	
3	3	2	2	1	
4	4	2	2	1	Specialista
5	5	3	3	1	
6	6	3	3	2	
7	7	4	4	2	
8	8	4	4	2	Specialista
9	9	4	4	3	
10	10	5	5	3	
11	11	5	5	3	
12	12	6	6	4	Specialista
13	13	6	6	4	
14	14	6	6	4	
15	15	7	7	5	
16	16	7	7	5	Specialista
17	17	8	8	5	
18	18	8	8	6	
19	19	8	8	6	
20	20	9	9	6	Specialista

A kevésbé szerencsés származásúak számára a fegyverforgató lét kiemelkedési és kenyérkereseti lehetőséget jelenthet. A legtöbb seregben nem túl magas ugyan a zsold, ám a koszt és kvártély biztosított, így az szinte bizonyos, hogy a katonaévek végére összegyűlik elegendő pénz némi föld, vagy egy városi polgárjog megszerzésére.

A nagyravágyóbbja természetesen nem elégszik meg ennyivel. Ők Ynevet járják kaland és kincsek után kutatva. A legtöbb szerencsekatona persze jeltelen sírban nyugszik, de ki túléli az első éveket (egy a tízből tán) félelmetes harcosként születhet újjá.

Mint kalandozó.

Sokan persze nem vállalják a kalandozólét veszélyeit – vagy képességeik nem teszik őket alkalmassá – és nem lépnek tovább. Ők alkotják a seregek és városőrségek derékhadát, a módosabb kereskedők testőrségét, és a karavánok kíséretét. Sokszor találkozhatnak velük a büszke kalandozók is, mind barátként, mind ellenségként, és jobban teszik, ha nem becsülik le őket, mert egy egyszerű fegyverforgató talán nem oly veszélyes a harcban, mint egy kalandozó, de az ő kardjaik is acélból valók...

A kaszt jellemzői

Életerő és Fájdalomtűrés

A Fegyverforgatók életereje és fájdalomtűrése is jónak mondható. A küzdelem, a fegyveres harc hozzátartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, a megpróbáltatások és erőpróbák megedzik testüket.

Jellemzők

A Fegyverforgatók a fizikai hatásokkal szemben megfelelően védettek, hiszen viszonylag szívósak és gyorsak. Ezzel szemben Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadásokkal szemben.

Harcértékek

A Fegyverforgatók harcértékei az alapkasztok közül a legjobbak, hisz a harc a kenyerük. Harc közben fegyverük erejére támaszkodnak.

Harcmodor

A forgatott fegyverek és a kedvelt vérttípusok terén a Fegyverforgató kaszt tagjai nagy változatosságot mutatnak. Akadnak közöttük felvértezett, pajzsos katonák, de egy szál fütykössel felszerelkezett útonállók is.

Képzettségek

A Fegyverforgatók – mint az a kaszt nevéből is sejthető – rendszerint fegyverforgató tudományukra koncentrálnak, és többnyire világi felfogású emberek. Képzettség-pontjaik száma alacsonynak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

Elsődleges képzettségek

Állattartás, Egyensúly, Futás, Gyógyítás, Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség – választott, Sebkötözés, Szakma, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Kaszt képességek

Specialista: A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:
- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Harci képességet, melynek teljesíti a követelményeit



Szerencsevadász

A nagyvárosok sikátorainak nincstelen gyermekei, kiknek mások vagyona jelenti a prédát. Éhesek, elkeseredettek, és mindenekelőtt halandók, bár azt hiszik, hogy örökké élnek.

Az egyiket egy rossz éjszaka végét jelző hajnal első sugara lógva találja, a másikat egy nemesúr kutyái tépik szét.

Nincsenek sokan, kik túlélik a kezdeti időket. A legtöbben elsüllyednek a maguk kavarta fertőben, s lecsap rájuk a felső világ szigora.

De azok, kik elkerülik a végzetet, derék munkások lesznek: igaz, az úgynevezett jobb körökben az ilyen foglalkozások említésére, mint verőlegény, pénzbehajtó, betörő, elszörnyedt pillantásokkal reagálnak.

Az igazán élelmesek még feljebb juthatnak; ők a törvények felett állnak, értő kezekkel mozgatják azokat a szálakat, mik megkötik a hatalmasságokat. A klánok keze mindenhová elér, és ökölbe szorul, ha érdekeit sértve érzi. Ők tudják: a tolvaj szó sokkal többet jelent egy utcai zsebmetszőnél.

Sokan megelégednek ennyivel. Másoknak ez sem elég; hiába lehetne övék Ynev minden aranya, többre és többre vágynak. Talán maguk sem tudják mire, de a veszélyt habzsolják, és néhányan beleírják a nevüket a történelembe. Bár lehet, hogy senki sem emlékszik immár a néhai koszos utcakölyökre...

Szintlépés A-2. (Szerencsevadász)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	2	0	
2	1	0	3	0	
3	2	1	3	1	
4	3	1	4	1	Specialista
5	3	1	4	1	
6	4	2	5	2	
7	5	2	5	2	
8	6	2	6	2	Specialista
9	6	3	6	3	
10	7	3	7	3	
11	8	3	7	3	
12	9	4	8	4	Specialista
13	9	4	8	4	
14	10	4	9	4	
15	11	5	9	5	
16	12	5	10	5	Specialista
17	12	5	10	5	
18	13	6	11	6	
19	14	6	11	6	
20	15	6	12	6	Specialista

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés

A Szerencsevadászok életereje gyenge, fájdalomtűrése pedig átlagosnak mondható. Bár tiltott utjaik miatt olykor elkerülhetetlen a küzdelem, a fegyveres harc nem tartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, és testük sem szokott a megpróbáltatások és erőpróbák leküzdéséhez.

Jellemzők

A Szerencsevadászok a fizikai hatásokkal szemben átlagosan védettek, mert bár szívósságuk alacsony, gyorsaságuk a legjobbnak számít. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadásokkal szemben.

Harcértékek

A Szerencsevadászok harcértékei viszonylag jónak számítanak az alapkasztok között. Harc közben aljas trükkjeikre, éles eszükre vagy fürge elterelő taktikáikra támaszkodnak.

Harcmodor

A Szerencsevadász kaszt tagjainak fegyverei általában kisebbek, könnyűek, elsősorban az egykezes szúró, vagy vágófegyverek közül kerülnek ki. A kaszt tagjai vértet általában nem

hordanak, mivel a súlyos vértek jelentősen akadályozhatják őket sötét tevékenységeik végrehajtásában.

Képzettségek

A Szerencsevadászok többnyire világi felfogású emberek, akik főleg képzettségeik révén boldogulnak. Képzettség-pontjaik száma magasnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel világi – és persze alvilági -, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

Elsődleges képzettségek

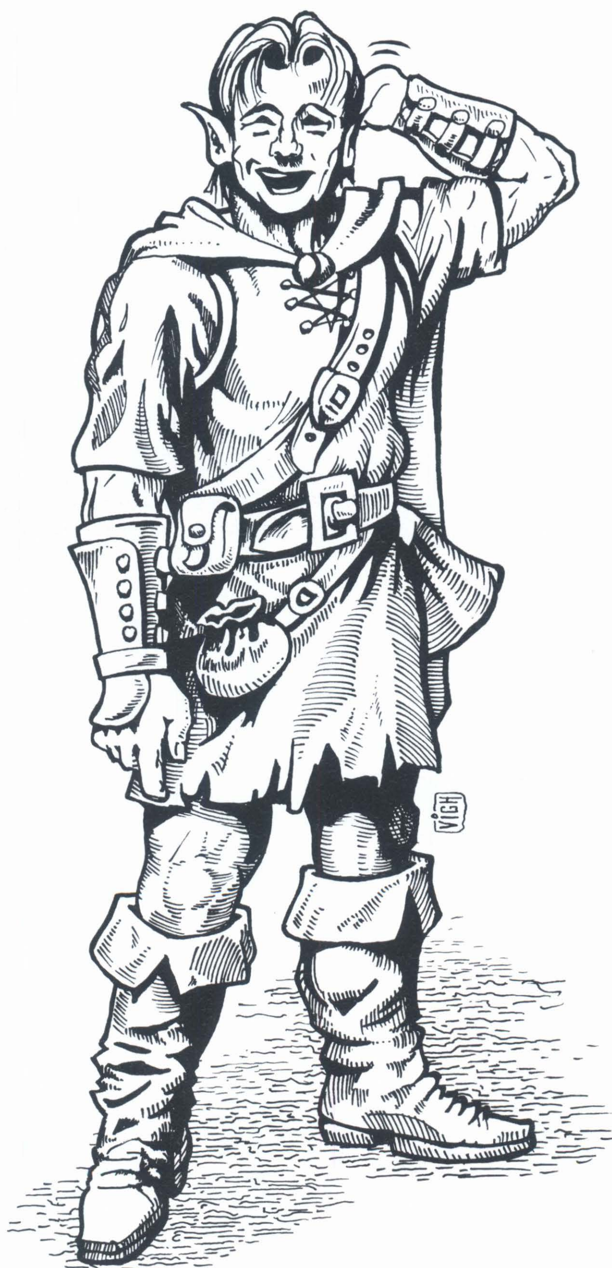
Akrobatika, Álcázás, Átverés, Kötélhasználat, Értékbecslés, Keresés, Kézügyesség, Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Információgyűjtés, Lopózás, Meggyőzés, Rejtőzés, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Specialista: A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:
- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Alvilági képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit



Novícius

Nem csak a fegyverek, a pénz, és a társadalmi befolyás révén lehet hatalmat szerezni. Vannak, kik az éles acélok és a pénzért kapható javak helyett inkább poros könyvekbe helyezik bizalmukat, tartva, hogy bár a világegyetem titkainak megismerése hosszú és nehéz út, de sokkal tovább vezet, mint az anyagi világ javainak hajszolása.

Sok másod-harmadszülött nemesifjú kerül papi neveldébe, avagy varázslóiskolába, és a tehetősebb polgárcsemeték előtt is nyitott ez az út. Pap, vagy varázsló már messze nem lesz mindegyikből; az egyikhez mély hit kell, jóval nagyobb elkötelezettség, mint a hétköznapi ájtatosság, a másikhoz a pengeéles elmén kívül (sokan már itt feladják) mély mágikus érzék is szükséges. Megszerzett elméleti tudásuk azonban így is impozáns. Lehet, hogy elbuktak a hit és a mágia próbáján, ám sokuk mély bölcsességgel bír, és mentális energiáik is kivételesek lehetnek.

Szintlépés A-4. (Novícius)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	0	2	
2	1	0	0	3	
3	1	1	1	3	
4	2	1	1	4	Specialista
5	2	1	1	4	
6	3	2	2	5	
7	3	2	2	5	
8	4	2	2	6	Specialista
9	4	3	3	6	
10	5	3	3	7	
11	5	3	3	7	
12	6	4	4	8	Specialista
13	6	4	4	8	
14	7	4	4	9	
15	7	5	5	9	
16	8	5	5	10	Specialista
17	8	5	5	10	
18	9	6	6	11	
19	9	6	6	11	
20	10	6	6	12	Specialista

Persze nem minden tudóspalántát mozgatnak ily fennkölt célok. A boszorkánymesteri iskolák tanoncait is érdeklik persze a mágia és a tudományok titkai, ám okaik prózaiak; a mágia hatékony eszköz a célok eléréséhez, míg a poros pergameneken sokszor hatékony mérgek receptjei találhatóak. Mégha nem is elég fogékonyak a mágiára, akkor is meglesz a betevő falatjuk; különös szerekkel éppoly könyörtelenül lehet halált osztani, mint bűvigékkel, s néhanapján a gyógyítás még jobb üzlet, mint a halál. És ki tudná jobban meggyógyítani a nyavalyákat, mint az, ki egy egész életen át tanulta okozásuk tudományát?

Mások a világi tudományokban merülnek el; a törvénykezés, a jog olyan fegyver, mit kevesen ismernek fel, ám az igazán találékonyak kezében hatékonyabb eszköz megannyi varázsfegyvernél.

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés

A noviciusok fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket egyáltalán nem edzik rendszeres gyakorlatokkal, és a könyvtárak csendjébe nem szűrődnek be a külvilág nehézségei. Fizikai erő és állóképesség tekintetében tehát nem állnak valami fényesen, Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk azonban a legjobbak közé tartozik.

Jellemzők

A noviciusok a fizikai hatásokkal szemben nem a legjobban védettek, mivel gyorsaságuk és szívósságuk alacsony. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk ellenben a legjobbnak számít, így az ilyen jellegű támadásokkal szemben jól védekeznek.

Harcértékek

A novíciusok nem igazán járatosak a harctéren, távol áll tőlük a konfliktusok ilyetén megoldása – fegyvert a legritkább esetben fognak, akkor sem igazán tudnak bánni vele.

Harcmodor

A novícius kaszt tagjai általában nem forgatnak fegyvereket, és nem viselnek páncélt – a csatatéren elveszett embernek számítanak.

Képzettségek

A novíciusok tudományos irányultságú emberek, akik főleg ilyen irányú képzettségeik révén boldogulnak. Képzettség-pontjaik száma magasnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel tudományos szakértelmeket tartalmaz.

Elsődleges Képzettségek

Emberismeret, Gyógyítás, Indíték megérzése, Ismeret (összes), Művészet (Kalligráfia), Nyelvismeret, Rejtjelfejtés, Szakma (összes), Összpontosítás, Mesterség-Alkímia

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Specialista: A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:
- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szakértő képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit



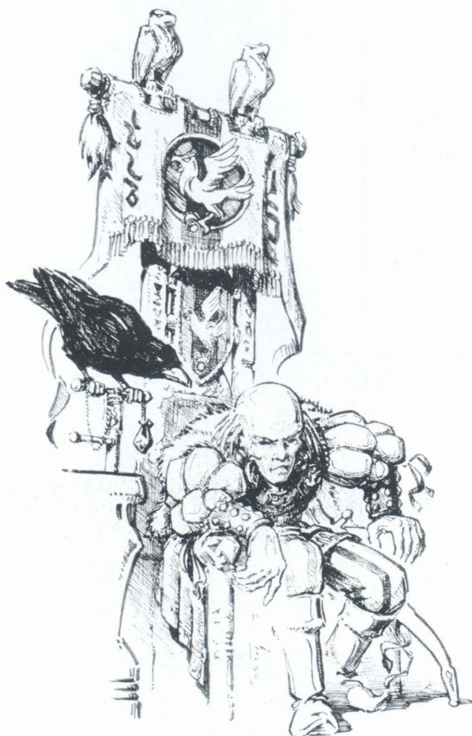
Arisztokrata

Sokak szerint a kellem, az elegancia, az, hogy miként viselkedjünk nemesen, a születéstől és a vértől függ. Mások szerint elegendő a megfelelő képzés és tehetség, no meg némi pénzmag; mindenkiből lehet úr.

A M.A.G.U.S. rendszerében az arisztokrata kasztnak nem előfeltétele a nemesi származás, bár kétségtelenül nem jön rosszul. Ám a társadalmi kapcsolatokat, az eleganciát, az ékesszólást nem csak a nemesi cím biztosíthatja, és ezek azok a tulajdonságok, amire egy arisztokratának szüksége lehet.

A divat, az etikett ismerete, és a megfelelő tartás rendkívül fontos lehet. Hiába bátor, hűséges harcos valaki, ha nem tudja eladni magát előkelő társaságban, ne is álmodjon arról, hogy bármiféle magára adó lovagrend a soraiba fogadja, mint ahogy a bajvívókat sem a rapír teszi. Hiába vagy kitűnő dalnok, ha nem tudsz rendesen megszólalni, egy úri szalon sem nyílik meg előtted.

Nem csupán a nemesi udvarokban, hanem az igazán gazdag polgárok főurakat mímelő – és sokszor a nagy igyekezetben túlcicomázott – szalonjaiban is találkozhatunk ezekkel a léhűtőkkel. Néhányuk valóban méltó a gazdag öltözékekre, és választékos beszédük értékes jellemet takar, de sokuk hitvány, hiú ember – éppúgy, ahogy a fegyverforgatók sem mind a törvény támaszai.



A kaszt jellemzői

Életerő és Fájdalomtűrés

Az arisztokraták fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket egyáltalán nem edzik rendszeres gyakorlatokkal, és az úri szalonok, a báltermek világa nem a testi nélkülözésről híres. Fizikai erő és állóképesség tekintetében tehát nem állnak valami fényesen.

Jellemzők

Az arisztokraták a fizikai hatásokkal szemben nem a legjobban védettek, mert gyorsaságuk átlagos, szívósságuk pedig alacsony. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk is átlagosnak mondható, így az ilyen jellegű támadásokkal szemben viszonylag védettek.

Harcértékek

Az arisztokraták megállják a helyüket a harctéren, bár távol áll tőlük a konfliktusok ilyetén megoldása.

Harcmodor

Az arisztokrata kaszt tagjainak fegyverei általában kisebbek, könnyűek, elsősorban az egykezes szúró, vagy vágófegyverek közül kerülnek ki. A kaszt tagjai vértet általában nem hordanak, mivel a súlyos vértek nem illenek finom eleganciájukhoz.

Képzettségek

Az arisztokraták társasági irányultságú emberek, akik főleg ilyen irányú képzettségeik révén boldogulnak. Képzettségpontjaik száma magasnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel szociális szakértelmeket tartalmaz.

Elsődleges Képzettségek

Előadóművészetek (Összes), Emberismeret, Értékbecslés, Indíték megérzése, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Jog), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Ismeret (Történelem), Információgyűjtés, Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek (Összes), Nyelvismeret, Szexuális kultúra

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Specialista: A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:
- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szociális képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit

Szintlépés A-3. (Arisztokrata)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	1	1	
2	1	0	2	2	
3	2	1	2	2	
4	3	1	2	2	Specialista
5	3	1	3	3	
6	4	2	3	3	
7	5	2	4	4	
8	6	2	4	4	Specialista
9	6	3	4	4	
10	7	3	5	5	
11	8	3	5	5	
12	9	4	6	6	Specialista
13	9	4	6	6	
14	10	4	6	6	
15	11	5	7	7	
16	12	5	7	7	Specialista
17	12	5	8	8	
18	13	6	8	8	
19	14	6	8	8	
20	15	6	9	9	Specialista

Kalandozó Kasztok

Kalandozók: különös népség.

Ynev városaiban és falvaiban babonás tisztelet övezi őket, a kiválasztottakat. Történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik tábortüzek körül. Tetteiket udvari dalnokok éneklik meg, de nincs oly épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események, pedig a legritkább esetben alakulnak a köznép számára kedvezően. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben „csak" kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hely teljes pusztulásával jár. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul útnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki – ez azonnali katasztrófához vezet -, legfeljebb fohászkodni és reménykedni lehet, hogy valamely csoda folytán mégsem történik semmi.

A világ szerencséjére „igazi" kalandozó csak kevés akad. Felismerni sem mindig könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különbözőrendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak. Egynémely bölcs az csupán, ki képes különbséget tenni.

Kalandozó nem lesz valakiből – e sorsra születni kell, mondják. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják ideig-óráig a hajlamokat, de azok előbb vagy utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembéli különbözőségük hamar kiütközik, s ez az, amitől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak – avagy sorscsapások. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosan elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor – ha érdektelen a feladat – hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik – számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat – inkább megelégszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelni őket.

Nem törődnek a pénzzel sem, olykor – ha tehetik – kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól – melyek áraiból egész uradalmat vehetne bárki – megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek maradást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy szerelem vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesen odébbállnak, s legfeljebb a hírük jut vissza elhagyott szeretteikhez.

Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők megelevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására – józan ésszel mérlegelve – nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódba minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban ésszerű magyarázat nemigen van arra, miért maradnak meg ők – ha egyáltalán megmaradnak. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle furcsa, józan ésszel fel nem fogható hajlam. Némelyek egyszerűen az őrültség egy ritka fajtájának tarják. S, mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozókat az égiek választják ki, avagy átkozzák el, – a világi gondolkodásúak ehelyütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok – mind mást mond.

Egy bizonyos. A kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M.A.G.U.S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról.

A játékban alapkasztba tartozó karakterek a kalandorok lehetnek elsősorban A Játékos Karakterek – amint képessé válnak rá – többnyire azonnal csatlakozni akarnak majd az egyik kalandozó-kaszthoz. Ez felruházza őket azokkal a képességekkel, melyek által híres, avagy hírhedt alakokká válhatnak – a legmerészebbek még itt sem állnak meg, és valamely belső-kaszt tagjaivá válnak. Az igazi kihívások és kalandok csak ekkor kezdődnek. Az ilyen kalandozóból nincs túl sok, különösen, ha az Yneven lakók százmillióihoz viszonyítunk. Számuk koronként változik, de néhány tízezernél még a legkaotikusabb időszakokban sem volt több. Ez persze azt jelenti, hogy sokan legalább hírből ismerik egymást. A te híred is elterjedhet majd – feltéve, ha valamilyen módon rászolgálsz. . . .

Bajvívó

„...Adun con Kratase tűnődve simogatta borotvált állát.

– Kezdjük talán a helyszínnel... Valami különleges, valami rendhagyó... Megvan! – Hamiskás mosollyal fordult a mellette ülő Roselhez. – Mit szólnál, kedvesem, a Nekropoliszhoz? Halálos viadal a fehéren derengő sírkövek fölött, a roppant mauzóleumok fakó árnyékot vetnek a sápadt holdfényben, a hideg szél kárhozott lelkek siráma gyanánt jajong a szomorúfüzek lombjavesztett ágai között... – Rosel visszahőkölt kissé a festői szavakkal ecsetelt képtől; összerezzent, aztán zavartan elmosolyodott. Adun csalódottan visszahúzta karját a válláról, és bánatosan felsóhajtott. – Ah, kedvesem, látom már, hiányzik belőled a költői véna!

– Szóval a temetőnegyed – mondta Geor. – Rendben.

– A párbajt felteszem halálig vívjuk.

– Nem – rázta a fejét az embervadász. – Dalvesztésig.

Adun szemöldöke felszaladt homlokára.

– Uraságod kellemes csalódást okoz. Kénytelen vagyok elismeréssel adózni ízlésének – mondta, és fejet hajtott. – És mi légyen a győztes jutalma?

– Egy lovagi szolgálat – felelte a Kopó."

(Raoul Renier: Acél és oroszlán)

A bajvívó kultúra Shadonból, a kifinomult udvari intrikák világából indult útjára, és azon belül is Shadlekből, Domvik földi birodalmának legszabadosabb tartományából. Elegancia, szellemesség, sajátosan értelmezett lovagi erkölcsök; ezek jellemzik a bajvívókat. Mára már nem csupán a léha shadleki nemesifjak gyakorolják a rapírvívás és a széptevés művészetét. Majd minden az idők szavára figyelő nemesi társaságban találkozhatunk már képviselőikkel; ugyanúgy elbűvölik a gőgös erigowi dámákat, mint Pyarron világszép hölgyeit. A bajvívók ereiben legtöbbször nemesi vér csörgedezik, ám nem a harctéren bizonyítják rátermettségüket, hanem a nemesi udvartartások forgatagában. Egy jól sikerült szójátékkal többet érünk el, mint számtalan, véres csatában leemészárolt ellenféllel – tartják.

Bv – 0. (Bajvívó)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+1	Stílus, Akrobatikus Harc, Párbajhős
2	+1	+2	+3	+2	Ingerlés I., Mesterjel
3	+2	+2	+3	+2	Stílus Képesség
4	+3	+3	+4	+3	Precíz Szúrás I.
5	+3	+3	+4	+3	Stílus Képesség
6	+4	+3	+5	+3	Ingerlés II., Halálos Szúrás
7	+5	+4	+5	+4	Stílus Képesség, Fegyverforgatás (Tőrkard) – Mf
8	+6	+4	+6	+4	Precíz Szúrás II.
9	+6	+5	+6	+5	Stílus Képesség, Mágikus Fegyver
10	+7	+5	+7	+5	Ingerlés III., Touché

Az előkelő közösségben, és ezért a közösségért élnek. Bármit is tesznek, vagy mondanak, mindezt egyetlen dolognak, a stílusnak rendelik alá. Ez határozza meg egész életüket. Lehet egy bajvívó halálos a rapírral, ha a mozdulataiból hiányzik az elegancia, ha a nyelvével nem képes kardvágásnál is fájdalmasabb sebet ejteni, akkor sohasem lesz igazán híres. A legtöbb bajvívót félelmetes vívótudásukon kívül sziporkázó, és sokszor bizony rosszindulatú szellemességük teszi veszélyessé. A tapasztalatlan, előkelő társaságba tévedt ember jóhírét pillanatok alatt bemocskolják és megsemmisítik, ha úgy tartja kedvük; nem kell ehhez ellenszenv, elég, ha unalmas a bál, és némi izgalmakra van szüksége a közönségnek.

A bajvívók fegyvere a rapír, ennek forgatásához senki nem ért különbül náluk. Azt azonban, hogy rapírjukat mily módon használják, és milyen egyéb kiegészítő fegyvereket használnak (ha használnak egyáltalán), az általuk tanult stílus, vagy stílusok határozzák meg. Három nagy irányzat ismert Yneven: az Aleggheri-stílus; Den Aliud-stílus és a shadleki-stílus. Számtalan egyéb iskola létezik természetesen, hisz a bajvívók imádják az egyénieskedést, és mi lenne jobb eszköz a hírnév elérésére, mint egy önálló vívóstílus alkotása? Persze, sok esetben ezek a vívómódok csupán látványosak, és nem kecsegtetnek túl sok gyakorlati előnnyel.

Sok bajvívó igazi világfi, és addig utazik a kontinensen, amíg elég fiatalnak és fürgének érzi magát. Ha érzi, hogy izmai már nem oly gyorsak, a hölgyek már nem versengenek annyira kegyeiért, esetleg egy fájó vereség döbbenti rá hajlott korára, akkor vagy visszavonul birtokára (ha elég tehetős), vagy vívómesternek, mentornak szegődik valamely gazdagabb nemesi udvarba.

A kaszt jellemzői

Életerő és Fájdalomtűrés

Mivel nagyvilági életvitelük közben a bajvívókat jóval kevesebb megpróbáltatás éri, mint a fegyverforgatók többségét, nem állnak túl jól ezen a téren. A nemesi származású ifjakat nem is próbálják hozzászoktatni a fájdalmak elviseléséhez, vagy a nélkülözések kiállásához – jóval fontosabb a megfelelő öltözködés, és az iskolázott hang – így bizony életerejük és fájdalomtűrésük is elmarad a legjobbaktól.

Jellemzők

Ahogyan a fájdalmakat is rosszabbul tűrik, úgy a bajvívók szívóssága sem kiemelkedő. Életmódjuk fürge elmét és komoly műveltséget kíván, azonban mentális erőik kihasználására ritkán képzik őket, így Tudat jellemzőjük is csupán átlagos. Amiben viszont kevesen érhetnek nyomukba, az a gyorsaságuk; kevés olyan kaszt akad, melynek tagjai versenyre kelhetnének egy bajvívó híres fürgeségével.

Harcértékek

A bajvívók rendszerint neves mesterektől sajátítják el a tőrkard forgatásának fortélyait. A vívótermekben eltöltött hosszú órák és a nemesi párbajok sajnos nem érhetnek fel a csatamezők gyilkos leckéivel, így a bajvívók alap harcértékei nem kiemelkedőek. Idővel azonban – ahogyan egyre tapasztaltabbá válik – a bajvívó olyannyira kitanulja rapírjának használatát, hogy olyan képességek birtokába kerül, melyekkel szinte bármilyen ellenféllel szemben a siker reményével veheti fel a harcot.

Harcmodor

A bajvívók harcmodora a tőrkard forgatását mindennél előbbre helyezi, a legtöbb bajvívó ezzel az egy fegyverrel küzd. Rapírjuk mellé legfeljebb kiegészítő fegyvereket – többnyire hárítótőrt – ragadnak, ám ez már általában stílusuktól függ. Vértet szinte soha nem öltenek, hiszen akadályozná és nehézkessé tenné őket, mely esetükben szinte a biztos vereséggel volna egyenlő.

Képzettségek

A bajvívóknak rengeteg idejét felemészti a küzdőstílusuk csiszolása, ám mivel rendszerint értelmes és fürge észjárású személyek, ezért gyakran tesznek szert szerteágazó tudásra. Elsődleges képzettségeik listája főleg a nemesi körökben történő boldoguláshoz szükséges szakértelmeket tartalmazza, illetve néhány olyat, melyek elválaszthatatlanok harcmodoruktól. Az alvilági – és általában az alantasnak gondolt – képzettségek távol állnak tőlük, egy bajvívó még a legnagyobb szükség közepette sem igen fanyalodik rá ilyesmire.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bajvívó kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: ember, félelf, kyr-vérű
Alap TÉ: +2
Jellemző: Tudat 2+, Gyorsaság 2+
Képzettségek: Akrobatika 6+, Ismeret – Etikett 6+, Ismeret – Nemesség 4+, Ismeret – Párbajozás 6+
Képességek: Nagyvilági Kapcsolatok, Fegyverforgatás (egykezes szúró-vágó) – Alapfok, Képzett Hergelés – Alapfok.

Ideális Háttér: Arisztokrata 3

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Egyensúly, Előadóművészet (bármelyik), Emberismeret, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Párbajozás), Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek (bármelyik), Nyelvismeret, Szexuális kultúra, Ugrás

KP/szint: 6 + Intelligencia módosító

FP dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító



Erős voltam és fürge... acélkemény. Tudtam mindent, amit mesterem tudott, ismertem az összes szúrást, hárítást és cselt.

Nem számított más, csak a becsület.

Nem volt szebb nap, mint amikor én, az északi ott lehettem a shadoni napfényben és letehettem az esküt: a vívóiskola titkait megőrzöm, a bajvívók tiltásait betartom, a becsületet megóvom.

Milyen sok órán át gyakoroltam, hogy minden mozdulatom pontos legyen, és mesterem akaratának megfelelő! Hány próbababot döftem halálra! Hány társammal gyakoroltam, amíg már mozdulni is alig bírtam! De végül elismertek bajvívónak!

Mesterem bízott bennem, s én bíztam benne. Szinte már nem is ő, hanem én voltam, aki a becsület felett őrködött. Milyen remek volt fekete csizmával, fehér inggel, fekete mellénnyel, biztos kézzel kiállni az ellenféllel szemben! Küzdöttem első vágásig, küzdöttem első vérig, fegyvervesztésig és tökéletes szúrásig. Leírhatatlan öröm volt látni, ahogy az ellenfél megrezdül a vágás után; ahogy betalálok a másik védelmének résén, és érintésem nyomán kifakad a becsületet tisztára mosó vér; ahogy a másik a porba hull!

Hányszor lett volna alkalmam eltalálni az ellenfelet, de vártam a jobb alkalomra, a szebb technikára, a mesterek jegyét felíró hibátlan mozdulatra! S persze mindig ott volt a híres vívóköpeny, hogy óvjon és takarjon, ha úgy hozta a szükség.

Száztizennégy párbajt vívtam, s az ellenfél – legyen fiatal vagy öreg, híres bajvívó, vagy alig ismert udvari pojáca – minden esetben vereséget szenvedett. Száztizennégyet... meg az utolsót.

Utoljára magával a mesterek mesterével néztem szembe.

...Ha bölcs vagy hát, olyat válassz barátnak,
Ki dolgodban segít, baj hogyha támad,
Láttam a másik pengét,
Ki véled szíve titkát megosztja,
éreztem a verssorok ritmusát (a hegy csillogó kört írt le a szív felett),
Ki melléd áll erősen jóba, rosszba,
mozdulatainkban szinte már az egyes hasonlatok, képek is testet öltöttek a hajnali fényben fürdő palotaudvaron. (cseltámadás a fénylő csat felé...)
Ki jól meghúzza övét, hogyha kéred,
Ki életét is szívesen adja érted,
Minden és mindenki az utolsó rímpárra várt,
Ki tőled semmi kincsért el se válna,
Míg a legvégén:
*S kinek őszinte szót szól szíve, szája.**

Nem tudom, mi történt pontosan. Valami villant és pendült, s én ott hevertem a kövön... törötten.

Mesterem elhozott vissza, északra, s most itt vagyok, a gyakorlóterem falán, pengémen ott a jelmondat. Nem is maradt más.

Csak a becsület!

A Den Aliud-iskola falán függő törött penge története, ahogy azt a shadoni udvarban mesélik.

Kaszt-képességek

A bajvívók csupán egyetlen fegyvernek, a tőrkardnak a forgatását próbálják minél inkább elsajátítani, így első Bajvívó szintjük felvételekor sem tanulnak egyéb fegyverforgatásokat. A későbbiekben sem igazán nyúlnak egyéb fegyverekhez, és kaszt-képességeik többsége is rapírjukhoz kötődik. A bajvívó csak és kizárólag tőrkardot forgatva képes alkalmazni a következő kaszt-képességeit: Mesterjel, Precíz Szúrás I.-II., Halálos Szúrás, Mágikus Fegyver és Touché. Ezen képességeit a bajvívó akkor is elveszíti ideiglenesen, ha ugyan tőrkardot forgat, de 2-es, vagy annál nagyobb MGT-vel rendelkező vértet visel.

Stílus:

Yneven számtalan bajvívó stílus létezik, legtöbbjük shadoni eredetű, bár akad közöttük néhány külvilági mester által kidolgozott is. Mikor felveszi első Bajvívó kaszt szintjét, a karakter köteles kiválasztani az iskolát, melynek harci fogásait elsajátította. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Bajvívó Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A bajvívó megkapja az iskola által oktatott stílus Bajvívó képességét. A karakter stílusa meghatározza az iskolában elsajátítható Stílus Képességeket, illetve természetesen már maguk az induló képességek is eltérő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, hogy egy másik stílust is kitanuljon, valamint képességet áldoz a stílus bajvívó képességének felvételére, úgy a szintenként választható képességeinek listája kibővül.).

Akrobatikus Harc:

A bajvívók harcmodora – stílusuktól függetlenül – a villámgyors mozdulatokra, pördülésekre, egyszóval az akrobatikára épül. A karakter minden Akrobatika képzettség próbájához hozzáadhatja Bajvívó kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

Párbajhős:

A bajvívók által követett shadoni párbajkódex kívülállók számára szinte kibogozhatatlanul összetett, és igazán csak egy vérbeli bajvívó képes eligazodni a rejtelmeiben. A karakter minden Ismeret – Párbajozás képzettség próbájához hozzáadhatja bajvívó kaszt-szintjeinek összegét.

Ingerlés I-III.:

Harcban a bajvívók képesek annyira felingerelni ellenfeleiket, hogy azok fejüket elvesztve küzdenek a továbbiakban, többnyire hibát hibára halmozva. Mikor harcban a karakter sikeresen alkalmazza Képzett Hergelés – Alapfok, vagy Képzett Hergelés – Mesterfok Képességét, az ellenfele az Ingerlés kaszt-képesség szintjének megfelelő negatív módosítót kap Támadó és Védő Értékére, valamint sebzés dobásaira.

Mesterjel:

A Mesterjel egy szignó, melyet a bajvívó akár egy háromhüvelyknyi körbe is képes belevágni kardjának hegyével. Bonyolultsága képet ad a vívó tudásáról, és mivel egyedi, szabályos aláírásként is használható. A bajvívó Mesterjele 2. kaszt szintjén 4 vonalból áll, és minden további két kaszt szintje után 1 vonallal bővül (tehát egy 4. szintű Bajvívó Mesterjele 5 vonalból, míg egy 10. szintűé 8 vonalból áll). Harc közben a Mesterjel elhelyezéséhez egy teljes-körös cselekedet szükséges, nem igényel túlütést, azonban találatkor a bajvívó támadó dobásának legalább 5-tel meg kell haladni a célpont Védő Értékét.. A karakter a sikeres Mesterjel vágásával – a saját mesteri vívótudományának bizonyításán túl – elbizonytalaníthatja ellenfelét. Mikor sikerrel elhelyezte Mesterjelét az ellenfelén, a bajvívó tehet egy Megfélemlítés képzettség-próbát, melynek célszáma 10 + az ellenfél alap TÉ-je + Intelligencia módosítója. Ha a próba eredményes, az ellenfél megrendült állapotúnak számít (az állapotokról részletesebb információ a Harc fejezetben olvasható) annyi körön keresztül, ahány vonalból a Mesterjel áll. A karakter nem csak a megtámadott ellenfélét kísérelheti meg elbizonytalanítani, hanem bárkit, aki látja virtuóz teljesítményét, azonban minden további célszemély 2-vel növeli a képzettség-próba célszámát (tehát két néző esetében a Megfélemlítés „14 + alap TÉ-je + Intelligencia módosító" célszám ellen történik, és a próba eredményét egyenként kell összehasonlítani a célpontok eltérő TÉ-je és Intelligenciája miatti különböző célszámokkal). A Mesterjel bármilyen felületre elhelyezhető, amiben a bajvívó

pengéje képes kárt tenni, azonban megfélemlítéssel csak elfszabású és értelmes (legalább 4-es Intelligencia tulajdonsággal rendelkező) lények ellen próbálkozhat a karakter.

Stílus Képesség:

A Bajvívó választhat egy képességet, melyet elsajátíthat. Egyetlen megkötés, hogy ennek a képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Bajvívó Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Stílus Képességek listáját.

Precíz Szúrás I.:

A bajvívó hihetetlen pontossággal forgatja tőrkardját, könnyebben találja meg a védtelen területeket. Mikor tőrkarddal harcol, a karakter +2-t kap sebzés dobásaira.

Halálos Szúrás:

A bajvívó harci cselek és villámgyors támadások sorozatával képes megnyitni ellenfelei védelmét, hogy a megfelelő pillanatban végzetes találatot vigyen be. A Halálos Szúrás eléréséhez a bajvívónak három támadást kell tennie. Ezeknek közvetlenül egymást követőeknek (de nem feltétlenül egy körön belül szükséges leadni őket, mivel könnyen lehetséges, hogy ezt még a karakter alap TÉ-je nem teszi lehetővé) és sikeresnek kell lenniük, továbbá egyetlen célpont ellen köteles a bajvívó végrehajtani őket. Amennyiben mindhárom támadás sikeres (normál találat elegendő, nem szükséges túlütés), úgy a Bajvívó Halálos Szúrást tehet. Az első két támadás semmiféle sebet nem ejt (még Fp-t sem!), csupán előkészíti a karakter végzetes támadását. A harmadik sikeres találat kétszeres sebzést okoz (esetleges túlütés esetén is), és a Bajvívó különleges Ügyesség próbát tehet az áldozat Fizikai ellenállásával szemben. Ha a karakter próbája (d20 + Ügyesség módosító + Bajvívó kaszt-szint) nagyobb, mint az ellenfél Fizikai ellenállása, úgy a Halálos Szúrás sikerrel járt. A továbbiakban az áldozat harcképtelen állapotúnak minősül a bajvívó Ügyesség módosítójának megfelelő számú percen keresztül. Az áldozat ennél gyorsabban csupán mágikus gyógyítás segítségével válhat ismételten harcképessé, ám a mágiával visszaadott Fp (és amennyiben túlütés történt, úgy Ép) mennyiségnek legalább akkorának kell lennie, mint a Halálos Szúrás során elszenvedett sérülés volt. Ez a kaszt-képesség kizárólag elfszabású ellenfelek esetében alkalmazható, és a harmadik találatot követően a karakter csak akkor tehet Ügyesség próbát, ha legalább 1 pontnyi sérülést okozott.

Fegyverforgatás (Tőrkard) – Mesterfok:

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Precíz Szúrás II.:

A bajvívó mesterien forgatja fegyverét és tökéletes pontossággal találja el kiszemelt célpontját. Amennyiben a bajvívó kis méretű célpontra támad (például testrészekre), a Támadó Értékét sújtó büntetés 1-gyel csökken. (A testrészek és kis méretű célpontok támadásáról a Harc fejezetben található részletesebb információ).

Mágikus Fegyver:

A szokatlan, még Ynev legnagyobb szaktekintélyei által is megmagyarázhatatlan képesség a bajvívó és kedvelt fegyvere közötti különös kötődésen alapul. A tapasztalt bajvívók idővel képessé válnak pengéjükkel kárt tenni a máskülönben csak mágikus képességű fegyverrel sebezhető lényekben. A kaszt-képesség csupán a Bajvívó saját tőrkardjára érvényes, és a rapírok között sem mindegyikre, mely a karakter kezébe kerül. Csak a bajvívó személyes, kedvenc (a karakternek legalább 1 éve birtokolnia kell már a fegyvert, és amikor csak tehette, ezt a kardot kellett forgatnia az eltelt idő alatt a harcokban) tőrkardja számít mágikusnak, és csupán a mestermunkának minősülő pengék felelnek meg a célra. A tőrkard kizárólag a bajvívó karakter kezében minősül mágikus tulajdonságúnak, bárki más esetében a mestermunka fegyverek tulajdonságaival bír (a mestermunka tárgyakról a Felszerelések fejezetben található bővebb tájékoztatás).

Touché:

Az igazán tapasztalt bajvívómesterek pengéjének – amennyiben fogatója úgy akarja – minden szúrása halálos pontosságú. A karakter túlütésküszöbe 3-mal csökken, és ez a kaszt-képesség minden egyéb forrásból származó módosítóval összeadódik (természetesen ha a bajvívó úgy dönt, nem szükséges ezt a képességét kihasználnia).

Bajvívó Stílusok

Shadonban számtalan mester okítja a legkülönfélébb stílusokat a nemesifjaknak, és Ynev számos más pontján is akadnak hírnevesebb bajvívók, kik létrehozták saját harcmodorukat. A M.A.G.U.S. játékrendszerében egy bajvívó stílus a következőképp épül fel:

Leírás:

A stílus általános bemutatása, esetleg rövid története és hagyományai.

Stílus Képesség:

A stílus Bajvívó Képességének neve rendszerint megegyezik a stílus elnevezésével. A Bajvívó Képesség felépítésében tökéletesen megegyezik a M.A.G.U.S.-ban található bármely egyéb képességgel. Amennyiben a karakter nem felel meg a képesség követelményeinek, úgy azt nem veheti fel (és így nem választhatja ezt a Stílust első kaszt szintjén).

Iskola Képességek:

Az iskola harcstílusának tökéletes elsajátításához szükséges képességek listája. A karakter ezekből a képességekből válogathat, mikor 3., 5., 7. és 9. kaszt szintjére lép.

Kismesteri szint (követelmények):

Ha a karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket, akkor a stílus kismesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktechnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

Vívómesteri Szint (követelmények):

Ha a karakter karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket (mely rendszerint az összes Iskola Képesség meglétét, és valamilyen magas szintű képzettséget jelent), akkor a stílus vívómesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktechnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

Bajvívó Stílusok:

Aleggheri-stílus

A nagyhírű Aleggheri mester által tökélyre vitt irányzat, igazi defenzív stílus. E stílus a kivárás művészete, lényege, hogy a bajvívó áttörhetetlen védelmet épít, és ennek fedezékéből támadja az ellenfél védtelen pontjait.

A stílus követői hárítótőrt fognak bal kezükben kiegészítő fegyvernek, melynek forgatásában idővel szintén komoly jártasságra tesznek szert.

Aleggheri-stílus (Bajvívó Képesség)

A karakter a híres mester stílusát követi.

Követelmény: Ügy 13+, Kitérés

Előny: amikor a karakter a Kitérés képességét alkalmazza, úgy az őt közelharci fegyverrel fenyegető összes ellenfél ellen +2 kitérés módosítót kap a Védő Értékére.

Alapeset: A Kitérés képesség a stílus nélkül csupán egyetlen ellenfél ellen alkalmazható.

Stílus Képességek:
Aleggheri-stílus, Balkezes védekezés, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Jártasság – Mesterfok, Harci Reflexek, Képzett Hárítás, Kétkezes Harc – Alapfok, Mozgékonyság, Riposzt – Alapfok

Kismesteri Szint (Kétkezes Harc – Alapfok, további két képesség megléte az Stílus Képességek közül, Akrobatika 11+):
Ezen a szinten az Aleggheri-stílust követők védekező képességei tovább javulnak. Ha a bajvívó kétkezes harcot folytat (tőrkarddal és hárítótőrrel), a Hárítás harci cselekedet során +2 módosítót kap a dobására (a Hárítás cselekedetről bővebb információ a Harc fejezetben olvasható), és ez a módosító összeadódik az egyéb forrásból származó bonuszokkal.

Vívómesteri Szint (az összes Stílus Képesség megléte, Akrobatika 15+):
A stílus igazi mestereinek védelme szinte már áttörhetetlen. Az Aleggheri-stílusban küzdő vívómestereket már nem lehetséges közrefogni (az ellenfelek nem kapják meg az ilyen szituációkból adódó módosítókat). Amikor a karakter kétkezes harcot folytat (tőrkarddal és hárító tőrrel), és Balkezes Védekezés képességét alkalmazza, a képesség által nyújtott módosítók nem csupán egyetlen, hanem az összes ellenfél ellen érvényesek.

Den Aliud-stílus

A stílus kidolgozója, az egyetlen igazán híressé vált északi bajvívó, Enrich den Aliud, erigowi nemesember volt. A Den Aliud-stílus a köpenyvívás iskolája; művelői bal kezükön felcsavart köpenyüket viselik, melynek egy része lelóg az alkarjukról. A stílus igazi mesterei köpenyüket akár célzófegyverekkel szemben is hasznosítani tudják.
A stílus különös keveréke a védekezésnek és a gyors kezdeményezésnek, követői bal kezükre csavart köpenyük fedezékéből indítanak villámgyors támadásokat, rendszerint végig irányítva a harc menetét.

Den Aliud-stílus (Bajvívó Képesség)
A karakter képzett a Den Aliud-stílus rejtelmeiben.
Követelmény: Ügy 15+, Gyors Kezdeményezés
Előny: A stílus alapjainak elsajátításakor a bajvívó a gyorsaságra helyezi a hangsúlyt. A karakter +2-t kap a Kezdeményező Értékére, és ez a módosító összeadódik a Gyors Kezdeményezés által biztosított bónusszal. A képesség további előnye, hogy a Köpenyvívás képesség követelményei között szereplő Fegyverhasználat (Hálók) – Alapfok Képességet kiváltja (tehát amikor a későbbiekben a Den Aliud-stílus követője fel kívánja venni a Köpenyvívás Képességet, akkor nem szükséges értenie a hálók használatához, de természetesen az egyéb követelményeket köteles teljesíteni).

Stílus Képességek:
Den Aliud-stílus, Fegyverrántás – Alapfok, Fegyverrántás – Mesterfok, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Reflexek, Kitérés, Köpenyvívás, Kitámadás, Mozgékonyság

Kismesteri Szint (Köpenyvívás, további két képesség megléte az Stílus Képességek közül, Egyensúly 6+, Ugrás 10+):
A Den Aliud-stílus kismesterei a Köpenyvívás technikájukat tökéletesítik. Amikor Köpenyvívás képességét alkalmazzák, a stílus kismesterei nem csupán egyetlen, hanem Ügyesség módosítójuknak megfelelő számú ellenfelet választhatnak, akik ellen a továbbiakban a Képesség nyújtotta hagyományos előnyöket élvezik. A karakter minden cselekedetekor – a előzőek helyett – új személyeket jelölhet meg, amennyiben jónak látja.

Vívómesteri Szint (az összes Stílus Képesség megléte, Egyensúly 8+, Ugrás 13+):
A Den-Aliud iskola vívómesterei tökélyre fejlesztik a köpenyvívás technikáját. Esetükben a Köpenyvívás Képesség már bármely közepes méretkategóriájú fegyver ellen alkalmazható, és a Képesség által biztosított 20%-os tévesztési esély 25%-ra nő.

Shadleki-stílus

A Shadleki-stílus nevét a városról kapta, ahol kidolgozták. Az agresszívabb, támadó szellemű technikák közé tartozik, melynek követői míves tőrt forgatnak kiegészítő fegyverként. Ennek megfelelően a Shadleki-stílus a kétkezes harci fortélyok és a támadó technikák keveréke. A stílus követői a bajvívók közt szinte párját ritkító módon megtanulják díszes tőrüket dobni is, ám mondanunk sem kell, hogy valódi párbajban ehhez az eszközhöz egyetlen bajvívó sem folyamodik.

Shadleki-stílus (Bajvívó Képesség)
A karakter kitanulta a Shadleki stílus technikáit.
Követelmények: Ügyesség 13+, Kétkezes Harc – Alapfok
Előny: A stílus követői az alapok elsajátításakor megtanulják tőrükkel a fegyverdobás fogásait. A karakter képzettnek minősül a tőrök fegyverdobásakor, ám egyéb fegyverek esetében nem. (Mint látható a stílus alapjait – főleg igaz ez a nem Bajvívó kasztú személyek esetében – csak annak érdemes kitanulnia, ki tovább szándékozik csiszolni a stílus technikáit.)

Stílus Képességek:
Shadleki-stílus, Forgószél Támadás, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Reflexek, Kétkezesség, Képzett Lefegyverzés, Kitámadás, Kitérés, Mozgékonyság

Kismesteri Szint (Kétkezesség, Kitérés, további egy képesség a Stílus Képességek közül, Megfélemlítés 10+):
A Shadleki-stílus a kétkezes harcra épül, így a kismesteri szintet elért bajvívók rendkívüli gyakorlatra tesznek szert a rapír és a tőr egyidejű forgatásában. A két fegyver egyszerre történő forgatásából eredő negatív módosítók 1-gyel csökkennek. A bajvívó a Kétkezes harc – Alapfok és a Kétkezesség képességek megléte esetén a szokásos -2/-2 módosítók helyett -1/-1 levonásokkal harcolhat. (A kétkezes harc menetéről és a vonatkozó módosítókról a Harc fejezetben).

Vívómesteri Szint (az összes Stílus Képesség megléte, Megfélemlítés 15+):
A Shadleki-stílus vívómesterei agresszív vívóstílusuknak köszönhetően súlyosabb sebeket képesek okozni a harcban. A karakter hozzáadhatja (amennyiben úgy kívánja, és ha pozitív) Ügyesség módosítóját tőrkardja sebzéséhez.

A Shadoni Párbajkódex

A Shadoni Párbajkódex a legkifinomultabb és talán legismertebb szerte Yneven. Számos párbajfajtát tartalmaz, melyek között a halálra menőktől, az első vérző sebig tartókig szinte minden válfaj megtalálható.

Párbajfajták

Az alábbi felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, hiszen a Kódex több mint 50 párbajfajtát sorol fel. Mi csak a legismertebbeket említjük.

Párbaj Halálig:

A viadalok közül a legegyszerűbb, és Shadonon kívül egyben a legismertebb is. Igazi bajvívó csak ritkán áll ki halálig történő párviadalra, hiszen Aleggheri mester szerint ez már majdnem barbarizmus. A győzelemhez elegendő, ha az egyik fél megadja magát. Rendszerint a felek a párbaj előtt tisztázzák, hogy a megadás elfogadható-e.

Párbaj a Halálos Szúrásig:

Shadonban a halálig tartó párbaj egyetlen elfogadott formája. A felek Halálos Szúrást akarnak elérni, minden támadásuk erre irányul. A Halálos Szúrás kivitelezése a normál szabályok szerint történik, ám ha a harmadik sikeres (és hagyományos esetben már sebző) találat esetén az áldozat Fizika ellenállása kevésnek bizonyul, úgy azonnal meghal. A bajvívók érzik, hogy szúrásuk mikor lenne halálos, ezért amennyiben a támadó Ügyesség próbája kevésnek bizonyulna ahhoz, hogy felülmúlja az ellenfél

Fizikai Ellenállását, visszafogja pengéjét, és tényleges sebzés nem történik.

Párbaj Első Vérig:

Ynev-szerte ismert párbajforma, a viadal nyertese az, aki az első komoly sebet ejti. A játéktechnikában ez úgy nyilvánul meg, hogy az első Ép sebet, vagy 12 Fp-nél súlyosabb sérülést okozó bajvívó számít nyertesnek. Ebben a párbajformában nem illik megölni az ellenfelet, és a haláleset nagy szégyent jelent a túlélő fél számára.

Párbaj Első Vágásig:

Ez a párbajforma a gyorsaság próbája, az nyer, aki gyorsabban vág (nagyobbat kezdeményez, és utána legalább Fp sebet ejt). Ha a gyorsabb fél nem ér el sikeres találatot, a párbajt befejezettnek tekintik, de egyik felet sem nyilvánítják győztesnek. Azt, hogy a fegyver hol van kiinduláskor (az övön, kézben vagy a földbe szúrva), mindig a kihívó dönti el.

Párbaj Fegyvervesztésig:

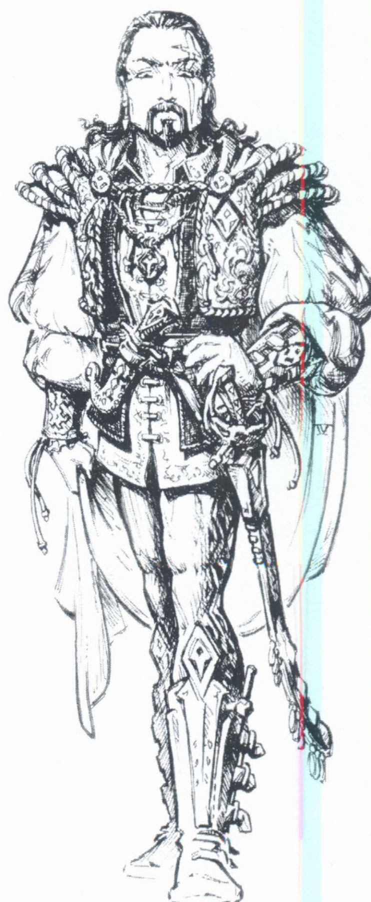
A viadal célja, az ellenfél lefegyverzése. Ehhez sikeres Lefegyverzés harci cselekedetet kell végrehajtania az egyik félnek. Meglehetősen közismert, ám ritkán alkalmazott módja a párbajoknak, mivel a vesztesre nézve igen nagy szégyen.

Mesterjel-párbaj:

Kissé körülményes, jellemzően shadoni párbajfajta. Célja, hogy az egyik fél elhelyezze Mesterjelét az ellenfél ruhájára erősített selyemkendőn. Harc közben a párbajozók értelemszerűen nem egymás, hanem a viselt tárgy Védő Értéke ellen dobnak támadó dobást (a kendő VÉ-je 15 + a bajvívó Ügyesség módosítója + a bajvívó VÉ-jébe számító Kitérés jellegű módosítók). A Mesterjelnél bemutatott szabályok szerint a bajvívó támadó dobásának legalább 5-tel felül kell múlnia a célpont – jelen esetben a kendő – Védő Értékét a Mesterjel sikeres elhelyezéséhez (a Harc fejezetben bemutatott viselt tárgyak támadására vonatkozó szabályoktól eltérően ebben a párbajformában nem jár megszakító támadás, amiért a támadó a kendőt veszi célba). Ha az egyik fél háromszor eltalálja a kendőt, de támadó dobása a sikeres Mesterjel eléréshez nem elegendő egyik alkalommal sem, úgy a viadal vesztesének minősül. Természetesen a Mesterjel sikeres elhelyezése győzelmet jelent.

Párbaj Dalvesztésig:

Aleggheri mester szerint a „párbajok királya", s valóban: csak a legjobbak párbajoznak ezen a módon. A viadal lényege a következő: a két fél kiválaszt egy verset, melynek sorait felváltva citálják vívás közben. Ez nem is igazi küzdelem, a lényeg a tökéletes mozgás és vívóstílus, ahol a legcsekélyebb eltérés a tökéletestől vereséget jelent. Egyfajta táncról van szó, melynek koreográfiáját csak a legnagyobbak ismerik. Vereséget jelent, ha valaki elvéti a verset, vagy nem megfelelően szavalja. Játéktechnikailag a párbaj a következőképpen zajlik. A felek minden elszenvedett sérülés után Összpontosítás képzettség-próbát tesznek, melynek célszáma 10 + az elszenvedett Fp sebesülés (Ép sérülés esetén a próba automatikusan sikertelen). Ha a sebesülést elszenvedő fél elvéti Összpontosítás próbáját, úgy kiesik a vers és a küzdelem ritmusából, és veszített. Ha a felek nem bírnak egymással, úgy a párbaj végkimenetelét a befejezés dönti el. Az utolsó sort a felek egyszerre szavalják, és szinte egyszerre kísérlik meg megsebesíteni a másikat. Ha az utolsó körben a gyorsabb fél sikeres, Fp-t sebző találatot ér el, úgy győztesnek számít. Ha támadását elvéti, ellenfele visszatámadhat. Ha mindkét párbajozó elhibázza utolsó támadását, akkor a felek újrakezdik a verset és a vívást. A feleknek párbaj előtt meg kell határozniuk, hogy a vers hány soros (a küzdelem hány körig tart), ám a legrövidebb ilyen vers minimum 20 „körös".



Barbár

„...Kalidart, aki nehéz kardját lóbálva tört át a párafüggönyön, mindössze négyen próbálták megállítani. A korg gáncsot vetett az elsőnek, balkezes ökölcsapással terítette le a másodikat, és addig hátrált a megmaradt kettő elől, míg meg nem hallotta a kharei nyílpuska húrjának páros pendülését..."

(Wayne Chapman: Karnevál I. kötet)

„...Kalidar kit a fájdalom mind hasonlatosabbá tett népének szent őrültjeihez, vállvassal együtt szelte le egy palotatiszt jobb karját, s puszta ököllel sújtott egy tőrt emelő nemesember arcába, aki vérbe borulva zuhant hanyatt, és nem mozdult többé..."

(Wayne Chapman: Karnevál II. kötet)

„Az erő veled születik.

Vadászok véréből származol, győztes volt minden ősöd. A gyengéket kiveti a törzs. A hitványak, betegesek méltatlanok a harcos életére: még fiatalon a Szikláknak adjuk valamennyit. De te vadász leszel, hiszen csontodat és izmaidat a legerősebbektől, a mindenkori túlélőktől örökölted. Ragadozónak születtél, akinek kezében acélkarommá válik a kés és nyílhegye halálhozó tövis lesz.

Ha megéred azt a kort.

A vének szerint az erő tudás nélkül a leggyorsabb út a halálhoz – és neked sosem lesz más ellenséged a nyomodban osonó halálon kívül. A Havas Táborban meg kell tanulnod óvatosan portyázni, hiszen a végzet nem tágít majd sarkadból és arra vár, hogy hibázz, egyetlen egyszer.

Gyötörni foglak: az éhség, a fagy vagy a szomjúság új, riasztó jelentést nyer majd számodra. De amikor túléled, más szemmel tekintesz a vadonra. A ragadozók közönyével viseled majd a test kínjait, és felismered az éhség adta erőt. Ha megéred a következő telet, érteni fogod a lombok és a sziklák szavát. Amikor az erdő részévé válsz, sosem tévedsz már el. Mindenütt otthon leszel a rengetegben és magad választhatod meg a sorsodat. Sikeres vadász leszel, mint minden ősöd.

Az ösvényedre magad találsz rá, és amikor elindulsz, a bokrok és füvek elárulják a préda nyomát és elrejtik a tiédet. A föld elemészti lépteid zaját, de te érezni fogod a nyom melegét. A szél hangokkal és szagokkal árulkodik: kifeszített pányvaként vezet majd a zsákmány után. Amikor megpillantod a prédát, látni fogod szemében a félelmet: a zsákmány rettegését. A véred, az izmaid majd emlékezni fognak arra, amire tanítottalak és arra, amit győztes ősök örökítettek rád. Te pedig utoléred a prédát, és lesújtasz rá. Elveszed az életét az erősebb jogán – mert a gyengébb azért létezik csak, hogy az erőset még erősebbé tegye.

Őszintén kell élned és ölnöd – a dárda egyenessége és a lesújtó csatabárd igazsága tanít majd arra, hogy az erősek nem hazudnak. Nincs rá szükségük. Igaznak kell lenned magad felé is: ha megkívánsz valamit, vedd el – de harcolj érte, férfiként.

A harmadik évben térsz vissza a törzshöz.

Ha túléled ezt a három telet kölyök, csak azért maradsz életben, mert felismered, hogy része vagy a Mindennek. Hosszú portyáidon sosem leszel egyedül. A fényben rikoltó sas és az ezüsthálót szövő körömnyi pók testvéreid lesznek a vadászatban, ahol a győztes zsákmánya az élet maga. Egy másik holnap.

Most pedig köves, és ne fordulj vissza. A gyerek, aki voltál, nem méltó a figyelmedre.

A harmadik tavaszon ugyanitt jössz majd vissza úgyis.

És amikor majd három esztendő múltán hátat fordítasz a Havas Tábornak, te sem emlékszel majd a névtelen fiúra, aki múltját hagyja most itt a vízesés tövében. Mert amikor visszatérsz, már a törzs ragadozója leszel, aki a jövőre vadászik."

Észak-Ynev barbárjai – más néven a keleti barbárok – az Északi Városállamok szomszédságában lévő hatalmas sztyeppéről és az azt övező hegységek közül származnak. A zord vidéken edződött, törzsekben élő szilaj természetű férfiak és nők közül kerülnek ki a korgok, vagyis azok a vadászok, akiket képességeik kiemeltek a törzs harcosai közül. Legtöbbször magányosan róják a vadont, olykor igen messzire kalandoznak szülőföldjüktől. Kitartásban és harcban párjuk nincs Yneven; akaratuk és elszántságuk az abbitnál is keményebb. Vadságuk, és konokságuk miatt más népek gyakorta nézik le őket, de attól még a nehézvértes lovagok is óvakodnak, hogy oktalanul felbőszítsenek egy korgot. A körmönfont megoldások helyett a természet adta ravaszságot, könnyebbik út helyett az egyenest választják, de tetteikben éppoly körültekintőek, mint a prédáját becserkésző ragadozó. Úgy tartják, hogy egy született korgnak a hideg acélnál többre sosincs szüksége.

Egyetlen dolog akad, amire a barbárok félelemmel vegyes gyanakvással – sőt sokszor gyűlölettel – tekintenek: a mágia. A misztikus tudományok 'majd minden formáját, sőt gyakorta magát a betűvetést is mélyen megvetik. Az ilyen „boszorkányos" praktikák használóit gyávának és becstelennek tartják. Ez alól csak saját törzsük sámánjai képeznek kivételt. A mágiától való félelmük ellenére (vagy éppen ebből adódóan) a korgok nagy becsben tartják a mágikus erejű tárgyakat, főként a fegyvereket.

A kaszt jellemzői

Életerő és Fájdalomtűrés

Szívósság tekintetében a legelsők közé tartoznak, így Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaiknak a száma is rendkívül magas. Mikor pedig a népükre jellemző őrjöngéshez folyamodnak, és fájdalomtűrésük tovább nő, senki sem érhet már a nyomukba.

Jellemzők

A barbárok a fizikai hatásoknak szinte mindenkinél jobban ellenállnak, gyorsaságuk pedig átlagosnak mondható. Tudat jellemzőjük elenyésző, bár ösztönös ellenállással bírnak a mágia megnyilvánulásaival szemben. Mivel azonban ezt nem képesek egyéb módszerekkel megtámogatni, így egy képzett varázstudó mindig komoly fenyegetést jelenthet számukra.

Harcértékek

A korgok kiváló fegyverforgatók, ám harci tudományuk sokkal inkább brutális testi erejükön, és nem kifinomult harci technikákon alapul. Támadó Érték terén szinte mindenkit felülmúlnak – különösen ha vad, pusztító őrjöngésbe hajszolják magukat -, ám a védekezésük bizony olykor csiszolásra szorul.

Harcmodor

A korgok előnyben részesítik a súlyos csatabárdokat és másfél, esetleg kétkezes kardokat. Amennyiben egykezes fegyvert forgatnak, előszeretettel óvják magukat nehéz pajzsokkal. Ritkán öltenek bőr- vagy nemezvértnél nehezebb páncélokat magukra, mivel azokat mind a harcban, mind képzettségeik használatakor akadályozó tényezőnek érzik.

Képzettségek

Képzettség-pontjaik száma átlagosnak mondható, elsődleges képzettségei elsősorban a vadonbeli túlélésben, illetve boldogulásban segíthetik a karaktert. Szakértelmek terén messze elmaradnak ugyan a szerencsevadászok sokszínűségétől, ám a fegyverforgatók között még így sem kell szégyenkezniük jártasságaikkal.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Barbár kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +3
Faj: Ember
Jellemző: Szívósság 2+
Képzettségek: Túlélés 6+, Megfélemlítés 4+
Képességek: Korg, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Edzettség, Támadás Erőből
Ideális Háttér: Fegyverforgató 3

Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Hallgatózás, Mászás, Megfélemlítés, Szakma (vadász), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

FP dobás/szint: d12 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Fegyverforgatás Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Barbár kalandozó-kasztban, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

Gyors Mozgás:

Csatákban a korgok minden óvatosságot félretéve küzdenek, és céltudatosan törnek választott ellenségük felé. Harcban a barbár karakter alapsebessége 10 lábról 12-re nő.

Kitartás – Alapfok:

Elképesztő fizikumuknak köszönhetően a korgok gyakorta képesek hétköznapi emberek számára teljesíthetetlen próbatételek végrehajtására. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Őrjöngés:

A korgok képesek őrjöngésbe hajszolni magukat, mikor már pusztán az ellenség elpusztítása a céljuk, saját testi épségükkel nem törődnek. A barbár Őrjöngés hatásaiban megegyezik a Harci Láz – Mesterfok Képességnél leírtakkal, azonban a karakter naponta csupán egyetlen alkalommal képes előhívni.

Kaszabolás – Alapfok:

A korgok harcmodora az erőre, a pusztító csapások osztogatására épít. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

B-0. (Barbár)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+1	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Gyors Mozgás, Kitartás – Alapfok
2	+2	+3	+2	+0	Őrjöngés
3	+3	+3	+2	+1	Kaszabolás – Alapfok
4	+4	+4	+3	+1	Gyakoribb Őrjöngés, Harci Képesség
5	+5	+4	+3	+1	Harci Révület
6	+6	+5	+3	+2	Pusztító Őrjöngés
7	+7	+5	+4	+2	Kaszabolás – Mesterfok,
8	+8	+6	+4	+2	Rémisztő Őrjöngés
9	+9	+6	+5	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+5	+3	Hatalmas Őrjöngés

Gyakoribb Őrjöngés:

A barbár naponta 1 + a barbár kaszt-szintjeinek a felével megegyező számú alkalommal képes előhívni az Őrjöngés képességét.

Harci Képesség:

A barbár választhat egy olyan Harci képességet, melynek teljesíti a követelményeit.

Harci Révület:

A barbáron különös révület lesz úrrá a csatában. A Harci Révület következtében a barbárt már nem sújtják a sebesülésekből eredő negatív módosítók, valamint nem ájul el, ha Fp-i nullára csökkennek. A Harci Révület képesség további eredményeként a karakter hozzáadhatja a barbár kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) az Őrjöngés képessége időtartamához.

Pusztító Őrjöngés:

A barbár képessé válik arra, hogy Őrjöngés közben a dühét élettelen tárgyakra fókuszálja. Az Őrjöngés időtartama alatt a barbár minden élettelen, mozdulatlan tárgyak szétzúzására, összetörésére tett Erő tulajdonság próbájára +6 módosítót kap.

Kaszabolás – Mesterfok:

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Rémisztő Őrjöngés:

Az őrjöngve küzdő korg látványa félelemmel tölti el ellenségeit. Az Őrjöngése során egy alkalommal a barbár kiválaszthat egyetlen ellenfelet, akinek megkísérli felülmúlni Asztrális Ellenállását (a képesség Erőssége = a barbár kaszt-szintje + Karizma módosítója + d20). Amennyiben a képesség alkalmazása sikeres, a célpont megrendültnek számít a harc hátralévő idejére.

Hatalmas Őrjöngés:

Amennyiben a barbár úgy kívánja, Őrjöngése még pusztítóbb lehet. A karakter az Őrjöngés képességéből adódó módosítókon felül további +2-t kap az Erejére és Állóképességére (tehát összesen +6-ot), további +1-et a Tudat jellemzőjére (összesen +2), ám VÉ-je *további -2*-vel (tehát -4-gyel) csökken. Innentől kezdve a korg már nem fárad ki az Őrjöngéstől.

Bárd

„... Ő maga aligha fog megjelenni. A bárdok rendszerint Gwonhoz fohászkodnak, aki, hisz valaha ember volt, sokkal közelebb áll a világunkhoz és lakóihoz.

Tudod a módját hogyan szólítsd?

Azt hiszem.

Lirian behúzta az ablakot. Végigsétált a szobán, messziről szemezett a fóliánssal. A temérdek új varázslatra, a tudásra gondolt, melyhez hozzáférhetett volna általa, azután felsóhajtott; ezzel már hiába fájdítja szívét, a rendelkezésére álló időt másra kell felhasználnia.

Közelebb óvakodott az asztalhoz. Arra számított, hogy a köteten kívül valamiféle zeneszerszámot is lel rajta, gongot vagy csengettyűt, amelyet megszólaltathat, amellyel Gwon figyelmét kérheti, de semmit sem talált, csak a por kavargott az ablakok ólomüveg kockáin átszűrődő fényben. A lány fújt egyet. Gyűlölködve bámulta a Torony párkányán gubbasztó, gnómformájú vízköpőket: kőbe dermedt grimaszuk káröröm et, megvetést sugallt neki.

– Kránba veletek! – sziszegte.

És megszédült."

(Wayne Chapman: Két Hold)

A zene fontos szerepet tölt be Ynev lakóinak életében. Jól esik egy útszéli fogadóban serital mellett vidám dalokat hallgatni, nincsen igazi mulatság talpalávaló nélkül, a csatatereken a dal bátorságot önt a vitézek szívébe, és az előkelő udvari szalonok hölgyei könnyes szemmel hallgatják egy-egy igric muzsikába öntött világfájdalmát. A zene mellett a bárdok mágikus tehetségüket is felhasználhatják, ha úgy érzik jónak. Hatalmuk a dalokkal, trükkökkel van összefüggésben, és bár más varázshasználókhoz képest talán csekély, egy találékony bárd sok mindent elérhet segítségével.

Nem meglepő hát, hogy Ynev földjét sok bárd járja, és hogy majd mindenütt szíves fogadtatásra számíthatnak. Más kérdés, hogy nem minden dalnokot a muzsika szeretete hajt. A bárdok jó része legendásan megbízhatatlan népség, aki nem habozik képességeit egyéni boldogulása érdekében felhasználni, és a törvényes utat sem becsüli sokra. Minden pallérozott, köztiszteletben álló udvari dalnokra legalább öt szélhámos jut, kik dalaik, szerteágazó kétes tudásanyaguk, és csekély, ám igencsak hatékony mágikus hatalmuk révén mások kihasználásából élnek. S akkor még nem is ejtettünk szót arról, hogy a művészetnek élő udvari dalnokok sem vetik meg a legtöbb esetben a művészetpártoló nemeshölgyek társaságát, miből komoly galibák keletkezhetnek...

Az útszéli fogadók, bálok, nemesi szalonokon kívül találkozhatunk bárdokkal a csatamezőkön is. Ilanor farkasdalnokai fontos szerepet töltenek be a lovasnép életében, dalaikban őrzik a nép hagyományát - nem csoda, hogy a pyarr hitre tért Ilanor ily sokat megőrzött ősi kultúrájából. Vitézség, egyenesség, bátorság, szabadság: az ilanori bárdok alapértékei, miknek nem csupán dalaikban, hanem életükben is meg kívánnak felelni.

Látható tehát, hogy Ynev bárdjai nem alkotnak egységes csoportot; kultúrától és egyéni alkattól függően máshogy viszonyulnak a muzsikához és a törvényekhez, ezért életvitelük, képességeik is erősen eltérőek. Nincs helyünk hosszan szólni Ynev bárdjairól; egy egész könyvet tölthetnénk meg a témával, és még utána is tudnánk újat mondani. Így hát csupán néhány jellegzetes dalnok figurát vázolunk fel, és azt, hogy ezek az eltérések hogyan jelentkeznek a M.A.G.U.S. játéktechnikájában. Az itt szereplő példák remélhetőleg elegendő útmutatást nyújtanak ahhoz, hogy a játékos és a KM együtt új bárdtípusokat alkothasson meg.

Ilanor:

Sokak szerint a bárd lét ideája innen kezdte meg hódító útját Ynev szerte, ami természetesen nem igaz - hisz minden kultúrának megvannak a maga dalai és dalnokai - de annyi bizonyos, hogy sokaknak a bárd szó hallatán először Ilanor farkasdalnokai ötlenek az eszükbe, és valószínűsíthetően a mára közkincsé vált bárdmágia is erről a földről származik. Ilanor bárdjai messze a legképzettebbek a harci jártasságok terén a dalnokok népes csoportjából, és nehezen képzelhető el róluk, hogy ferde utakon járjanak - bár a szigorú törvények jármát nehezen viselik.

Sokan adják közülük kalandozásra fejüket - a hőstetteket nem csak megénekelni, hanem végrehajtani is kell, tartják -, így nem meglepő, hogy Ynev-szerte találkozhatunk velük. Soraikba tartozik Tier nan Gorduin, a híres kalandozó, ki azonban egyes híresztelések szerint elhagyta az ősi hagyományokat, és ereiben ősibb, ám kétesebb eredetű vér is folyik.

Az ilanori bárdok kifejezetten jó harcosok a kaszton belül, nagy hangsúlyt fordítanak harci képességeik fejlesztésére. Miután többnyire az egyenes utat járják, kifejezetten kevés alvilági jellegű képzettséggel bírnak társaikhoz képest. Mágiájukban a harcban alkalmazható varázslatokat részesítik előnyben, legyen szó akár a dal-, akár a fénymágiáról (a játékosnak érdemes eszerint válogatnia varázslatait). Kedvenc hangszerük a lant, többnyire hosszú kardot és könnyű számszeríjat alkalmaznak a harcok során, és a lánc- esetleg sodronyingektől sem idegenkednek.

Erigow:

Valószínűleg eme büszke országban találhatóak Ynev legkifinomultabb bárdjai. Kiemelkedően magas itt a bárdok reputációja, ez elsősorban a legendás dalnok, Enika Gwon alkotásának, a Legendák Tornyának köszönhető, mely Erigow belsővárosában található.

Az udvari kultúra fontos részét képezik itt a dalnokok, nem meglepő hát, hogy Erigow bárdjai kiemelkedően műveltek, hangjuk iskolázott, és többnyire nemesi származásúak. Az innen származó bárdok A Lombhullás árváinak nevezik magukat; az ország dekadensbe hajló kultúrájának megfelelően dalaik többnyire borongósak, az elmúlásról szólnak, benne a dalnokok vélt vagy valós világfájdalmukat éneklik meg.

Sokat közülük a nyugtalanság, az elégedetlenség hajt, így hát nem meglepő, hogy az udvarokon kívül kikötői csapszékekben, útszéli fogadókban is találkozhatunk az elegánsan öltözött (ám sokszor kissé megviselt ruházatú), finom arcvonású, sápadt dalnokokkal.

Habár a bajvívókkal nem vehetik fel a versenyt, a rapírt igen jól forgatják. Udvari képzésük révén messze a legjobban képzett zenészek, és rengeteg Művészet és Ismeret képzettségben jártasak. Mágiájukban a dalmágiára fókuszálnak, ez segí-

theti őket legjobban céljaikban. Vértezetet ritkán öltenek, de a módosabbja nem veti meg a kézi számszeríjakat. Sokuk kedvenc hangszere a hárfa.

Mutatványos:

Ynev bárdjai elsősorban nekik köszönhetik kétes hírüket. Ők zenélnek a falusi bálokon, a nagyobb vásárokon (miközben cinkosaik erszényeiktől szabadítják meg a szájtáti bámészkodókat), és a kétes hírű városi fogadókban. Ritkán töltenek hosszabb időt egy helyen, elvégre a feldühödött tömeg, esetleg a szüzességét elvesztő lány feldúlt apja, vagy a meglopott nemesúr rossz hatással lehet az egészségre. Ravaszak, agyafúrtak, találékonyak, simabeszédűek, kik minden lehetőségre lecsapnak, ám ritka az igazán sötét lelkű köztük.

Ők bírnak talán a legátfogóbb és egyben legfelületesebb ismeretanyaggal; járatosak nem egy alvilági képzettségben, konyítanak néhány tudományhoz és művészethez is, ám kobzosi tehetségük össze sem mérhető például egy erigowi bárdéval. Nincs is rá szükségük; a műveletlen közönségnek jobban tetszenek többnyire kissé vaskos dalaik, mint az igazi művészek szerzeményei. Mágiájukban a különböző trükkökre, illúziókra helyezik a hangsúlyt, a dalmágiát kevésbé ismerik. Többfajta hangszer használnak (elsősorban a lant és a furulya kedvelt eszközük), és fegyverzetük leginkább a tolvajokéhoz hasonlítható.

B -0. (Bárd)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+1	Hangszer, Bárdmágia
2	+1	+2	+3	+2	Befolyás I., Tárgyak Eredete I.
3	+2	+2	+3	+2	Tudástár, Bárd Mentalitás I.
4	+3	+3	+4	+3	Mágikus Önállóság I., Képesség
5	+3	+3	+4	+3	Befolyás II., Ősök Hagyatéka
6	+4	+3	+5	+3	Tárgyak Eredete II., Bárd Mentalitás II.
7	+5	+4	+5	+4	Tudástár, Mágikus Önállóság II.
8	+6	+4	+6	+4	Befolyás III., Képesség
9	+6	+5	+6	+5	Tudástár, Bárd Mentalitás III.
10	+7	+5	+7	+5	Tárgyak Eredete III., Mágikus Önállóság III.

A kaszt jellemzői

Életerő és Fájdalomtűrés:

A bárdok életereje és fájdalomtűrése nem éppen kiemelkedő. Rendszerint nagyvilági életet élnek, és bár akadnak köztük kevésbé elkényelmesedettek – elég csak Ilanor szülötteire gondolnunk -, kevés olyan bárddal találkozhatunk, aki valóban hozzászokott a megpróbáltatásokhoz.

Jellemzők:

A bárdok viszonylag egyforma figyelmet fordítanak a test és a szellem dolgaira, szívósságuk és Tudat jellemzőjük számottevő, még ha igazából nem is nevezhetőek rendkívülinek. Gyorsaság tekintetében azonban igazán nincs szégyenkeznivalójuk, ezen a téren szinte bárkivel képesek felvenni a versenyt.

Harcértékek:

A bárdok számára a harc soha nem számít elsődleges fontosságúnak, így harcértékeik sem tartoznak a legjobbak

Harcmodor

A bárdok hagyományosan a kecses, mozgékony, nemesi fegyvereket preferálják, amilyen a rapír és a hosszúkard – harci tudásukat általában nem a csatatéren, hanem nemesi párbajok alkalmával tökéletesítik. Ezen kívül a kalandozó bárdok fegyverzete tarka képet mutat, ám mivel szinte mindenük a stílus és az elegancia, így fegyvertáruk is ehhez igazodik: kétkezes nehéz kardokat és nehéz vértet szinte soha nem használnak.

Képzettségek

Világcsavargóként és szerencsevadászként a bárdok szakértelmei meglehetősen eltérő képet mutatnak. Akadnak közöttük, kik elkeveredve az alvilág mocskával, tolvajokéhoz hasonlatos képzettségekkel bírnak, mások a legelőkelőbb udvari körökben is megállják helyüket, s olyan bárddal is találkozhatunk, ki az itt-ott felszedett történetmorzsák mesélése helyett komoly elméleti tudással bír.



„A zene nem olyan, mint az élet. A zene az élet maga.

Nem hiszed? Mi, született dalnokok érezzük ezt az igazságot; ez a belső dallam énekel a fagyos fenyvesek zord skaldjainak vérében, vagy a fülledő, forró vadonok festett bőrű dobosaiban.

Tudtad te, hogy a kobzosok és rímfaragók elhivatottságát Doranban a szív éneklő őrületének is nevezik? Persze lehet valami igazuk: a magunkfajta, ha akarna sem lehetne más, mint dalnok.

A szíved mélyén ébredő hangok úgysem hagynak nyugodni. Jobb, ha átengeded életedet a dalnak, amire születtél – eddig senki sem bánta meg. Most nem a hatalomról beszélek: ennek a hajszolása nem méltó egy igazi bárdhoz. A hangokkal együtt születő mágia és a dallamokból fakadó mesteri fegyverforgatás csak ráadás lesz, amikor megtalálod magadban a harmónia forrását.

Látom, nem hiszed. Fogd csak ezt a kardot, nekem elég lesz a balkezes hárítótőr is. Most pedig próbáld velem dúdolni, mondjuk az Alcarai Tőrünnep első taktusait – de ne felejts el közben védekezni!

Figyelj csak! Bevezetésül a kettős, gyors dobpergés... hajlítás... egy természetes szünet... felkap a dallam magasra... mondtam, hogy védd magad! Folytassuk! Na most ez a dübörgős rész a gyors lerohanás ideje, és a hajlítással egyidejűleg pedig illik ide egy fordulat... már megint a hónod alatt vagyok! Ha megtolom a pengét, a nyakadon jön ki.

Ne lihegj, mozogj természetesen! Az én mozgásom azért könnyed, mert a dallam diktálja most is... vigyázz a szemedre... most is, az első strófa végén... azt a gombot nem akartam... és most is!

Na, állj fel!

Az igazi harmónia legyőzhetetlen, fiam. Más kérdés, hogy vannak, akik ezt zene nélkül is elsajátíthatják hosszú, unalmas gyakorlással. Jobb esetben művészek ők is, mint a tiadlani pengeforgatók; a rosszabb eset a ragadozók természetességével gyilkoló fejvadász. Egy dalnok azonban mindegyiküknél jobban megérti, és nemcsak a harcban, de egész életében követi az Első Forrás ritmusát – no és persze számtalan egyéb módon használja fel.

Ez adja a hatalmat a szívek uralására.

A bárd biztos kézzel nyúl a józan nappalokon feledésbe merülő, közös álmokhoz, hogy megnyissa a lelket és elvigye az igazságot oda is, ahol zárt ajtókkal, leszegett állal fogadják. Nyitott könyv előtte az emberi szív, hisz árulkodik a mozgás, a szemek, de legjobban a hang.

A harmónia adománya áldás, de ha rosszul használod, saját sorsodat átkozod meg vele. A históriák fényesre csiszolt szavai és a lélek mélyén felébresztett dallam messzire eljuttathat és aranyveretes kapukat nyithat meg előtted – de jól vigyázz, mire használod a tehetségedet! Ha túlbecsülöd magad, örök ellenségeket szerezhetsz, mert a hazugság, ha védtelenül éri a szívet, ezerszer jobban fáj.

Igen, ez valahol hasonlít az asszonyok hatalmához. Talán ezért is rajonganak a nők a magunkfajtáért. A mindent átható, mindenen áthatoló, dallamos erőt, a teremtés szívverését érzi meg a szebbik nem a valódi dalnokokban – ez az, amivel többek vagyunk üresfejű, nyalka ficsúroknál. Mindig fiam, ha érted, mire gondolok.

Ó igen, a zene nemcsak az ajtókat nyitja meg.

A zene az élet maga."

Csatos Rézkönyv kilencvenhetedik függelék: Bram Boreillo Tanításai, Ahogy Azt Egy Gnóm Szakértő Sebtében Lejegyezte.

Mivel csekély mágikus képességeik finomítása leköti őket, ezért Képzettség-pontjaik száma csupán átlagos, ám elsődleges képzettségeik szinte az élet minden területét lefedik, így csupán a bárdon múlik, hogy mely szakterület rejtelmeiben kíván elmélyedni.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bárd kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Elf, Amund, Dzsenn, Kyr-vérű
Alap TÉ: -
Jellemző: Gyorsaság 4+
Képzettségek: Előadóművészet (Ének) 5+, Előadóművészet (Tetszőleges Hangszer) 5+, Ismeret (Legendák) 6+, Ismeret (Etikett) 3+
Képességek: Nagyvilági Kapcsolatok, Tehetség (Művész), Képzett (Előadóművészet – választott) – Alapfok

Ideális Háttér:
Arisztokrata 1/Fegyverforgató 1/Szerencsevadász 1

Elsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Egyensúly, Előadóművészet (Összes), Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Ismeret (Történelem), Keresés, Kézügyesség, Lovaglás, Lopózás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészet (Összes), Nyelvismeret, Rejtőzködés, Szexuális kultúra

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító
Mp/szint: 6
Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Hangszer: Mikor a karakter felveszi első szintjét a Bárd kalandozó-kasztban, köteles kiválasztani egy hangszert, mely a továbbiakban segítségére lesz (és segíti a Bárdmágia alkalmazásában). A választás egy életre szól, és később már nincs lehetőség megváltoztatni (egyetlen kivétel akad, ha a karakter hangszere valamilyen okból kifolyólag megsemmisül).

Bárdmágia:

A Bárdok egyik különleges képessége a Bárdmágia használata. Ez a mágiaforma főleg a hangok és fények manipulálásából, és néhány egyéb – a bárdok számára hasznos – trükkből áll. A mágiaformáról a Bárdmágia fejezetben olvashatóak további részletek.

Minden Bárd alapból 10 + az Intelligencia módosítója számú Dal- és Hang-, illetve ugyanennyi Fénymágiába tartozó varázslattal rendelkezik, a varázsláshoz pedig szükségük van saját választott főhangszerükre. A bárdok induló varázslataira ez a M.A.G.U.S. játékrendszerének alapszabálya, azonban ha a karakter esetleg különleges, valami miatt egyedi neveltetésben részesült, és tanítója is különleges bárdhagyományokat követett, úgy ettől a KM és a játékos bármikor eltérhet. Álljanak itt például az Ynev legismertebb bárd hagyományait követő karakterek induló varázslatai (illetve néhány egyéb

Induláskor tanulható varázslatok száma

Hagyomány	Dal- és Hangmágia	Fénymágia
Ilanori*	7 + Int. Módosító	7 + Int. Módosító
Erigowi**	12 + Int. Módosító	6 + Int. Módosító
Mutatványos	7 + Int. Módosító	13 + Int. Módosító

*Az ilanori bárdok nagyobb hangsúlyt fektetnek harci képességeik fejlesztésére, mint mágikus tehetségük csiszolására, ezért induláskor kevesebb varázslatot ismernek. Cserébe 1. kaszt-szinten az Ilanorból származó bárd karakter választhat egy Harci Képességet, melynek teljesíti követelményeit.

**Az Erigowban tanult bárdok kiemelkedően képzettek zeneileg, ezért első Bárd szintjük felvételekor kapnak 4 Kp-t
melyet valamely Előadóművészet képzettségükre kötelesek fordítani. Ezért cserébe a szokásosnál némileg kevesebb varázslatot ismernek induláskor, és a Fénymágia területén különösen idegenül mozognak.

különlegességük), mely alapján a játékosok szabadon kidolgozhatják saját iskoláikat.

Természetesen Yneven nincs olyan, hogy „mutatványos" bárd-hagyomány, ezt csupán gyűjtőfogalomként vezettük be a vásári komédiások, csepűrágók megnevezésére.

Befolyás I.-III.:

A Bárdok talán még a Papoknál is jobban tudják csűrni-csavarni a szavakat. A hangokkal, szavakkal, beszéddel lévő állandó kapcsolatuk révén egyre nagyobb tapasztalatra tesznek szert bizonyos képzettségek terén. A karakter a Befolyás kaszt-képességének szintjével megegyező módosítót (+1, +2 vagy +3) kap, a következő képzettségekkel kapcsolatos próbái alkalmával: Átverés, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés. A Befolyás csak elfszabású, értelmes lényekre alkalmazható, és csupán akkor, ha olyan nyelven beszél a Bárd, amit ő legalább 4., az alany pedig legalább 3. szinten beszél.

Tárgyak Eredete I:

A Bárdok e képessége a tárgyakhoz való szoros kapcsolatukkal és a legendák ismeretével függ össze. Ezen a szinten képesek megállapítani a kezükben lévő tárgyról, hogy az rendelkezik-e mágikus tulajdonságokkal. Semmiféle további információt nem szereznek a képesség alkalmazásával, tehát a mágia eredete, fajtája vagy tulajdonságai továbbra is rejtve maradnak előttük.

Tudástár:

Ahogy a Bárd egyre tapasztaltabbá válik, úgy mélyül el egyre inkább a Bárdmágia rejtelmeiben. A karakter elsajátíthat 3 + az Intelligencia módosítója számú varázslatot a Bárdmágia tanai közül. (A játékosnak célszerű ezt egyeztetnie a mesélővel, mivel elképzelhető, hogy a KM megköveteli, hogy a karakter tanítót keressen mágikus ismereteinek a bővítéséhez.)

Bárd mentalitás I:

A Bárdok már a kezdetektől rendelkeznek bizonyos fajta kisugárzással – mely egyesek szerint áldás, mások szerint átok -, melyet megéreznek a bárddal kapcsolatba kerülő személyek. A vándor-énekes szerepet az ellentétes neműek nagy többsége – és az azonos neműek egy része – vonzónak találja, s így a Bárd bizonyos képességeire pozitív módosítót kaphat (művei nagyobb sikert aratnak, a társalgás felszabadultabb, egyszóval jó értelemben véve elfogultak vele kapcsolatban). Az azonos neműek többsége és az ellentétes neműek egy része – például, akinek már volt rossz tapasztalata egy Bárddal – pedig inkább gyanakvással tekint a karakterre. A Bárd a vele szimpatizálókkal kapcsolatban +2 módosítót, míg az ellenérzéseket táplálókkal szemben -2 módosítót kap következő képzettségek alkalmazásakor: Előadóművészetek (Összes), Emberismeret, Ismeret (Szerencsejáték), Művészetek (Összes), Szexuális kultúra. Ez a kaszt-képesség csak akkor alkalmazható, ha a karakter nem próbálja rejteni kilétét és bárdi mivoltát.

Mágikus Önállóság I:

A Bárdoknak minden mágiájukhoz szükségük van az általuk választott főhangszerre. Ettől kezdve azonban lehetőségük van a hang és fénymágiát a saját hangszerük birtoklása nélkül is feleleveníteniük. Valamilyen hangszert és hangkomponenst a varázslatok így is igényelnek, ám a karakter a továbbiakban nem köteles pusztán a választott hangszerét használni. Azonban a választott hangszer nélkül létrehozott varázslatok dupla Mana-pontba kerülnek.

Képesség:

A karakter felvehet egy tetszése szerinti képességet, amelynek követelményeit teljesíti.

Ősök hagyatéka:

A Bárd ötödik szinten elegendő tapasztalatot gyűjtött ahhoz, hogy elmondhassa magáról, felnőtt a feladathoz, hogy megtekintse az ősök hagyatékát. Ettől kezdve a Bárd bármikor jogosult, hogy ellátogasson Erigowba, a Legendák Tornyába és betekintést nyerjen Enica Gwon Legendák és Enigmák könyvébe, anyagi ellenszolgáltatás nélkül. Ekkor a Bárd 10 + Intelligencia módosítónyi számú, általa választott varázslatot sajátíthat el.

Tárgyak Eredete II:

Ezzel a kaszt-képességgel a Bárdok képesek meghatározni a kezükben fogott tárgy készítésének körülbelüli időpontját, hozzávetőleg évszázados pontossággal. A Bárd nem kerül sem a készítő, sem a készítés körülményeinek, vagy a tárgy használatához szükségek ismereteknek a birtokába.

Bárd mentalitás II:

A Bárd tudása gyarapodásával egyre erősebb kisugárzással rendelkezik. Akinek eddig csak rokonszenves volt, az még nagyobb bizalommal viseltetik irányában, míg akik eddig irigységgel tekintettek rá, még erősebb ellenszenvet táplálnak iránta. A bárd mentalitásból eredő módosítók +3, illetve -3-ra változnak.

Mágikus Önállóság II:

A főhangszer birtoklása nélkül létrehozott hang- és fénymágia immár nem kerül többlet mana-pontba, amennyiben valamely más hangszerrel hozzák létre. A továbbiakban a karakter a választott hangszerével eredményesebben képes előidézni a Bárdmágia varázslatait. Amennyiben a Bárd varázsláskor választott hangszerét használja, a létrehozott varázslat Erőssége 1-gyel megnő.

Bárd mentalitás III:

A Bárd ezen a szinten már képes tudatosan irányítani a fellépése által előidézett hatásokat, és képes elmélyíteni, illetve enyhíteni a megjelenése által kiváltott érzéseket. A pozitív módosító értéke +4-re nő, míg a negatívat a bárd maga tudja szabályozni -2 és -6 között (attól függően, hogy éppen ingerelni akarja-e haragosait, vagy tompítani az ellenséges hangulatot).

Tárgyak Eredete III:

A Bárd tárgyakkal való kapcsolata tovább erősödik, s ezen a szinten már nagy valószínűéggel meg tudják határozni a tárgy készítésének helyszínét – a kultúrát, melyben készült –, továbbá a lehetséges készítőket és a tárgy rendeltetését. Ehhez azonban az szükséges, hogy a karakter rendelkezzen némi ismeretekkel az adott kultúráról és korról. A Bárd karakternek Ismeret (Legendák) képzettség próbát kell tennie, a KM által meghatározott célszám ellenében. A próba célszáma változó, a KM megítélésétől függően 10-től (szinte hétköznapi ismeretek) akár 35-40-ig (titkos, korokon át gondosan őrzött tudásanyag) is terjedhet. A karakter egyetlen próbát tehet, és sikertelen dobás esetén újból csak akkor próbálkozhat, ha valamilyen lényeges, nagy horderejű új információ birtokába jutott az adott témakörrel kapcsolatban. (Ennek megítélése a KM feladata. Feltehetően egy nagyobb könyvtár átfésülése a téma kapcsán elegendő, azonban egyetlen, általános témákkal foglalkozó fóliáns átolvasása már nem.)

Mágikus Önállóság III:

A hang- és fénymágikus varázslatok létrehozásakor a karakternek immár nincs szüksége semmiféle hangszerre, és csupán hangkomponenssel képes varázsolni. A hangszer nélkül létrehozott mágiák Mana-pont igénye megkétszereződik. Az eddigi előnyök azonban megmaradnak, tehát idegen hangszerrel továbbra sincs többlet Mana-pont igény, ráadásul a választott hangszerrel létrehozott varázslatok erőssége a továbbiakban már 2-vel nő.



Boszorkány

„. . . Hella Riquill elmosolyodott. Uszályos, fekete ruhát viselt, vörös haját baloldalt nefritköves csat fogta össze. Két kezén jó féltucat gyűrű – eleven fénnyel szikrázott valamennyi.

– Nem mindennapi ember vagy – mondta. – Más körülmények közt sok örömünk telne egymásban, ezt biztosra veszem. Sajnálom, hogy épp most érkeztél. Amibe belefogtunk, túlságosan fontos ahhoz, hogy megzavarhasd. . . – Félrebillentette szép menyétfejét. – Engedd le a fegyvert! – suttogta. – Hisz nem akarhatsz megölni egy védtelen nőt!

Gorduínt mintha folyvást vastagodó jégréteg választotta volna el a valóságtól. A zsibbadás ágyékába fészkelte magát, kegyetlenül incselkedett vele, azután megindult felfelé, hogy belefojtsa a szuszt.

Hisz nem akarhatsz megölni egy védtelen nőt!"

(Wayne Chapman: A Halál havában)

„A shadoni boszorkányperek perirataiban gyakran nem csak a szemmel verés szerepel, vagy az, hogy az ördöggel fajtalankodott a vádlott, hanem természetesen az is, hogy néhanapján seprűnyélen repült. A bűbájos italok keverése, a megkötés és a csábítás is megszokott vád. Kár, hogy a neves inkvizítor uraságok csak idáig képesek eljutni a boszorkányok megértésében. S mindaddig reménytelen lesz harcuk ellenünk, míg nem ismernek meg minket. Ám, ha megismernek. . . Az már egy másik történet. . .

A boszorkányok különleges varázstudók. Ők állnak legközelebb a varázslókhoz – ha annak alapján ítélünk, milyen jelentős szerepet játszik életükben a mágia. . . Noha a boszorkányok legtöbbje felhasználója csupán az ősi tanoknak, s nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom, a hatékony pusztítás, az érvényesülés lehetősége izgatja őket, bizton állíthatom: akad köztük nem egy igazi, mágia művészetében jártas tudós. . .

Az igazi hatalom a kezünkben mégis az, hogy nők vagyunk. Méghozzá abból a fajtából, akik képesek ezt teljes mértékben a maguk kényére-kedvére ki is használni. Nem kell elvennünk, amire vágyunk, hiszen azt a lábunk elé borulva nyújtják elénk. Nem kell üldöznünk ellenségeinket, hiszen azok maguk jönnek és kínálják fel javaikat, családjukat, életüket egyetlen szavunkra. . .

A szerelem művészetében nincs hozzánk fogható. A mágiát ötvözzük a kéjjel, melyből szívósabb láncot kovácsolunk a mithrillnél, s azzal kötjük magunkhoz a férfinépet, ha kedvünk úgy hozza, érdekünk úgy kívánja. . .

Hogy mi izgat fel minket, boszorkányokat? Hát nem más, mint a kihívás. A férfiak ritkán jelentenek ilyet, valódi ellenfél csak egy nő lehet. S nem a Romlás Virágaira gondolok, vagy Ellana szukáira, hanem azokra, akik valójában irányítják a háttérből Ynev összes királyát, uralkodóját, nemesi házát és kereskedő famíliáját. A boszorkányok. . ."

Requa Berequor: Grimoire Magna

Bsz-0. (Boszorkány)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+0	+0	+2	Boszorkánymágia, Csábítás
2	+1	+0	+0	+3	Misztikus Képesség
3	+1	+1	+1	+3	Boszorkánykör I.
4	+2	+1	+1	+4	Misztikus Képesség
5	+2	+1	+1	+4	Boszorkánykör II., Feltöltődés
6	+3	+2	+2	+5	Misztikus Képesség
7	+3	+2	+2	+5	Boszorkánykör III.
8	+4	+2	+2	+6	Misztikus Képesség
9	+4	+3	+3	+6	Boszorkánykör IV.
10	+5	+3	+3	+7	Misztikus Képesség, Feltöltődés

A boszorkányok legtöbbje csak felhasználója az ősi mágikus tanoknak. Tudományuk évezredek tapasztalatán alapul, mégsem tér el lényegesen az ősi formuláktól. Számukra a mágia nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom eszköze. A mágiát okkult művészetként szemlélő varázstudó kevés akad soraikban. A boszorkányok nem igyekeznek megérteni a mágia törvényeit – ők a gyakorlat, az alkalmazói mágia hívei. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem alkalmasint kiskapuit keresik. A legelső és legfontosabb szabály, amit a boszorkány kapcsán említenünk kell, a következő: A boszorkány karakter minden esetben nő. Javasoljuk, ne legyen ez másként a játékos esetében sem – ellenkező nemű karakterrel nehéz játszani, s a próbálkozás gyakorta kínos szituációkhoz vezet. A boszorkány elsősorban az asztrálmágiában, annak is fondorlatos, csábítással vegyes alkalmazásában járatos. Boszorkányok majd' mindenütt akadnak Yneven.

Rendjeik száma több százra rúg Kránban; a legjelentősebb közülük az egész Délvidékre kiterjedő, renitens szektákban bővelkedő Adepta Astralica. Leányai a gyönyörben lelik meg az asztrálmágiák alkalmazásához legalkalmasabb tudatállapotot; szexuálmágiájuk a legveszedelmesebb hatalom, amivel nő férfi felett bírhat. Szólni kell még a Kráni Birodalmi Belsőiskolák árnyékában tevékenykedő Maida Saluquas szektáról. Tagjai lélegzetelállító szépségű fiatal hölgyek, akik ártalmatlan külsejükre rácáfolva orgyilkosokat is megszégyenítő képzettségekkel bíró ügynökök. Krán legtöbb politikai sikerét éppen a Maida Saluquas férfiszíveket megdobogtató hatásának köszönheti. A szekta tagjai Dél legkülönbözőbb államaiban bukkantak fel az idők folyamán – rendszerint jelentős személyiségek, bankárok, sőt, uralkodók ágyasaiként, valódi céljaikat mindenkor titokban tartják. Misztikus tudományokban való jártasságuk, asztrálmágikus hatalmuk megfelelő – és gyakorlatilag kivédhetetlen – eszköznek bizonyult minden olyan esetben, mikor az egyes államok nyugalmának szétzilálása, a vezetők és/vagy tehetős személyiségek befolyásolása, vagy épp félreállítása volt a kijelölt birodalmi cél. A boszorkányok a küldetés sikeres végrehajtása érdekében nem riadnak vissza a gyilkosságoktól sem, melyek elkövetésekor esetenként saját eszköztárukat, máskor célirányosan megválasztott, a gyanút egy jó előre kiszemelt egyénre vagy csoportra terelő fegyvereket használnak. Feljegyzések születtek olyan esetekről is, mikor a gyanút valamely istenségre, annak fanatikus híveire terelték, földművesek egykedvűségével hintve szét egy, a városok és városállamok pusztulását eredményező vallásháború magvait. Észak-Yneven két jelentősebb, és számtalan kisebb boszorkányszekta tevékenykedik. A legnevesebb és valódi hatalommal bíró szervezet a Livinai Gyülekezet. Akárcsak más, kisebb rendek, ők is Morgena papi szervezetétől eredeztetik magukat, s ebben lehet némi igazság. Céljaik, módszereik koronként változnak, egy azonban bizonyos: Tharr, a Háromfejű hívei ellen engesztelhetetlen gyűlölet él szívükben. Összetartásuk és befolyásuk világszerte híres – mondják, egyes tagjaik a Dorani Varázslótanács

urainak hálószobatitkairól is regélhetnének. Erősen kötődnek a kyr hagyományokhoz, s a legtöbb kyr eredetű ereklye is Livinában halmozódott fel.

A Romlás Virágai elnevezésű boszorkányrendet Orwella, a Kitaszított papnői alkotják. Nagy barátságban állnak a Kard Testvériséggel, ezzel a gro-ugoni illetőségű, orwellánus lovagrenddel: amolyan véd- és dacszövetség ez közöttük. Számtalanszor sikerült már keresztülvinniük olyasmit, amihez a lovagok ereje és gyilkos kegyetlensége kevésnek bizonyult volna. A szexuálmágia legnagyobb ismerői, s e tudásukat gátlástalanul ki is használják. Nem riadnak vissza a gyilkosságoktól sem: némelyikük képességei révén talán fejvadász is lehetne. Bevett trükkjük, hogy ideiglenes rendházukat – hisz az Inkvizítorok Szövetségének állandó zaklatása miatt sokáig nem maradhatnak egy helyben – Ellana-szentélynek álcázzák, ám a betérők nem csengő aranyakkal, hanem az életükkel fizetnek a szerelemért.

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés

A boszorkányok a legkisebb mértékben sincsenek hozzászokva a megpróbáltatások elviseléséhez. Életmódjuk és neveltetésük többnyire a nagyvilági körökben történő boldogulást célozza, nem pedig a vitézkedést a harcmezőkön. Ebből következően életerő és kíntűrés tekintetében a leggyengébb kalandozó-kasztok közé tartoznak.

Jellemzők

A boszorkányok fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket a legritkább esetben edzik rendszeres gyakorlatokkal. Noha fizikai erő és állóképesség tekintetében rendre elmaradnak a kalandozó-kasztok zömétől, addig Tudat jellemzőjük a legjobbak közé tartozik.

Harcértékek

A boszorkányok harcértékei igen gyengék, lényegében semmiféle fegyveres harcra sem képzik őket. Ha küzdeni kényszerülnek, jobbára mágiájukkal védik magukat, hiszen a fegyverek és karjuk erejével erre nem igazán képesek.

Harcmodor

A boszorkányok ha tehetik kerülik a nyílt harcot, hiszen mind neveltetésükhöz, mind mágiájukhoz jobban illik a csendes háttérbe húzódás. A boszorkányok gyakran egyetlen fegyver forgatásához sem értenek, és ha szorult helyzetbe kerülnének, rendre lekötelezettjeik, esetleg mágiával vagy hétköznapibb eszközökkel elcsábított védelmezőik sietnek segítségükre. Ennek megfelelően gyakori, hogy semmiféle fegyvert nem hordanak maguknál, és olyanra sem igen akad példa, hogy vértet öltenének.

Képzettségek

A boszorkányok szerteágazó területeken tesznek szert ismeretekre, és ezt tükrözi elsődleges képzettségeiknek listája is. Egyrészt képzettek a nagyvilági élethez elengedhetetlen ismeretekben, mint például az etikett és a nemesi szokások területein, másrészt jónéhány tudományos és misztikus szakértelem bővíti választási lehetőségeiket. Képzettség-pontjaik száma magas, csak a boszorkányon múlik, hogy mely ismeretekben kíván jobban elmélyedni.

Követelmények

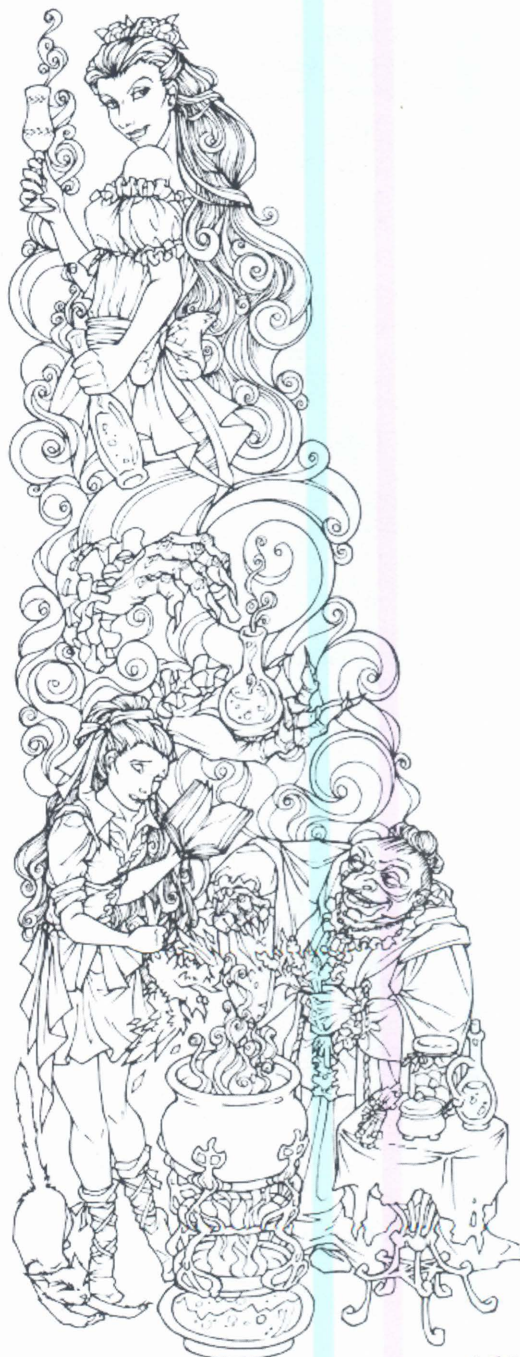
Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Boszorkány kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Dzsenn, Amund, Kyr-vérű
Alap TÉ: -
Jellemző: Tudat 3+
Képzettségek: Átverés 6+, Emberismeret 6+, Meggyőzés 6+, Szexuális Kultúra 6+
Képességek: Fogékony (Boszorkány), Írástudó, Csábító

Ideális Háttér: Novícius 3

Elsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Előadóművészet (Összes), Emberismeret, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Alkímia), Ismeret (Asztronómia), Ismeret (Aura), Ismeret (Etikett), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Kozmológia), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Politika), Ismeret (Természetrajz), Ismeret (Történelem), Meggyőzés, Művészetek (Összes), Nyelvismeret, Összpontosítás, Szakma (Időjóslás), Szakma (Jövendőmondás), Szexuális kultúra
Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító
Mp/szint: 8
Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító



Kaszt-képességek

Boszorkánymágia:

A Boszorkányok legfontosabb képessége a Boszorkánymágia használata. A boszorkányok mágiája számtalan különböző területet ölel fel – a tűzvarázslatoktól kezdve egészen a különleges gyertyamágiáig terjed -, mégis leginkább az asztrálmágiára, érzelmek keltésére és befolyásolására helyezi a hangsúlyt. A mágiaformáról a Boszorkánymágia fejezetben olvashatóak további részletek. A boszorkány karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolaformákat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkány kaszt-szintje +3).

Csábítás:

A boszorkányok a csábítás és manipulálás valódi mesterei. A karakter +2 módosítót kap Emberismeret és Átverés képzettség-próbáira, valamint minden olyan Karizma próbájára, melynek célja valakinek a meggyőzése, elcsábítása vagy egyszerűen csak a megfelelő benyomás keltése.

Misztikus Képesség:

A boszorkány választhat egyet az alábbi Misztikus Képességek közül (amennyiben úgy gondolja, Misztikus Képesség helyett mindig dönthet úgy, hogy választ egy képességet a Szociális vagy Mágikus Képességek csoportjából, amelynek a követelményeit teljesíti):

Árnyak Tánca:

A képesség a boszorkány árnyakhoz fűződő misztikus kötelékén alapul. Segítségével a karakter megváltoztathatja egy helyszín fényviszonyait, megsűrűsítve vagy éppen eloszlatva az árnyakat. A képesség a boszorkány körüli 2 lábnyi sugarú gömbön belül hat, naponta Karizma módosítónyi alkalommal használható, időtartama 1 perc a karakter minden Boszorkány kaszt-szintjéért. Az időtartam alatt az árnyékok sűrűsége akár több alkalommal is megváltoztatható. Ha a boszorkány elmélyíti az árnyakat, úgy +2 módosítót kap Rejtőzködés képzettség-próbáira, ellenben ha eloszlatja azokat, úgy a területen tartózkodók -2 büntetést kapnak erre a képzettségpróbájukra. A képesség egyik különleges alkalmazási módjaként a boszorkány az árnyékokat csak a saját teste köré vonja, ezáltal alakja elmosódik, szinte kivehetetlenné válik az ellenfelei számára, akik a képesség következtében 20%-os tévesztési esélyt kapnak, ha a boszorkányt támadják (a tévesztési esélyről részletesebben a Harc fejezetben szólunk).

Bájital:

A boszorkány képes Mana-pontjai felhasználása nélkül is gyengébb bájitalok keverni. A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját italait. A Bájital kaszt-képesség segítségével a boszorkány a Bájital csoportba tartozó főzeteket képes előállítani.

Boszorkány Gyertyák:

A boszorkány képes Mana-pontjai felhasználása nélkül is különleges gyertyákat készíteni. A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját gyertyáit. A Boszorkány Gyertyák kaszt-képesség segítségével a boszorkány a Gyertyák csoportba tartozó tárgyakat képes előállítani.

Herbalizmus:

A boszorkány képes különféle gyógynövények (és néhány egyéb, egzotikusabb alapanyag) segítségével különböző gyógyfőzeteket, borogatásokat keverni. Természetesen ezek nem érhetnek a szakrális mágiával történő gyógyítások nyomába, ám a hétköznapibb kórságok (láz, gyomorrontás) kezelésére tökéletesek, valamint néhány szituációban akár életmentőek is lehetnek (például sebfertőzés megelőzése, haldokló állapotának stabilizálása). A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját főzeteit. A Herbalizmus kaszt-képesség segítségével a boszorkány a Főzetek csoportba tartozó keverékeket képes előállítani.

Holdfényjárás:

Az éj a boszorkány igazi lételeme; ilyenkor a két hold bármelyikének fénysugarain közlekedhet e képesség segítségével. A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így a boszorkány száraz lábbal átkelhet a víz felett. Teliholdkor a misztikus sugárzás olyan erős, hogy a boszorkány a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog. Az ilyen helyzetekben egyetlen megkötés érvényesül: a boszorkány kizárólag a holddal szemben haladhat. Ha a holdat felhők takarják el, vagy bármi más a holdfényáram és a boszorkány közé kerül, a karakter nyomban lezuhan. A Holdfényjárás képesség előhívása egy egyszerű cselekedetet igényel, időtartama 2 perc/Boszorkány kaszt-szint. A képesség időtartama alatt a karakter akár futó tempóban is biztosan haladhat.

Karizma próba eredménye	Jövendőmondás eredménye
5-10	Homályos utalás a jövőre, többnyire teljesen értelmezhetetlen.
11-15	Viszonylag pontos megérzés a vizsgált kérdéskört illetően, jó, illetve kellemetlen benyomások és előérzetek formájában.
16-20	A boszorkány különös – néhány pillanatnyi, esetleg percnyi – transzba esik, mely során megéli a kifürkészni kívánt jövőt, ám magához térvén képtelen felidézni a tapasztaltakat. Tisztában lesz azzal, hogy a vizsgált személyre siker vagy kudarc vár, ám ennél többet nem képes biztonsággal állítani. A transzból többnyire valamiféle homályos jóslat birtokában ébred, melyet Ynev tudós fői szerint elméje egy rejtett zuga őriz meg az átélt, ám elfelejtett látomásból. Ha a jóslatot sikeresen értelmezik, rendszerint pontos tájékoztatásul szolgál a jövő eseményeivel kapcsolatban.
21-25	A boszorkány az előbbiek szerint transzba esik, ám elméje kitisztulása után a Karizma módosítójával megegyező számú eseményt és képet képes tisztán felidézni a látomásából. A megőrzött emlékeket a KM határozza meg. Természetesen a boszorkány ekkor is tisztában van a vizsgált kérdéskör kapcsán, hogy az alanyra siker vagy kudarc vár, a sikeresen felidézett emlékképek csupán segítenek árnyalni a jóslatot.
26-	A boszorkánynak különös víziója támad, melyben maga is megéli a vizsgált jövő eseményeit, és így tökéletesen tisztában lesz a jövő történéseivel. Míg külső szemlélő számára csupán néhány szívdobbanásnyi idő telik el, a boszorkány akár hosszú órák eseményeit is megláthatja.

Jövendőmondás:

A boszorkány képes mindenfajta mágiahasználat nélkül a jövendőmondásra, mely során egyszerűen megérzi a jövő eseményeit. A képesség hibája, hogy a boszorkány csupán a célszemélyt és a megjósolni kívánt kérdéskört (szerelmi élet, valamilyen területen elért eredmények, stb.) választhatja ki. A jóslás pontossága egy Karizma tulajdonság-próba sikerességétől függ, melyről az alábbi táblázat tájékoztat:

A karakter Karizma próbájához +2 módosító járul, amennyiben a boszorkány számottevő módon szerepet kap a személy jövőjében (és a vizsgált kérdéskörrel kapcsolatban). A próbához szintén +2 (Összhang) módosító járul, amennyiben a karakter legalább 10 szinttel rendelkezik a Szakma – Jövendőmondás képzettségben. A boszorkány hetente egyetlen alkalommal folyamodhat ehhez a kaszt-képességéhez.

Szemmelverés:

A boszorkány képes balszerencsét hozni azokra, kik kivívják haragját. A képesség alkalmazása egy teljes-körös cselekedetet igényel, mely során a karakternek megszakítás nélkül a célponton kell tartania a tekintetét. Ha ez megtörtént, a képesség mindenképpen kifejti hatását, és az áldozatot a továbbiakban különös balszerencse sújtja. A célpont személy a következő néhány dobását (pontosan a boszorkány Karizma módosítójával megegyező számút) köteles egyszer megismételni, és mindig a rosszabbik eredményt felhasználni. Ez minden fajta dobására érvényes, legyen az támadó vagy sebzés dobás, képzettség vagy tulajdonság próba, stb. A képességnek nincs időtartama, egészen addig érvényben marad, míg az áldozat elegendő dobást nem tett, hogy megszabaduljon balszerencséjétől. (Például, ha egy 16-os Karizmával rendelkező boszorkány alkalmazza ezt a képességet, az áldozata a következő 3 dobását köteles megismételni, és mindig a rosszabb eredményt felhasználni. Ha az áldozat éppen egy eseménytelen úton vesz részt, lehet, hogy csak egy héttel később éri a különös balszerencse, mikor először kényszerül próbát tenni). A boszorkány naponta egyetlen alkalommal használhatja ezt a képességét, és egy célpont ellen nem alkalmazhatja újra, ha annak még a korábbi balszerencséjét sem sikerült leküzdenie.

Színek Varázsa:

A boszorkány tisztában van a különféle színek mágikus jelentéstartalmával, és képes arra, hogy különböző színösszetételek megválogatásával azokat saját hasznára fordítsa. Megfelelően összeválogatott öltözékével, arc- és testfestésével, ékszerekkel és hasonló praktikákkal képessé válik arra, hogy különös összhangot teremtsen előre meghatározott mágikus hatások létrehozásakor, illetve ez segíti elméje összpontosító képességét a mágikus energiák fókuszálásakor. A boszorkány ennek az összhangnak köszönhetően +2 módosítót kap a varázslat-próbájakor a színhez kapcsolódó mágikus hatások előidézésekor. A kaszt-képesség hátránya, hogy míg a színhez kötődő területen elősegíti a boszorkány koncentrációját, addig minden más mágiahasználat esetén nehezíti azt. Ebből következően a karakter -2 módosítót kap minden olyan varázslat-próbájára, mely nem az alkalmazott színhez tartozó hatásokkal kapcsolatos. Éppen ezért a boszorkányok rendszerint csak akkor folyamodnak ehhez a kaszt-képességhez, ha határozott céllal érkeznek valahová (például egy talpig vörösbe öltözött, apró rubinokkal ékített boszorkány betoppanásakor jobb, ha nem csak hétköznapi csábítási kísérletekre készül fel az ember). A színek mágikus jelentéstartalmáról és a hozzájuk kapcsolható mágikus hatásokról lásd a táblázatot a lap alján.

A boszorkány karakter bármikor megkísérelheti megjelenését egy adott szín kedvező hatásainak kihasználásához igazítani. Természetesen semmi nem garantálja, hogy ehhez a megfelelő – ruházat, ékszerek, szépítkező szerek, festékek, stb. – eszközökkel is rendelkezik. Ebben is a KM szava a döntő, akinek tanácsoljuk, hogy az adott szituáció és a karakter lehetőségeinek ismeretében hozza meg döntését. Azt tanácsoljuk, hogy egy szín előnyeinek a kiaknázásához legalább 20-30 arany értékű „kellékeket" – ékszerek, hajtűk, különféle szépítkező szerek – írjon elő. Tanácsos továbbá, hogy csupán a mesterien, a boszorkány útmutatása alapján elkészült öltözékek feleljenek meg a célra. Természetesen a boszorkányok számtalan praktikát ismernek, így rengeteg olyan szituáció adódhat, mikor a karakter előre nem látható ötletekkel áll elő – pl. a természetben levelekből, állatok karmaiból, agyaraiból, bundájából, stb. készítene magának megfelelő öltözéket. Javasoljuk, hogy a mesélő ne zárkózzon el a ötletes megoldások elől (sőt!), de célszerű az ötlet sikerét valamiféle képzettség- vagy tulajdonság-próbához kötnie.

Termékenység:

A boszorkány különleges képességre tesz szert, melynek révén a jövőben minden termékenységhez és születéshez kötődő jelenséghez szoros szálak fűzik. A karakter képessé válik arra, hogy megállapítsa a megérintett személyről amennyiben az meddő, és képes lesz a megérintett terhes nő gyermekének nemét megjósolni. Ugyanígy tudatában lesz annak, hogy a születendő gyermek egészségesen jön-e majd a világra, vagy valamiféle kórság gyötri-e, sőt azzal is tisztában lesz, hogy az anyát mennyire viseli majd meg a szülés. A boszorkány egy héten egyszer érintésével biztosíthatja, hogy a megérintett asszony – amennyiben képes erre – a következő szerelmi együttlét alkalmával mindenképpen teherbe essen, vagy éppen ellenkezőleg, megakadályozhatja a gyermekáldást. Ha a karakter rendelkezik a jövendőmondás misztikus képességgel, úgy a boszorkány képes a megérintett, terhes nő gyermekének jövőjét is kifürkészni.

Boszorkánykör I.-IV.:

A boszorkányok egyik legerősebb, ellenségeik által rettegett képessége a Boszorkánykör létrehozása. Ennek segítségével több boszorkány is összeadhatja hatalmát, amely így a kör közepén állóra száll. A boszorkányok kört alkotnak, melynek közepén mindig a legnagyobb hatalmúnak (legmagasabb Boszorkány kaszt-szintűnek) kell állnia. A kört alkotó boszorkányok letérdelnek, és egymás kezét fogva létrehozzák a varázskört. Mindegyikük előbb transzba esik, majd a Boszorkánykör kaszt-képesség elsajátításakor megtanult litániát mormolja.

Szín	Jelentéstartalom	Mágikus Hatások*
Fekete	Kezdet és Vég, Sötétség, Gonoszság, Elmúlás, Üresség, Titokzatosság, Szomorúság, Tél	Árnyékok, Átkok, Félelemkeltés, Halállal kapcsolatos mágiák
Fehér	Szűziesség, Tisztaság, Tökéletesség, Védelem, Jóság, Fény	Védelmező varázslatok, Félelem elűzése, Átkok elűzése
Szürke	Szerénység, Alázat, Egyensúly, Részvét, Bölcsesség	Jóslások, Fürkészések
Vörös	Vér, Tűz, Szenvedély, Érzékiség, Élvezetek, Nőiesség,	Tűzvarázslatok, Érzelemkeltő mágiák, Szexuálmágiák
Narancs	Napkelte, Akarat, Állhatatosság, Kitartás, Erő, Ősz	Mentál jellegű varázslatok, Akarat befolyásolása
Aranysárga	Nap, Gyógyítás, Hatalom, Halhatatlanság, Életerő, Nyár	Életerővel manipuláló varázslatok, Varázstárgyak készítése
Zöld	Természet, Fiatalság, Szépség, Átalakulás, Remény, Tavasz	Szépségvarázsok, Átalakító mágiák, Természettel kapcsolatos varázslatok
Kék	Csendesség, Béke, Igazság, Tudás, Harmónia, Elkötelezettség, Víz	Érzelmek kioltása, Vízzel kapcsolatos mágiák

A kört alkotó boszorkányok képesek Mana-pontjaikat megosztani a középen álló társukkal, aki ezáltal sokkal hatalmasabb varázslatok létrehozására válik képessé. A gyűrűben kántáló boszorkányok a Boszorkánykör kaszt-képességük szintje * 10 Mp-t képesek biztosítani a rituálé vezetőjének (tehát egy Boszorkánykör II. képességgel rendelkező karakter 20 Mp-t adhat), továbbá minden a körben található résztvevőért 1-gyel megnő a középen álló boszorkány minden mágikus képzettségének szintje.

Feltöltődés:

Minden boszorkány a Hatalom Itala segítségével nyeri vissza Mana-pontjait. Azonban ez a metódus komolyan megviseli a boszorkányok szervezetét, ezért ha tehetik, igyekeznek egyéb lehetőségeket keresni. A karakter választhat egyet az alábbi feltöltődési lehetőségek közül, és ugyanazt a módszert akár kétszer is választhatja. Ez utóbbi esetben újabb Együttállást tanul meg kihasználni, esetleg újabb rituálét ismer meg, vagy egyszerűen csak még inkább elmerül a szeretkezés művészetében.

__Együttállás:__ A boszorkány bizonyos, előre meghatározott együttállások vagy körülmények beteljesülésekor a Hatalom Italának felhajtása nélkül is visszaszerezheti Mana-pontjait. Ehhez csupán egy teljes-körös cselekedetre van szüksége, melynek végén elméje újból mágikus energiákkal telítődik (ezt összesen egy alkalommal képes megtenni, míg ugyanaz az együttállás tart). A KM és a játékos közösen eldönthetik, hogy pontosan milyen feltételhez kötik a mana visszanyerését. A leggyakoribb és legkézenfekvőbb választás különböző holdállások meghatározása, ám egyéb együttállások is meghatározhatóak. A játékegyensúly érdekében az egyetlen feltétel, hogy az Együttállás semmiképpen sem jelentkezhet egy ynevi hétnél sűrűbben.

__Rítus:__ A boszorkány különleges rituálék és szertartások segítségével tölti fel elméjét Mana Pontokkal. A rítusok pontos kidolgozása a KM és a játékos közös feladata, mi csupán néhány irányelvet adunk meg. A rítusok közös jellemzője, hogy általában igen időigényesek, végrehajtásuk legalább egy órát vesz igénybe. Rendszerint pontos napszakhoz (többnyire az éjszakához, főleg éjközéphez) kötődnek, és különleges cselekedeteket vagy összetevőket igényelnek (Például: meztelenül táncolni a holdfényben, éjközép idején, vagy ritka állatok véréből rajzolt kör közepén kántálni a megtanult szövegeket, stb.). A rítus sikeres végrehajtásához a boszorkánynak a rituálé végén Összpontosítás próbát kell tennie 20 – Karizma módosító célszám ellen. Ha elvéti, a rítus eredménytelen volt, ha sikerrel jár, elméje teljesen feltöltődik Mana-pontokkal. A képzettség-próba eredményességétől függetlenül a boszorkány három napnál sűrűbben nem kísérelheti meg Mana-pontjai visszaszerzését egyazon rítussal.

__Szeretkezés:__ A boszorkány szeretkezés közben tölti fel elméjét Mana-pontokkal, és minden szeretkezés alkalmával a boszorkány Mana-pontjai a maximális szintre töltődnek. A Feltöltődési metódus egyetlen hátránya, hogy szeretkezés közben a boszorkánynak legalább 5 Mana Ponttal rendelkeznie kell, melyet az együttlét során elhasznál, hogy elméje feltöltődhessen.

Receptek és egyéb boszorkány praktikák

Bájitalból az elkészítés ideje alatt maximálisan 4 adag, gyertyából legfeljebb 2 db (kb. 2 óra alatt ég le), míg főzetből legfeljebb 6 adag készíthető egyszerre a hozzávalók mennyiségének növelésével.

Bájitalok

Játéktechnikailag a bájitalok – amennyiben ártó szándékúak – általában az elfogyasztó valamely Ellenállását csökkentik valamennyivel. Fontos azonban, hogy lényegében ezek az italok egyetlen, meghatározott hatással szemben teszik rendszerint fogékonyabbá az elfogyasztójukat, így az Ellenállás csökkenés többnyire csak egyetlen hatással szemben érvényesül. Hétköznapi praktikákkal általában ez a legtöbb, ami elérhető, komolyabb eredmények elérésének érdekében már célszerű mágiát is bevetni. Lényeges azt is megjegyeznünk, hogy a bájitalok mindenképpen kifejtik hatásukat arra, aki elfogyasztja őket, így esetükben Erősség értékeket nem is adunk meg.

Szerelemital

Összetevők: ginzeng, medvetalp, tárnicsgyökér, citromfű, fehérbor

Elkészítés ideje: 20 perc

Hatás ideje: 2 óra

A különböző gyógynövényekből főzött, kellemes illatú, aranysárga ital elfogyasztója (legyen akár férfi, akár nő) alig néhány perc után érzékeli hatását, izgatottság, vágy, testét elöntő forróság formájában. Mivel különösen fogékony, az elfogyasztónak a szexuális csábítási kísérletekkel kapcsolatban minden Ellenállás 2-vel alacsonyabbnak számít.

Vágykeltő

Összetevők: bíbor kosbor virága, hím veréb vére, méz, vörösbor

Elkészítés ideje: 30 perc

Hatás ideje: 4-6 óra

Az összetevők vegyítéséből létrejövő vérvörös ital kedvelt itala a szerelem művészetében elmélyedőknek. Az ital fáradhatatlanná, kitartóvá és gyönyörökre kivételesen érzékennyé teszi elfogyasztóját (szeretkezés előtt mindkét félnek tanácsos magához vennie). A pár képességeitől függően az időtartam alatt akárhány orgazmus elérhető, és az érzékenységnek köszönhetően soha nem érzékelt gyönyöröket nyújthat az együttlét. Mivel hatását legfeljebb mágiával vagy bódítószerekkel lehet utánozni, sokan a rabjává válnak. Az italt elfogyasztó személy +2-t kap Szexuális kultúra képzettség-próbájára (amennyiben pedig mindkét fél elfogyasztotta, úgy +4-et).

Használatának hátránya, hogy a hatás idejével megegyező ideig kínzó fejfájás gyötri elfogyasztóját, miután a bájital kiürült szervezetéből.

Gyermekáldás

Összetevők: ördöggyökér, rezgőnyár levele, porított szarvasgomba, porított makk, víz

Elkészítés ideje: 1 óra

Hatás ideje: 2 óra

A sűrű, enyhén kesernyés ízű, melegen fogyasztandó főzet a fogamzást segíti, és kizárólag nők fogyasztják. Elfogyasztása után két órára csaknem biztosra (75%) emeli a teherbeesés esélyét, kivéve, ha a nő meddő – mely esetben ez az ital sem segít.

Leányok barátja

Összetevők: kakukkfű, ciprusképeg, árvácska, füstike, vérfű, kecsketej

Elkészítés ideje: 1 nap

Hatás ideje: azonnali

A Gyermekáldással ellentétes hatású, kellemetlen ízű ital, melyet tejben áztatott növényekből főznek. Amennyiben a fogamzás után egy héten belül elfogyasztják, elhajtja a magzatot. Hatása azonnali, elfogyasztása után egy napig enyhe szédülés és émelygés jelentkezik.

Hidegfej

Összetevők: hunyor, menta, verbéna, erős alkohol (pl. pálinka), víz

Elkészítés ideje: 1 nap

Hatás ideje: 4 óra

Az alkoholban egy napon keresztül áztatott növényeket leszűrik, az oldatot vízzel hígítják (tömény formában részegséget okoz, és a kívánt hatásnak éppen ellenkezőjét váltja ki), és felmelegítve fogyasztják. Hatása nyugtató jellegű, olyannyira, hogy a hatás ideje alatt elfogyasztóját csaknem

képtelenség kizökkenteni nyugalmából. Az ital elfogyasztója 4 órán keresztül +2-t kap minden asztrális jellegű, de nem mágikus, hatásokkal, kísértésekkel szembeni Ellenállására (pl. ellenállás kísértésnek – drog, alkohol, stb.).

Gyertyák

A gyertyák hatása kizárólag zárt helységben, zárt ablakok mellett érvényesül, meggyújtásuk után mintegy 10 perccel. Hatásukat már egy viszonylag vékony, orr elé tartott, parfümözött ruhadarab is kivédi. A helységben tartózkodó valamennyi lényre hat (természetesen ha lélegeznek), így a gyertya elkészítőjére is, emiatt nem veszélytelen alkalmazásuk. Minden gyertya Erőssége alap esetben 5, és ez minden további percben, mely során füstjét belélegzik 1-gyel nő. Amennyiben a gyertya Erőssége meghaladja egy alany Fizikai Ellenállását, úgy kifejti hatását. (Felhívjuk a figyelmet arra, hogy a gyertyák Erőssége percenként növekszik, azonban a szokásostól eltérő módon, itt nem kell d20-al dobni még az Erősségre).

Bódító gyertya

Összetevők: tőzegrozmaring virága, hóbogyó, csillagfürt termése, gyöngyvirág, albínó pók
Elkészítés ideje: 1 óra
Hatás ideje: amíg le nem ég

Az összetört, összekevert hozzávalókat viaszba keverve hófehér, makulátlan gyertyát kapunk, aminek kellemetlen hatása csak akkor mutatkozik meg, ha valaki hosszabb ideig belélegzi füstjét. A Bódító gyertya hatására az áldozat bódult állapotúnak minősül.

Vonzerő gyertyája

Összetevők: rózsaszirom, labdarózsa, tűztövis, árvalányhaj, kakasvér
Elkészítés ideje: 1 óra
Hatás ideje: amíg le nem ég

A gyönyörű, bíborszínű gyertya füstje kellemesen bágyadttá, nemtörődömmé és fogékonnyá teszi belélegzőjét. Az áldozat, kire a gyertya kifejtette hatását, -2 büntetést kap minden Emberismeret képzettség próbájára, továbbá minden ellenében dobott Karizma alapú képzettség- vagy tulajdonságpróbára +2 módosító járul.

Jövendőmondás gyertyája

Összetevők: mák virága, lestyán, hunyor, varjúháj, vadszőlő, békaszem
Elkészítés ideje: 1 óra
Hatás ideje: amíg le nem ég

A halványzöld színű gyertya érdekes, kékeszöld színű füstje belélegezve látomásokat képes kelteni. A látomások fajtája elsősorban a füst belélegzőjének fantáziájától és akaraterejétől függ, a leggyönyörűbb és a legszörnyűbb dolgokat is láthatja. Kivételes akaraterővel a látomás iránya előre meghatározható, és egyfajta jövőbe mutató látomás idézhető fel. Aki erre a célra kívánja használni, Akaraterő tulajdonság-próbát tesz 12-es célszám ellen, és ha ez sikeres, +2 bonuszt kap Szakma (Jövendőmondás) képzettségére, illetve – Boszorkányok esetében – Jövendőmondás misztikus képességére. Ha a próba sikertelen, általában rémálomszerű látomásban részesül a merész próbálkozó. Ha az összetevőket nem viaszba dolgozzák, hanem magukban égetik el, a hatás jóval intenzívebb, az elérhető bonusz pedig +4-re. A rontás büntetése általában napokig tartó gyötrő fejfájás és rémálmok formájában jelentkezik, melynek következtében a balszerencsés próbálkozó Tudat jellemzője 2-vel csökken (d3 napra).

Lélegzetfojtó

Összetevők: átokhínár, tócsagáz, kolokán, kálmos, kék tavirózsa, sás
Elkészítés ideje: 1 óra
Hatás ideje: amíg le nem ég

A kizárólag porított vízinövényeket tartalmazó, méregzöld színű gyertya édeskés füstje egy idő után megtölti a helységet, és megfosztja a levegőtől az ott tartózkodókat. Egyre nehezebben kapnak levegőt, és úgy érzik, hatalmas súly nehezedik mellkasukra. Cselekedni képesek, bár mintha kábulat, zavarodottság lenne úrrá rajtuk. Azonban az, aki nem képes kiszabadulni a gyertya füstjével szennyezett helységből, mielőtt az teljesen leég, meg is fulladhat. Amint a gyertya Erőssége meghaladja az áldozat Fizikai Ellenállását, az áldozat bódult állapotúnak minősül, ha 5-tel meghaladja, kábultnak, ha 10-zel, kimerültnek számít. Ha a gyertya Erőssége 20-al meghaladja valakinek a Fizikai Ellenállását, a balszerencsés áldozat megfulladt.

Főzetek

Tisztító főzet

Összetevők: kakukkfű, vadárvácska, bodzavirág víz
Elkészítés ideje: fél óra
Hatás ideje: belégzés időtartama

A forrásban lévő vízhez adott gyógynövények elsősorban légúti megbetegedés esetén segítenek. A beteg +2-t kap minden felépülésével kapcsolatos dobására.

Vérzékenység

Összetevők: angolnavér, ördögcérna, porított babérmeggy mag, kikerics
Elkészítés ideje: fél óra
Hatás ideje: 1 óra

Az összetevőkből főzött sűrű kenőcs a véralvadást akadályozza. Sebre kenve, véráramba juttatva hatóideje alatt megakadályozza a vér alvadását. A kenőcs áldozata nem képes Fp-ket visszanyerni, míg le nem küzdi a hatást. A hatás ideje alatt minden az áldozat megsegítésére, ellátására dobott Gyógyítás képzettség próba célszáma 5-tel megnő (így haldoklás esetén a stabilizálásé is).

Sebforrasztó

Összetevők: hársvirág, opálzúzalék, útilapu, méz
Elkészítés ideje: két perc
Hatás ideje: maradandó

A kevésnyi drágakőzúzalékot, az apróra vágott gyógynövényeket és a mézet összekeverve sűrű pépet kapunk, amit nyílt sebre helyezve azt egyrészt fertőtleníti, másrészt (ha megfelelően ellátják a sebet, mert azt nem helyettesíti) heg nélküli gyógyulást vált ki. Elterjedését akadályozza, hogy viszonylag friss növényi hozzávalók kellenek hozzá (legfeljebb 10 napja szedhették).

Méregtelenítő

Összetevők: cukor, kamilla, málnalevél, áfonya, citromfű, tej
Elkészítés ideje: fél óra
Hatás ideje: azonnali

Az összetört hozzávalókat forró tejhez kell adni, majd azt akár melegen, akár hidegen megitatni azzal, akin segíteni szeretnének. A főzetnek erős méregtelenítő hatása van, különösen étel-és gázmérgek ellen hatásos. Amennyiben valaki ilyen típusú mérgek hatásait nyögi, és elfogyasztja ezt a főzetet, Fizikai Ellenállása ideiglenesen 4-gyel megnő, a méreg Erősségét pedig újra ki kell dobni, hogy kiderüljön képes-e kifejteni hatását a továbbiakban. Az elfogyasztó Fizikai Ellenállása csupán ennek az egyetlen dobásnak az idejére emelkedik meg.



Boszorkánymester

„...Valahogy megsűrűsödött körülöttük a levegő. Valahogy elmélyült az udvari ork rekedtes hangja. A sebzett fickó nyöszörgött. Fekete folt terjedt alatta a földön. Wram rátette a hátára a tenyerét. A sebesült megrándult. Ník mintha fényt látott volna felvillanni. Szapora, kékes villanások. A nyöszörgő férfi hátán megmozdult a seb.

Aztán elkezdődött.

Ník úgy érezte, sosem fogja elfelejteni ezeket a hangokat: a haldokló nyögéseit, a háta és Wram vérmocskos tenyere között kékesen sercegő fényeket, melyek eltűntek, beszívárogtak a maszatos ork kézbe, kísértetiesen megvilágítva a mennyezet felé fordított fémarcot, a szőrös állat. Az életorzó mágia hatására Wram szemei kifordultak, Ník undorodva bámult a fehérségbe a cirádás maszk szemrésein keresztül."

(Jan van den Boomen: Jó széllel toroni partra)

– Te is tudod, Reyn, hogy szükségetek van egy mágiaforgatóra – a félelf suttogva beszélt a zsúfolásig megtelt söntés egyik félreeső asztalánál.

A vele szemben ülő nőnek igencsak hegyeznie kellett a füleit, hogy megértse a másik szavait.

– Legutóbb, mikor szükség volt rád, a városban kitört a fehérpestis.

– Tehetek róla, hogy az a hígvelejű aszisz nem volt képes idejében hátba lőni az utolsó erenit? – méltatlankodott a félvér. Azt mondtátok, oldjam meg, hogy rosszul legyenek. Hát rosszul lettek! Lehet, hogy kicsit túllőttem a célon...

– Kicsit? És a Fogadónegyed?

– Ne! Ne gyere elő Fogadónegyeddel! Mind ott maradtok, ha én nem vagyok!

– Ha te nem vagy, akkor most nem lenne vérdíj a fejünkön! Három erioni városőrt sütöttél meg a nyílt utcán!

A félelf félrenyelte az italt. Krákogva tiltakozott:

– Ha nem teszem, még ma is az erioni börtön vendégszeretetét élvezhetnénk, kincsem. – kajánkodott a férfi.– Megjegyzem, ha nem vagyok veletek akkor, most a bájos triótokból duó lenne. A Fekete vér kellemetlen méreg. Akkor bezzeg jól jöttem, mi?

– Ravanó. Amit ott műveltél...– ütötte tovább a vasat a tőrvető.

– Ravanó? Azt mondod Ravanó? Azt nem tudom, melyiktek szervezte arra a fregattra a fogolycserét, de azt tudom, hogy valaki a bíbornok hajóit is meginvitálta.

– Százak vesztek oda abban a szökőárban! A kikötő még ma is romokban hever!

– De megúsztuk, nem? Te is tudod, mi jár Gorvikban az árulásért...

A nő ingerülten fonta keresztbe a karját. Tüntetően félrenézett. Két évtizede járta a kalandozók világát előbb, mint tőrvető, később, mint egy ígéretes ifjakból álló kompánia vezetője. A baj mindig megtalálta, de csőstül csak akkor jött, ha valami varázstudó is bekeveredett az üzletbe.

– Nézd, – kezdte lágyabb hangon a férfi – ez a mostani, ha a felhajtótok nem nagyzolt, ez nem lesz gyerekjáték. Azt a vénséget úgy őrzik, mint egy alidari nő lábaközét.

A nő csak mordult egyet.

– Vélhetőleg fejvadászok védik, és nem lepődnék meg, ha egy-két élőhalott is kóricálna a közelében. A ház meg...akár egy erőd. Tipikus toroni munka. Csapdák minden fordulóban.

– Te már csak tudod. A te fajtádból is serénykedik odabent legalább egy. Egyetlen gyenge pont van. Minden héten egy kifutó fiú viszi a piacról az ételt.

– Az ételt nyilván megvizsgálják a vénség villámcsinálói – töprengett a félelf – de egy kis gyomorrontást azért becsempészhetünk. Azt mondják az ilyesmi nagyon ragályos.

A tőrvető nő hamiskásan mosolygott.

– Ragályos, mi? – gúnyolódott.

A férfi ügyet sem vetve a közbeszólásra, suttogva folytatta.

– Szóval egy kis rosszullét. Az ilyen ragály amúgy is gyorsan terjed. Egy-két napig nem fognak gyanút.

– Utána irány a ház. Axris besurran, és...– merengett a nő – A többi már gyerekjáték. Tehát egy ragály. Tiszta ügy, az osztalékból arányosan részesedsz.

– Hohó! És az élőholtak? A mágikus csapdák? A vénség gyóntatója? Lásd be, mindig jól jön egy olyan szakképzett segéderő, mint én.

A tőrvető mélyet sóhajtott. Hogy zuhanna az Igram Azeb az összes varázstudóra! Mindazonáltal egy ilyen hatalmú boszorkánymester roppant kellemes háttér. Amíg a nő töprengett, a félelf hanyag mozdulatokkal tömködte hosszúkás pipájába a jóféle madobai dohányt. Mire az első kékes füstpamacsok előbodorodtak, a nő is elhatározta magát.

– Ám legyen, Crassis. Üdv a csapatban, újra.

BM – 0. (Boszorkánymester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+1	Boszorkánymesteri Mágia
2	+1	+2	+2	+2	Mágikus fókusz – Af
3	+1	+2	+2	+2	Boszorkánymesteri Fortély
4	+2	+3	+3	+3	Alvilági vagy Mágikus képesség
5	+2	+3	+3	+3	Képzett – Af.
6	+3	+3	+3	+3	Boszorkánymesteri Fortély
7	+3	+4	+4	+4	Alvilági vagy Mágikus képesség
8	+4	+4	+4	+4	Képzett – Mf
9	+4	+5	+5	+5	Boszorkánymesteri Fortély
10	+5	+5	+5	+5	Mágikus fókusz – Mf, Ellenálló

A boszorkánymesterek legtöbbje gátlástalan feketemágus – természetesen csak a szó filozófiai értelmében, hiszen hatalmuk bármily sötét is, nyomába sem lép egy igazi mágusénak. Mégis, a többi varázshasználó kaszt tagjai csak irigységgel vegyes döbbenettel szemlélhetik velejéig romlott, sötét hatalmuk mértékét. Mágikus tudományukat a legtöbb esetben egyetlen cél szolgálatába állítják: pusztítanak, kínt, nyomorúságot okoznak.

Mindemellett a boszorkánymesterek is csak felhasználói varázslók; ők sem értik a mágia mélyebb összefüggéseit, belső törvényeit. Ismerik a megfelelő formulákat: azon varázsigéket és taglejtéseket, melyek iszonyatos hatalmuk zálogát jelentik. Varázslataik túlnyomórészt Rontásokból, Átkokból, Villámokból állnak – s az áldozat testét roncsolják -, meg persze az elmaradhatatlan nekromanciából. Emellett a boszorkánymesterek járatosak az orvgyilkosság különféle fogásaiban is: ismerik a méregkeverés tudományát és a hátbaszúrás „művészetét". Dél-Ynev majd' minden tájára jut belőlük: Kránba, Gorvikba, a Dzsad Emírségekbe, de még Shadonba is. A leghatalmasabbak kétségtelenül Kránban élnek. Rendjeik behálózzák a Külső Tartományokat, gyakran lovagrendek, fejvadászklánok vezetőiként tűnnek fel. A Birodalmi Belsőiskolákkal csak formális kapcsolatot tartanak fenn. Egymással nehezen találnak hangot, nem ritkák a rendek közti véres leszámolások, de a viszály olykor még a rendeken belül is felüti fejét. A boszorkánymesterek mindenkinél különbnek, kiemelkedettebbnek gondolják magukat, s az ilyesmi Kránban könnyen önbíráskodásra sarkall.

Észak boszorkánymestereiről szólva elsőként mindig Toron boszorkánymesterei ötlenek a történelemben és politikában jártas halandó eszébe. Nem véletlenül, hisz a kontinens e tájának legnagyobb hatalmú varázstudói, az Északi szövetség legveszedelmesebb ellenségei ők. Mégsem tekinthetők boszorkánymesternek a szó igazi értelmében, hisz a mágia sokkal ősibb, sokkalta bonyolultabb formáit is használni képesek; eme elnevezést valószínűleg az Északi Szövetség ideológusai ragasztották rájuk. Toron boszorkánymesterei ama tíz Hatalmas egyenesági leszármazottai, akik a Kyr Birodalom bukásához vezető háború poklában megpróbálták Orwella istennő kezére játszani a császárt, egész udvartartásával egyetemben. Tervük kudarcba fulladt, az egykori birodalmi tartomány, Toron egységét azonban épp eme aljasság „jutalmaként" őrizhették meg, s emiatt uralhatják azt véreik mind a mai napig. Egyes források szerint nem csupán a néha Hatalmasok leszármazottai tartoznak közéjük, hanem néhányuk ténylegesen az ősi kyr mágusrend tagja. A főváros felé nyitott Shuluri-öböl megközelíthetetlen szigetén – Daumyr rettegett erődjében – élnek, közönséges halandó sohasem láthatja őket. Közvetlen alattvalóik a boszorkányhercegek, kik az udvar és a birodalom fele közvetítik akaratukat. Bár hatalmuk meg sem közelíti mestereik ősi tudását, végzetes tévedés lenne egyszerű boszorkánymesternek gondolni őket.

A világ leginkább követőikkel, az árnyékukban tevékenykedő igazi boszorkánymesterekel találkozhat, akik révén hatalmuk egész Toront behálózza. Fontos feladatokkal bírnak ők Toronban, és bár ez meglepő lehet, eme feladatok nem mindig a rombolással, pusztítással vannak összefüggésben – még ha Ynev többi része felé ezt az arcukat is mutatják.

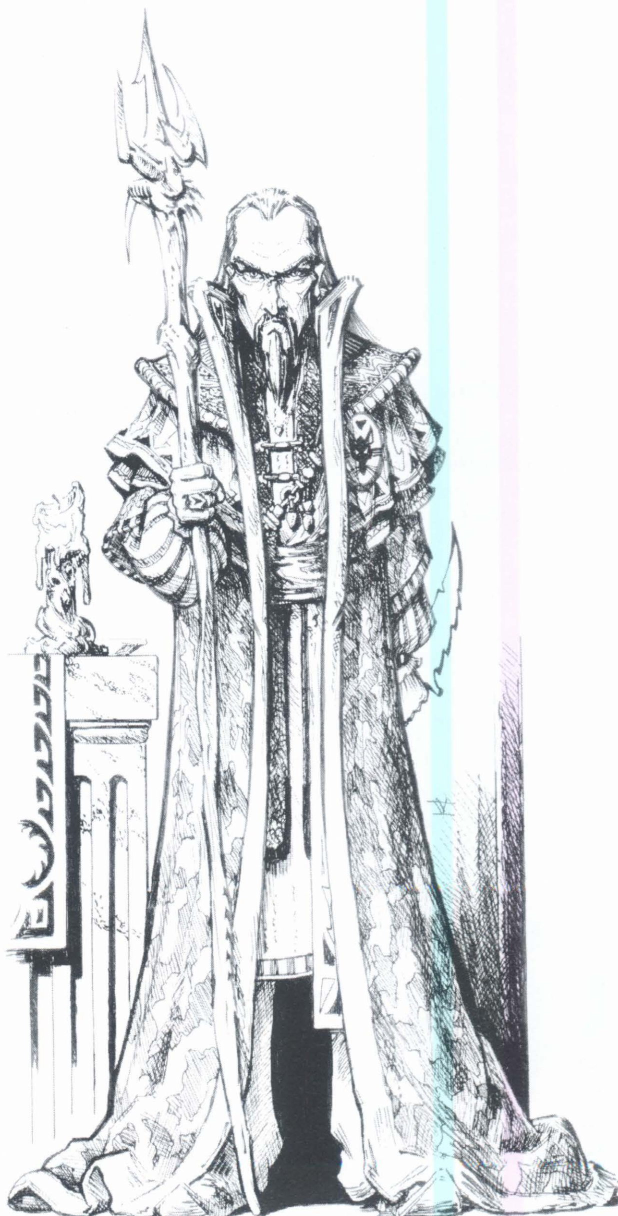
Szervezetük talán még a császári közigazgatásnál is bonyolultabb. Minden tartományban és minden jelentősebb településen megtalálhatók: a gazdaság irányítását (Ajzószerek terjesztésével és rabszolga-kereskedelemmel is foglalkoznak; mondják, a Láncbarátok elnevezésű bűntestvériséget boszorkánymesterek szervezték meg és irányítják!) éppúgy a kezükben tartják, mint a politikait: a kyr nemesség maradékának már csak a hadsereg irányításában van szava, ámbátor ők sem nélkülözhetik a boszorkánymesterek alantas, ám hathatós támogatását hadjárataik során.

A toroni boszorkánymesterek rendjei természetes szövetségeseikre leltek Tharr egyházában és a Háromfejű papjaiban – mindkét szervezet arra törekszik, hogy Toront Észak első számú hatalmává téve az ottani országok és kultúrák mindegyikére kiterjessze befolyását.

A Quiron-tenger túlpartján elterülő királyság, Abaszisz boszorkánymesterei kényesebb helyzetben vannak, ezért, bár hatalmuk csekélyebb toroni társaikénál, az egyensúlypolitikában fontos szerep jut nekik.

Abaszisz nagykirálya, és az ország hercegkapitányi címet viselő főnemesei állandó harcban állnak egymással. A nagykirály, akit a trónfosztástól csakis a hercegkapitányok egymás közti viszálykodása óvhat meg, a boszorkánymesteri rendek segítségét sem átallja igénybe venni, s támogatója Tharr helyi egyházának is. Aligha túlzás azt állítanunk, hogy a Toron-Abaszisz tengely kikovácsolásában épp az egymással szívélyes kapcsolatot fenntartó boszorkánymesteri rendek játszották a főszerepet.

A nagynevű boszorkánymesteri iskolák mellett temérdek rejtett, néhány tanítvány tömörítő iskola és szekta létezik szerte Yneven, a Quiron-Pentádtól egészen a Déli Városállamokig.



A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A boszorkánymesterek nem fordítanak akkora gondot életerejük megőrzésére, mint például azt a fegyverforgatók teszik. Ennek ellenére különféle praktikáiknak, alvilági mesterkedéseiknek és életvitelüknek köszönhetően némiképp megedződnek, így kíntűrésük és szívósságuk más mágiahasználókhoz viszonyítva jónak nevezhető.

Jellemzők:

A boszorkánymesterek jellemzői közül – mentális képességeiknek köszönhetően – a Tudat jellemzőjük, ami kiemelkedő, ezen a téren a legjobbak közé tartoznak. Gyorsaságuk rendszerint csupán átlagos, és ezt is csupán az alvilági körökben történő tevékenységüknek köszönhetik. Szívósságuk elmarad a legtöbb kalandozó-kasztétól, mivel a Hatalom Italának fogyasztása kizsigereli szervezetüket.

Harcértékek:

A boszorkánymesterek harcértékeire nem érdemes sok szót vesztegetni. Közelharcba csak végső esetben bonyolódnak, általában mágiájukkal intézik el ellenfeleiket, ha pedig ez nem lehetséges, hátulról, mérgekkel igyekeznek lerendezni a nézeteltéréseiket.

Harcmodor:

A boszorkánymesterek ritkán fognak fegyvert, ám ha mégis megteszik, rendszerint a könnyebb tőröket, késeket részesítik előnyben. Mivel gyakran adódhat olyan szituáció életükben, mikor rejtőzniük, lopózniuk kell, így komolyabb vértet is ritkán öltenek.

Képzettségek:
A boszorkánymesterek általában a világi és alvilági szakterületeken tesznek szert komolyabb ismeretekre. Mivel többségében igen értelmes és ravasz személyek, akik gyorsan tanulnak, ezért gyakorta rendelkeznek igen komoly és szerteágazó ismeretanyaggal. A kaszt szintenként kapott Képzettség-pontjainak száma magas, és mivel többnyire a boszorkánymester karakterek Intelligenciája is átlagon felüli, rendszerint sok Kp-t kapnak szintenként.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Boszorkánymester kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: -
Alap TÉ: -
Jellemző: Gyorsaság 2+, Tudat 3+
Képzettségek: Ismeret (Herbalizmus) 6+, Mesterség (Alkímia) 6+, Összpontosítás 4+
Képességek: Fogékony (Boszorkánymester), Írástudó, Alvilági Kapcsolatok.

Ideális Háttér: Novícius 2/Szerencsevadász 1

Elsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Emberismeret, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Ásványok), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőholtak), Ismeret (Tapasztalati Mágia), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkímia), Mesterség (Méregkeverés), Összpontosítás, Pszi használat, Rejtőzködés
Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító
Mp/szint: 8
Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Boszorkánymesteri Mágia:

A legfőbb kaszt-képessége a boszorkánymesteri mágia használata. Ez a mágiaforma elsődlegesen a mérgekre, rontásokra helyezi a hangsúlyt, illetve azon területekre, melyek minél hatékonyabban elősegítik a boszorkánymestereket sötét céljaik elérésében. A mágiaformáról a Boszorkánymesteri Mágia fejezetben olvashatóak további részletek. A boszorkánymester karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolaformákat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkánymester kaszt-szintje +3).

Mágikus fókusz – Af:

Második szintre érkezve a boszorkánymester karakter kiválaszthat egy mágiaformát, melyre nagyobb figyelmet fordít. A boszorkánymester az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Alapfok nevű mágikus képességet. (amennyiben a képesség feltételét teljesíti)

Boszorkánymesteri Fortély:

A boszorkánymesterek számtalan hétköznapi fortéllyal, praktikával egészítik ki sötét mágiájukat. Egyformán akadnak közöttük csekély vagy komolyabb mágikus energiákat igénylő ismeretek, valamint mindennaposabb alapanyagokat felhasználó mesterkedések. Csupán a boszorkánymesteren áll, hogy milyen irányban kívánja bővíteni tudásanyagát. A M.A.G.U.S. játékrendszere ezeknek az ismereteknek három szintjét különbözteti meg: tanonc, kismester és mester. Amikor

„Góhatar vállat vont. Mély levegőt vett, hogy kimondja az utolsó pusztító igét, ám ekkor Eylorn felült, és ismét fellobbantak körülötte patrónusának lángjai. A Tizenharmadik az erődváros Fókuszából merített erőt, hogy jegesen üvöltő fagyviharral oltsa ki a démoni tüzet. Eközben Lian-con reszketeg mozdulattal nyúlt köpenye zsebébe, és egy fekete folyadékkal teli fiolát emelt ki onnét. Gyorsan felhajtotta, és a rátörő rosszulléttel küzdve feltápászkodott.

Góhatar, miután jégbörtönbe zárta Eylornt, ismét Lian-con felé fordult.

– És most... – dörmögte ismét. Sosem tudta befejezni a mondatot. Még érzékelte, hogy Lian-con körül felizzik a hatalom csupán beavatottak számára látható aurája, de mielőtt bármit tehetett volna, kékesen izzó villám csapott ki az ifjú kezeiből. Góhatar utolsó gondolata az volt, hogy milyen szokatlan forma, amit a másik alkalmazott.

Góhatar, Ryek tizenharmadik shaddja lehanyatlott."

(A.A. Ravenwood: Vezércsel)

a karakter 3. boszorkánymesteri szintjére lép, szabadon eldöntheti, hogy melyik tanonc szintű fortélyt kívánja elsajátítani. 6. és 9. kaszt szintjén pedig arról kell határoznia, hogy abban a fortélyban szeretne jobban elmélyedni, melybe már belekóstolt, vagy új ismeretek után áhítozik. Értelemszerűen kismester és mester szintű fortélyokat csak az választhat magasabb szinteken, aki az alapismereteknek már a birtokában van (tehát egy 9. boszorkánymesteri kaszt-szinttel bíró karakternek lehet három tanonc szintű fortélya, egy tanonc és egy kismester szintű fortélya vagy egy mesteri szintű fortélya).

Alvilági vagy Mágikus képesség:

A boszorkánymester szabadon választhat egy Alvilági vagy Mágikus képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

Képzett – Af:

Minden boszorkánymester választhat magának egy nem mágikus szakterületet, amelyre specializálja magát. Ez többnyire az Álcázás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Ásványok), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőholtak), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkímia), Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés képzettségek közül kerül ki. A boszorkánymester megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett – Alapfok képességet. (amennyiben követelményét teljesíti)

Képzett – Mf:

A boszorkánymester karakter még jobban elmélyedt az általa választott nem mágikus szakterületen. A karakter megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett – Mesterfok képességet. (amennyiben követelményét teljesíti)

Mágikus fókusz – Mf:

Kilencedik szintre érkezve a boszorkánymester immár mestere egy adott mágikus területnek. A karakter által kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Mesterfok nevű mágikus képességet. (amennyiben a képesség feltételét teljesíti)

Ellenálló:

A boszorkánymester ezen a szinten már szinte együtt él az általa választott mágiaformával. Rögtön megérzi, ha 20 láb sugarú körben az általa választott mágiaterülethez tartozó mágiát hoznak létre, és ezekkel szemben kivételesen ellenálló. Az adott iskolába tartozó és rá irányuló varázslatokkal kapcsolatos minden dobásra -4 büntetés járul (ez igaz mindenféle dobásra: Erősség, támadó, sebző, méregellenállás, stb.).

Boszorkánymesteri Tetoválások

A boszorkánymesteri tetoválások a kaszt különös gonddal őrzött titkai közé tartoznak. A boszorkánymesterek képesek arra, hogy Mp-kkel töltsenek fel mágikus rajzolatokat, melyek így különleges hatások létrehozására, illetve tárolására válnak képessé.

A mágikus energiák kiszámíthatatlansága miatt egy időben egy személyen legfeljebb három különböző feltöltött tetoválás lehet, noha „üresen" hagyott rajzolatból természetesen akármennyit viselhet a testén. A mágikus tetoválások aktiválása egy egyszerű cselekedetet igényel (ami megszakító támadást válthat ki), mivel mindig meg kell érinteni hozzá a rajzolatot, illetve erős koncentráció is szükséges. A rajzolatokban tárolt mágikus energiák – és így a hatás – felszabadítása különleges ismereteket igényel. Az a boszorkánymester, aki rendelkezik legalább a Tetováló-tanonc fortéllyal, automatikusan sikerrel jár ebben, ellenben bárki más esetében ez már nem ilyen egyértelmű. A szükséges boszorkánymesteri fortély megléte nélkül a rajzolatot aktiválónak sikeres Ismeret (Boszorkánymesteri Mágia) képzettség-próbát kell tennie 15-ös célszám ellen, különben a rajzolatban tárolt Mp-ok felszabadulnak ugyan, ám ártalmatlanul szétoszlanak. Mint ebből is látható, tetoválást nem csak boszorkánymesterek viselhetnek, ám nekik van a legnagyobb esélyük a sikeres felhasználásukra (természetesen egy rajzolat feltöltéséhez minden körülmények között a megfelelő boszorkánymesteri fortély szükséges).

Egy boszorkánymesteri tetoválás a M.A.G.U.S. játékrendszerében a következőképp épül fel (ezek alapján a KM és a játékosok szabadon megalkothatják a nekik tetsző formulákat):

Név: *A tetoválás neve.*

Elkészítés Nehézsége: *A tetoválás elkészítésekor dobott Szakma (Tetoválás) képzettség-próba célszáma. A tetoválást nem feltétlenül kell a boszorkánymesternek elkészítenie, egy tetoválómester is megteheti, a boszorkánymester útmutatásai alapján.*

Elkészítés Ideje: *A tetoválás elkészítéséhez szükséges idő.*

Mp igény: *A tetoválás feltöltéséhez szükséges Mp-k száma. Legalább ennyi Mp szükséges a tetoválás hatásának egyszeri előhívásához. A szükséges Mp-k többszörözésével természetesen a használatok száma is nő. Egy aktiválás során (még sikertelen esetén is) az Mp igénnyel megegyező számú Mp szabadul fel, melyet érdemes nyilvántartani, hiszen a jel sérülése esetén fontos lehet, hogy a tetoválás éppen mennyi Mp-t tárolt.*

Feltöltés Ideje: *A tetoválás feltöltéséhez szükséges idő azt mutatja, hogy ennyi ideig tart, míg a tetoválást Mp-kkel telítik. Ez az idő az Mp igénynél bemutatott számú Mp feltöltéséhez szükséges, amennyiben azt többszörözik, úgy azzal arányosan a feltöltési idő is nő.*

Időtartam: *A tetoválásba foglalt hatás időtartama (mely attól a pillanattól számít, mikor a tetoválást életre hívják).*

Sérülési Esély: *Annak a százalékos esélye, hogy a tetoválás megsérül a harcban (ennek nagysága általában a tetoválás méretétől függ). Minden esetben, mikor a karaktert eltalálják a harcban, a játékosnak dobnia kell d100-zal, és amennyiben a dobás eredménye kisebb, mint az itt közölt szám, a tetoválás megsérült és a benne tárolt energiák robbanásszerűen kiszabadulnak, megsebesítve – olykor elpusztítva – azt a személyt, aki „viselte" őket. Egy megsérült tetoválás d3 Sp-t sebez, minden benne tárolt 2 Mp után (pl. egy 14 Mp-s tetoválás 7d3-at sebez, mikor a benne tárolt energiák felszabadulnak). Amennyiben valaki egyidejűleg több (legfeljebb három), feltöltött tetoválással is rendelkezik, úgy minden esetben, mikor eltalálják, egyenként ki kell dobnia a sérülési esélyeket.*

Leírás: *A tetoválással kapcsolatos általános információk, a benne tárolt hatás bemutatása, egyéb különlegességek.*

Hallójel

Elkészítés Nehézsége: 20
Elkészítés Ideje: 5 óra
Mp igény: 5
Feltöltés Ideje: 10 perc
Időtartam: 6 óra
Sérülési Esély: 5%

A jelet rendszerint valamelyik fül mögé, a fejbőrre rajzolják. A tetoválás hatására a hallás kétszerte élesebb lesz, és a boszorkánymester +2 módosítót kap a Hallgatózás képzettségpróbáira a hatás ideje alatt.

Hatalom Bélyege

Elkészítés Nehézsége: 20
Elkészítés Ideje: 8 óra
Mp igény: 5 + a tárolni kívánt MP mennyiség
Feltöltés Ideje: 15 perc
Időtartam: azonnali
Sérülési Esély: 15%

A jel szinte bárhol elhelyezhető a testen (azonban az aktiválásához meg kell érinteni), és hatásában nagyon hasonló a Hatalom Amulettjéhez (lásd Hatalom Amulettje Képesség, a Képességek fejezetben). A boszorkánymester 5 Mp fel-

használásával képessé teszi a rajzolatot arra, hogy nyers, mágikus energiákat tároljon, hogy azokkal a karakter később feltölthesse az elméjét. Ennek a tetoválásnak az esetében értelemszerűen nincs értelme az Mp igény többszörösét a bélyegbe tölteni, hiszen az alap 5 Mp után, minden további Mp már kinyerhető a jelből. A hatalom amulettjétől eltérően, ennek a tetoválásnak az aktiválása is egy egyszerű cselekedet, mivel meg kell érinteni a bélyeget, és szokás szerint koncentrálni kell a felhasználónak. A bélyeg aktiválásakor az összes benne tárolt Mp a boszorkánymester elméjébe vándorol (a feltöltés során kötelezően lekötött 5 Mp pedig elvész), azonban a boszorkánymester elméje természetesen nem tárolhat több Mp-ot a maximális Mp értékénél, így a bélyegből esetleg érkező többlet Mp-ok elvesznek. Mivel a Hatalom Bélyege nyers mágikus energiákat tárol, ezért megsérülése esetén a szokásos d3-as kocka helyett d4-el kell kidobni a sebzést.

Látójel

Elkészítés Nehézsége: 20
Elkészítés Ideje: 5 óra
Mp igény: 5
Feltöltés Ideje: 10 perc
Időtartam: 6 óra
Sérülési Esély: 5%

Ezt a jelet viselője bal szeme alá szokás tetoválni. A rajzolat segítségével a boszorkánymester látása kétszerte élesebb lesz az addiginál. Amíg a tetoválás hatása érvényben van, a karakter +2 módosítót kap minden Észlelés és Keresés képzettség-próbájára.



Macskaszem

Elkészítés Nehézsége: 25
Elkészítés Ideje: 8 óra
Mp igény: 15
Feltöltés Ideje: 15 perc
Időtartam: 6 óra
Sérülési Esély: 8%

A jelet a jobb szem köré tetoválják, és segítségével a boszorkánymester az Éjszakai Látás faji képességre tesz szert, a hatás ideje alatt (lásd Fajok fejezet)

Őrző Szem

Elkészítés Nehézsége: 25
Elkészítés Ideje: 9 óra
Mp igény: 20
Feltöltés Ideje: 15 perc
Időtartam: 2 óra
Sérülési Esély: 10%

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékteleníti. Este, elalvás előtt szokás aktiválni, ugyanis alvás – és a hatás ideje – alatt a szem ébren őrködik. Amíg az Őrző Szem aktív, a karakter úgy kezelendő, mintha rendelkezne az Éber Alvó képességgel (lásd Képességek fejezet). Amennyiben a boszorkánymester rendelkezik valamifajta pszi képességgel, úgy az Emlékfelidézés diszciplínával felidézhetők azok az események, melyek a „szem" működése alatt a helyszínen történtek.

Ősi Szem

Elkészítés Nehézsége: 27
Elkészítés Ideje: 9 óra
Mp igény: 22
Feltöltés Ideje: 15 perc
Időtartam: 6 óra
Sérülési Esély: 10%

A jel szinte teljesen elfedi az arc jobb oldalát, segítségével a boszorkánymester az ultralátás faji képességre tesz szert, a hatás ideje alatt (lásd Fajok fejezet).

Szellemtest

Elkészítés Nehézsége: 35
Elkészítés Ideje: 24 óra
Mp igény: 20/40
Feltöltés Ideje: 30 perc
Időtartam: 10 perc
Sérülési Esély: 20%

A mágikus rajzolat a mellkas nagy részét beborítja. Aktiválása után a boszorkánymester teste (csak a teste, ruházata és felszerelési tárgyai nem) I. (25 Mp-ért) vagy II. (40 Mp-ért) fokon légiessé válik. I. fokú légiességgel képes átmenni a kőfalakon, míg II. fokú légiességnél már a fém fegyverek is átsuhannak a testén. (A Légiességgel kapcsolatban lásd a varázslói mágia fejezetet).

A M.A.G.U.S. Alapkönyv a következő fortélyokat ismeri (egy Fortélyt csak az a karakter választhat, aki megfelel a zárójelben található követelményeknek):

Méreg-tanonc (Mesterség – Méregkeverés 6+): *A boszorkánymester tökéletesen elmélyedt a mérgek tanulmányozásában, pontosan tisztában lesz a méregkeveréshez szükséges anyagok beszerzési módjával, felismeri azokat természetes közegükben is. Minden olyan helyzetben, amikor egy boszorkánymester meg kívánja állapítani bármiféle természetes állapotú ásványról, növényről, sőt akár állatról is, hogy az mérgező tulajdonságú-e, a karakter a szükséges Ismeret képzettség helyett a Mesterség – Méregkeverés képzettségét is használhatja. Ezen felül a karakter +2 módosítót kap minden mérgek előállításával kapcsolatos képzettség-próbájára.*

Méreg-kismester (Mesterség – Méregkeverés 9+): *A boszorkánymester már nem csupán előállítani képes a mérgeket, illetve nem pusztán felismeri azok hozzávalóit, hanem szinte bármilyen fajta kész mérget képes felismerni és beazonosítani, leplezzék azt bármilyen jól. Amennyiben a boszorkánymester szeretné megállapítani valamiről, hogy mérgezett-e (legyen szó bármilyen tárgyról, ételről, italról, vagy bármiről, ami mérgező tulajdonságú), a szokásos képzettség próbák helyett (általában valamifajta Ismeret, vagy Észlelés próba), tehet egy Mesterség – Méregkeverés próbát, melynek célszáma a méreg (ha van ilyen) előállításának nehézsége + 5. Siker esetén a boszorkánymester akár még a mágikus, vagy több komponensű mérgeket is képes felismerni. Kismester szinten a boszorkánymester +4-et kap minden mérgek előállításával kapcsolatos próbájára (ez nem adódik össze a tanonc szint +2-jével), továbbá az általa előállított – természetes és mágikus – mérgek Erőssége 1-gyel megnő.*

Méreg-mester (Mesterség – Méregkeverés 12+, Méreg- és Betegségmágia 10+): *Ezen a szinten a boszorkánymester már különleges, természetfeletti képességre tesz szert, és Méregmágiája összefonódik a méregkeverési ismereteivel. A karakter egyszerűen megérezheti, ha természetes mérgek közelébe kerül, ehhez csupán egy sikeres Intelligencia próbát kell tennie, 12-es célszám ellen (ha a méreg több komponensű, a célszám további 2-vel nő, minden egyes komponens után). Ha a próba sikeres, a boszorkánymester tisztában lesz a méreg pontos természetével, hatásaival és tulajdonságaival. Ha a tulajdonság-próba sikertelen, a karakter még mindig felfedezheti a mérget, a kismesteri szintnél leírtaknak megfelelően. A karakter továbbá +1 módosítót kap a Mesterség – Méregkeverés képzettség próbáira a Méreg- és Betegségmágia mágiaformájában elért minden 2 szint után (ez nem adódik össze a kismesteri szint +4 módosítójával).*

Tetováló-tanonc: *A boszorkánymester előbb a hétköznapi, majd a mágikus tetoválások felé fordítja figyelmét. A Tetováló-tanonc karakter számára a továbbiakban a Szakma (Tetoválás) elsődleges képzettségnek minősül, mikor a boszorkánymesteri kasztban lép szintet. A karakter képessé válik arra, hogy a hibátlanul elkészített, mesteri tetoválásokat minimális mágikus energiákkal telítse. A karakter ezen a szinten legfeljebb 10 Mp-t tölthet egy tetoválásba. (A tetoválásokról bővebben a Boszorkánymesteri Tetoválások címszó alatt olvashatsz).*

Tetováló-kismester (Szakma – Tetoválás 9+): *A boszorkánymester ezen a szinten már erősebb mágiával képes telíteni a tetoválásokat, ám még mindig csak legfeljebb 20 Mp-t képes egy tetoválásba tölteni.*

Tetováló-mester (Szakma – Tetoválás 12+): *A boszorkánymester képes akár a legbonyolultabb tetoválásokat is elkészíteni, valamint a hatásukhoz szükséges mágikus energiákkal feltölteni. Egy Tetováló-mester esetében csupán az egy időben az elméjében tárolni képes Mp-k száma korlátozza, hogy egy tetoválásba mennyi mágikus energiát tölthet. A Tetováló-mesterek képesek a tetoválásokat kisebb méretben is tökéletesen elkészíteni, így minden általuk készített ábra harcban történő megsérülésének esélye 5%-kal csökken (azonban a kisebb méretű tetoválás elkészítésének célszáma 5-tel nő, továbbá ebben az esetben mindenképpen a boszorkánymesternek kell felrajzolnia a tetoválást).*

Átok-tanonc (Átkok Mágiaforma 4+, Intelligencia 13+): *A boszorkánymester különösen elmerült az Átkok művelésében. A karakter teljességgel immúnis minden olyan Átokra, mely természetfeletti vagy misztikus képességeken és nem tapasztalati mágián alapul (például a boszorkányok misztikus szemmelverés képességére), továbbá jó eséllyel megérzi, ha a közelében olyan személy tartózkodik, aki valamilyen Átok – legyen az bármilyen eredetű – hatásait nyögi. Ha a boszorkánymester sikeres Intelligencia próbát tesz 12-es célszám ellen, tudatában lesz annak, ha közelében – 20 lábnyi távolságban – elátkozott személy tartózkodik, sőt még az Átok jellegét is képes meghatározni (tehát, hogy milyen módszert használt az, aki az áldozatot elátkozta: boszorkánymágia, szakrális mágia, stb.). A próbák a KM végzi titokban, hiszen ez a képesség ösztönös (ha a boszorkánymester nem bízik a megérzéseiben, kénytelen mágiát alkalmazni), és a játékos nem tudhatja, mikor köteles próbát tenni. Fontos, hogy a képesség nem ad a fent bemutatottnál pontosabb információkat; ha a boszorkánymester további részletekre kíváncsi, mágiához kell folyamodnia.*

Átok-kismester (Átkok Mágiaforma 7+, Intelligencia 13+): *Ezen a szinten a karakter már képes tudatosan is, koncentrációval érzékelni az Átkokat. Ha a boszorkánymester tudatosan koncentrál, a tanonc szintnél bemutatott ismeretekhez juthat, ám ezúttal elég pusztán bejelentenie, hogy a környezetében átok jelenlétét keresi (tehát még tulajdonság próbát sem köteles tenni). Természetesen ha a karakter nem gyanakszik, és ha tudatosan nem is keresi, akkor is megérezheti ösztönösen egy Átok jelenlétét, a tanonc szintnél bemutatottak szerint. Ettől a szinttől kezdve azonban nem csak a személyekre, hanem akár területekre, tárgyakra mondott átkokat is képes érzékelni. A karakter saját Átkai is erősödnek; ahogy ismeretei bővülnek, minden általa alkalmazott Átok mágiaformához tartozó varázslat Erőssége 1-gyel nő.*

Átok-mester (Átkok Mágiaforma 12+, Intelligencia 15+, Akaraterő 13+): *Ettől a szinttől kezdve a karakter ösztönösen megérzi bármilyen eredetű és jellegű Átok jelenlétét 20 lábnyi körzeten belül, ehhez sem összpontosításra, sem tulajdonság próbára nincs szükség. Ettől kedve a boszorkánymester az Átokfejtés varázslatával nem csak boszorkánymesteri Átkokat képes pontosan megfejteni, hanem minden olyan hatást, ami átoknak tekinthető (ebben a kérdésben a mesélő mondja ki a végső szót). Ugyanígy a karakter bármilyen eredetű átkot képes elűzni az Átokűzés varázslatával, annak eredetétől függetlenül (amennyiben egy átoknak minősülő hatás Erőssége kérdéses, úgy a KM-é a döntés joga, hogy azt meghatározza). A karakter által alkalmazott Átok mágiaformához tartozó varázslatok Erőssége 2-vel nő. Végül az Átok-mesterek legrettegettebb képessége, hogy amennyiben az Átokvarázs elmondása során megérintik áldozatukat (ehhez harcban egy sikeres közelharci érintő támadás szükséges), úgy az átok hatóideje 1 hónapról, az örökkévalóságra módosul, és a továbbiakban ettől már csak mágikus segítséggel szabadulhat meg a szerencsétlen.*

Fejvadász

„... A Kopó lecsatolta keskeny pengéjű kardját, tőrét, megszabadult rejtve viselt hajítókéseitől – csizmaszárban, nyakszirtjére kötve, hátul a derekán viselte őket -, lepattintgatta széles bőrövéről a díszvereteknek álcázott dobócsillagokat, kibújt kifent orrú lábbelijéből, hosszú hajából kihúzott három abbitacél huzalt. Tűnődött még egy pillanatig, aztán kirántotta övébe tűzött hangapipáját, és azt is a többi holmi közé vetette. Három esztendeje, még az Ikrek szektájának fizetett gyilkosaként, egyik áldozatát a pipa hosszú szárával szúrta le, a szemén keresztül.

– Kész – jelentette kurtán."

(Raoul Renier: Acél és oroszlán)

„A Zöld Íjász ránézett a véres fejű emberre, akit társai otthon Suttogónak hívtak.

- Szóval fejvadász vagy – Kijelentés volt ez, nem kérdés. A másik felnézett, megpróbált belepillantani a smaragdzöld csuklya árnyékában villogó szempárba.

- Először azt gondoltam, tolvaj vagy. Harcos nem támad így. Aztán meg, hogy harcművész: egy szúrás, és vége! Szép döfés! – a Suttogó nem tudta eldönteni, a Zöld Íjász gúnyolódik-e rajta, de hiába nyitotta szóra a száját, a másik folytatta. – Mi vagy? Melyik vértestvériség tagja? – a középső szót megnyomta, ahogy az izzadtságtól és az előbb legyőzöttek vérétől összetapadó fekete fürtökre nézett. – Melyik gon-corgát nevezed magadénak? Milyen kendőt hordasz? – pillantása az ember tépett gallérjára tévedt, aztán az övére rebbent. – Egyikét sem.

Akkor talán Ranagol kedveltjei közül jöttél? Birodalmi fejvadász? Nem, az nem lehet. Valamelyik szabad klán? Nem láttam, mivel küzdöttél, lehetett sequor is. Vagy mara-sequor volt? – a férfi szeme megvillant és előrelépett... volna, ám idegesen várta vele szemben a nyílvessző, hogy kirepüljön az egyszerre felajzott íjból.

A Suttogó előhúzta háta mögül a másik kezét: csak a kardhüvely volt benne. A vége kissé remegett, a férfi ujjai fehéren tapadtak rá. Díszes északi munka.

- Szóval nem. Esetleg Chei embere vagy? Sakál? Keselyű? Valamelyik másik állat? – a sirenari lombok színét idéző köpeny gazdája a jégkék szempárba nézett, majd a csuklya fodrot vetett, ahogy a fejét ingatta. – Talán Iker lennél? Toroni? A félelmetes boszorkányurak hű szolgája? Parancsaik végrehajtója? Csendes és engedelmes eszköz céljaik eléréséhez?

A smaragdzöld csuklya megmozdult, ahogy viselője végignézett a másikon.

- Nem, nem vagy kyr, és nem vagy toroni sem. Sőt, északi sem vagy, úgyhogy Embervadász sem lehetsz. Kár. Kiváló embervadász lennél: látszik a tekinteteden az eltökéltség, és látszott a mozdulataidon a fegyelem – a csuklya a földön heverő aszíszok felé fordult -, csakhogy a fegyver nem a tiéd – nézett vissza a Zöld Íjász a Suttogó felé; keze Domvik jelét mutatta, és az ember, akinek valódi nevét nem ismerte a jelenlévők közül senki, most mintha belátott volna az árnyék alá.

- Az Úr kutyáinak egyike – mormolta szinte csak magának a zöld köpeny viselője, és leeresztette felajzott íját. A Suttogó továbbra is ugyanolyan erővel szorította a kardhüvelyt, miközben másik kezének ujján már kipattintotta a gyűrű mérgezett tüskéjét; csak meg kellett fordítani. Derekát megnyugtatóan húzta az öve részét képező ólommal kivarrt bőrcsík.

- Megérkezett a shadoni küldött! – kiáltotta el magát a Zöld Íjász a valamivel távolabb lévő többieknek, és elmosolyodott."

A Zöld Íjász meséi: Az erioni mese (részlet)

Fv-0. (Fejvadász)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Fegyverforgatás – Alapfok, Célirányos Képzés, Általános Fegyverhasználat
2	+1	+3	+3	+2	Fejvadász Fegyverzet
3	+2	+3	+3	+2	Pszi – Alapfok
4	+3	+4	+4	+2	Alvilági/Klán Képesség
5	+3	+4	+4	+3	Halálos Szúrás v. Kaméleon
6	+4	+5	+5	+3	Szakértő/Klán Képesség, Slan Diszciplínák (Tetszhalál, Zavarás)
7	+5	+5	+5	+4	Ösztönös Kitérés v. Mellébeszélés
8	+6	+6	+6	+4	Harci/Klán Képesség, Slan Diszciplínák (Testsúly változtatás)
9	+6	+6	+6	+4	Rögtönzött Fegyver v. Zárt Elme
10	+7	+7	+7	+5	Képesség, Slan Diszciplínák (Érzékelhetetlenség, Jelentéktelenség)

Fejvadászok. Avatott kezű, tökéletes gyilkosok; neveltetésük minden mozzanata, kiképzésük minden egyes pillanata, egész életük alapja és értelme klánjuk szolgálata. Fegyveres vagy pusztakezes harcban, cselvetésben, mérgek használatában épp oly képzettek, mint a megtévesztés

tudományában. Járhatunk akár Északon vagy Délen, a toroni császár vagy a shadoni főatya udvarában, a fejvadászok szolgálatai a világ minden szegletében keresettek; Ynev hatalmasságaink végső érvei ők. Sötétben lapuló torokmetszők, kincset érő titkok tolvajai vagy éppen őrzői. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor történjék bármi, azt végre kell hajtaniuk – még saját klánjuk sem fékezheti meg őket többé. Hibát ritkán vétenek, eltökéltségük, kitartásuk határt nem ismerő. Vagyonokat érő szolgálataik sikerének biztosítéka, hogy a klánok fejvadászai kegyelmet és szánalmat nem ismernek, és kudarc esetén nem is remélnek. Vezérelvüket a messeni fejvadászklán primessora e mondásban összegezte: „A győzelem az élet."

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A fejvadászok általában jól tűrik a megpróbáltatásokat és fájdalmakat. Bár életerejük és kíntűrésük némileg elmarad más fegyverforgatókéhoz képest, azért általánosságban még mindig jónak mondható.

Jellemzők:

A fejvadászok jellemzői szinte minden tekintetben a legjobbak közé tartoznak, szívósságukkal és gyorsaságukkal néha még a legfelkészültebb ellenfeleiket is képesek meglepni. Tudat jellemzőjük a fegyverforgatók között az elsők között van, ám a mágiahasználókéhoz már nem mérhető..

Harcértékek:

Mivel a fejvadászokat nem nyílt, szemtől szembeni küzdelemre képzik, ezért ilyen jellegű küzdelemben általában alulmaradnak a „hivatásos" fegyverforgatókkal szemben. Harci stílusok a különféle helyzeti előnyök megszerzésén és kihasználásán alapul, a győzelem megszerzése minden erkölcsi és morális megfontolásnál előrébb való.

Harcmodor:

A fejvadászok fegyverzetét döntően befolyásolja a klánjuk és neveltetésük. Általánosságban elmondható, hogy rendszerint a könnyen elrejthető, apróbb fegyvereket részesítik előnyben. Súlyosabb vérteket szinte soha nem öltenek, a szabad, könnyed és fürge mozgás a harcmodoruk elválaszthatatlan része.

Képzettségek:

A fejvadászok több szakterületen – főleg alvilági és világi szakértelmekben – jártasak. Képzésük meglehetősen sokrétű, ezért képzettség pontjaik száma magas, és sok elsődleges képzettséggel rendelkeznek.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fejvadász kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +2

Faj: ember, félelf, kyr-vérű, udvari ork, amund, dzsenn

Jellemző: Gyorsaság 4+, Szívósság 2+

Képzettségek: Rejtőzés 4+, Lopózás 4+

Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Alvilági Kapcsolatok, Kitartás

Egyéb: klántag ajánlása, megfelelés a klán beavatási próbáján

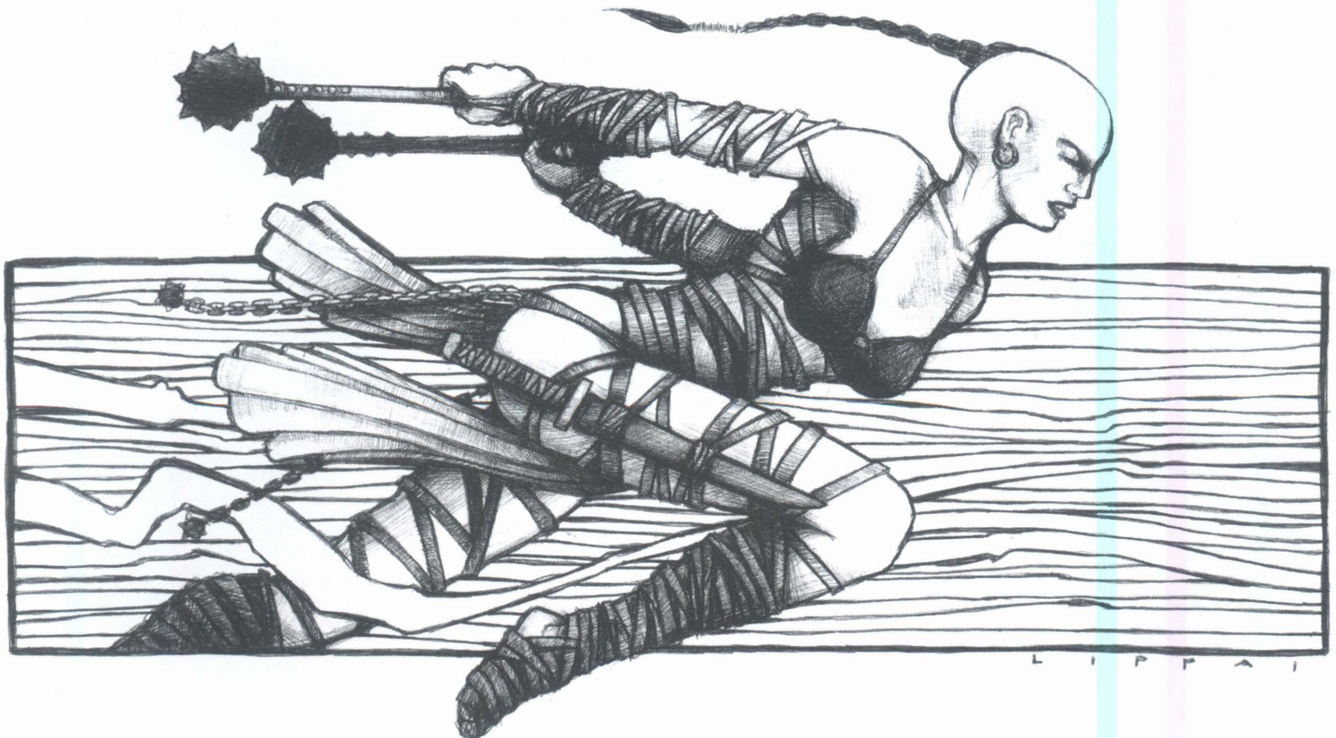
Ideális Háttér: Fegyverforgató 2/Szerencsevadász 1

Elsődleges képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Futás, Hallgatózás, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító



Kaszt-képességek

Amikor felveszi első Fejvadász szintjét, a játékosnak döntenie kell, hogy karaktere milyen kiképzésben részesül. Amennyiben testőri, orgyilkosi feladatokra képzik, úgy 5, 7 és 9. szinten a Halálos Szúrás, Ösztönös Kitérés és Rögtönzött Fegyver kaszt-képességeket kapja. Amennyiben inkább a kémkedés és információgyűjtés az elsődleges, úgy a Kaméleon, Mellébeszélés és Zárt Elme képességeket sajátíthatja majd el.

Fegyverforgatás – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Fejvadász kalandozó-kasztban, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

Célirányos Képzés:

A fejvadászok képzése rendkívül célirányos, gyakorta az azonos renden belül nevelkedettek kiképzése is gyökeresen eltér egymástól. A karakter választhat három képzettséget (a KM engedélyével), melyek a továbbiakban – amikor a Fejvadász kasztban szintet lép – elsődlegesek lesznek számára.

Általános Fegyverhasználat:

A fejvadászok gyakorlatilag bármilyen fegyverrel képesek harcolni. Amikor egy fejvadász olyan fegyverrel küzd, melynek forgatásában képzetlen, TÉ-jét a szokásos -4 helyett csupán -2 büntetés sújtja.

Fejvadász Fegyverzet:

Miután a fejvadász bizonyította rátermettségét (2. kasztszinten), beavatják őt a klánjára jellemző fegyverek forgatásába, vértek viselésébe. A fejvadászok különleges fegyverei rendenként változnak, a nagyobb klánok eszközei a következők:

Északi Embervadászok - Hosszúkard, Rövidkard, Sodronying

Toroni Ikrek - Pugoss, Lagoss

Gorviki Vértestvériség - Ramiera, Fejvadászkard, Alkarvédők

Amennyiben a fejvadász a klánjánál felsorolt fegyverekkel harcol, sikeres támadásain +1 Sp sebzést okoz. Ha a klánjára jellemző vértet visel, annak SFÉ-je 1-gyel nő, amíg ő hordja.

Amennyiben a karakter egyéb klánból származik, és annak nincsenek különleges fegyverei, úgy a karakter választhat egy fegyvercsoportot, melynek forgatásában alapfokon jártas lesz.

Pszi – Alapfok:

A fejvadász különleges képzésének részeként megkapja a Pszi – Alapfok képességet, amennyiben megfelel a képesség követelményeinek.

Alvilági/Klán Képesség:

A karakter választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

Halálos Szúrás:

A fejvadász halálos precizitással találja meg a sebezhető pontokat ellenfelén. Amennyiben harcban az ellenfele valamilyen okból kifolyólag készületlennek számítana, elveszítené VÉ-jéből az Ügyesség módosítóját, illetve közrefogott, bekerített ellenfél ellen, a fejvadász hozzáadhatja sebzéséhez a fejvadász szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

Szakértő/Klán Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szakértő Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

Slan Diszciplínák:

A fejvadász az életmódjából és neveltetéséből adódóan különleges pszi alkalmazások birtokába kerül, melyek hasonlatosak a Slan Út diszciplínáihoz. Ezentúl a fejvadász Pszi-pontjaiból a (zárójelben) felsorolt diszciplínákat is használhatja (és a későbbi szinteken – ahogy az a táblázatból látható – további diszciplínákra is szert tesz).

Kaméleon:

A fejvadász az álcázás és színlelés mestere. A karakter minden Álcázás, Szakma – színészet és Hangutánzás képzettség-próbájához hozzáadhatja fejvadász szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

Ösztönös Kitérés:

A fejvadász kivételes harci érzékre tesz szert, melynek köszönhetően a továbbiakban már nem lehetséges őt a harcban közrefogni (tehát ellenfelei nem kapják meg a közrefogásból eredő módosítókat).

Harci Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

Mellébeszélés:

A fejvadász kedve szerint csűri-csavarja a szavakat, kiváló érzékkel téveszti meg beszélgetőpartnereit. A karakter minden Átverés és Meggyőzés képzettség-próbájához hozzáadhatja fejvadász kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

Rögtönzött Fegyver:

A megfelelően képzett fejvadász kezében bármilyen tárgy halálos fegyverré válik. A karakter Általános Fegyverhasználat képessége a továbbiakban már nem csupán fegyverekre vonatkozik, hanem bármit képes fegyverként alkalmazni, ami fizikailag alkalmas arra, hogy azzal kárt tegyen ellenfeleiben. Az ilyen rögtönzött fegyverek esetében a TÉ-jére -2 büntetést kap. Bár az alkalmi fegyverek sebzése feltehetően elhanyagolható (általában d2-d3), a fejvadász – a józanész diktálta megszorításokkal – ezekkel is képes egyéb képességeit (pl. Halálos Szúrás, esetlegesen felvett Orvtámadás Képesség, stb.) kihasználni.

Zárt Elme:

Amennyiben tudatában van a veszélynek, a fejvadász képes elrejteni valós gondolatait, érzéseit a fürkésző mágiák elől. A karakter elméjének egy gondosan előkészített szegletét tárja a támadó elé, így megtévesztve azt, és pontosan olyan érzéseket, gondolatok mutat, melyek a fejvadász szándékai szerint valók. A fürkésző varázslatot alkalmazó – amennyiben gyanakszik – Intelligencia próbát tehet (célszáma 10 + fejvadász kaszt-szintje/2 + az Akaraterő módosítója). Sikeres próba esetén átlát a színlelésen, és belátása szerint újból próbálkozhat, vagy egyéb módszerekhez nyúlhat (újabb próbálkozás esetén a fejvadász már nem alkalmazhatja ezt a képességét, ám a mélyen elrejtett gondolatai és érzelmei +2 módosítót adnak az Asztrális és Mentális ellenállásaira).

Képesség:

A fejvadász választhat egy tetszése szerinti képességet, amelynek teljesíti a követelményeit.

Klánok

A fejvadászok, nagy családokra emlékeztető klánokba tömörülve élnek, gyakran valóban rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A világtól visszavonultan, nyugodtan szeretik gyakorolni „tudományukat", ám olykor egész városokat hálóz be és irányít szervezetűk.

A gorviki *Vértestvériség* talán az egyik legősibb mind közül: hagyományait, de mindenekelőtt harcművészetét a legendák szerint még Niaréből hozta. Azóta persze évezredek teltek el, és az eredeti klán több száz apró nemzetségre szakadt. Megfertőzték őket a „nyugati" eszmék, levetkőztek magukról minden nemességet és tekintélytiszteletet. Azt suttogják, minden fejvadászok közül a gorvikiak a legveszettebbek. A gyilkolás számukra nem csak hogy élvezetet, de egyfajta asztrális táplálékot is jelent. Szívesen állítanak csapdát áldozataiknak, legtöbbször hátulról támadnak, és nem vetik meg a méreg használatát sem. Ugyanakkor kedvelik a nehéz feladatok jelentette kihívást. Nagyobb klánjaik között a mai napig fennáll egyfajta laza szövetség, vértestvériség, ám ez szinte csak arra elegendő, hogy ne ugorjanak nap mint nap egymás torkának. Hatalmuk az egész országra, de még Ynev egyes távoli, egyéb tájaira is kiterjed. Nemigen akad nagyváros, ahol ne élnének leszármazottaik. Egyes feltételezések szerint Dél-Ynev összes többi fejvadász szervezete is a Vértestvériségről egykor leszakadt, önállóvá vált klánokból alakult ki.

A toroni *Ikrek* felfogásukban és törvényeikben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes hírű boszorkánymestereit. A sötét varázslók szolgálatában a klán tagjai sokféle tudásra szert tehetnek, korántsem ritkaság közöttük az olyan, aki mágikus tulajdonságú tárgyakat használ, de még az olyan sem, aki maga is képes varázsolni. Az Ikrek uraikon kívül senkinek nem engedelmeskednek, és a gyilkoláson túl gyakran a testőr szerepét is ellátják. Olthatatlan gyűlöletet éreznek ősi ellenségeik, az Északi Szövetség oldalán álló erigowi Embervadász klán irányában.

Az *Embervadászok* merőben más gondolkodású emberek. Erigow, és azon keresztül az Északi Szövetség érdekeit szolgálják, és megőriztek, avagy újra alkottak egyfajta belső erkölcsi rendszert és érzéket, melyet minden tagjukba belenevelnek. Gondolkodásukban ők állnak talán a legközelebb a harcművészekhez. Bármily meglepő, is, nem kedvelik a gyilkolást, legszívesebben szemtől szemben, becsületes küzdelemben győzik le ellenfeleiket – ami sajnos sokszor kárukra válik. Komoly kémtevékenységet folytatnak az ellenséges országokban és az Északi Szövetség jelentős embereinek őrzését is mindig rájuk bízzák.

Klán Képességek

Ynev különböző fejvadász rendjei eltérő képzést biztosítanak tagjaiknak. A M.A.G.U.S. játékrendszerében ez több helyen is megjelenik, gondoljunk csak az eltérő fejvadász fegyverzetekre vagy a különböző elsődleges képzettségekre. Az egyes rendek eltérő képzési módszerei a fejvadászok által tanulható képességekben is megmutatkoznak. 4., 6. és 8. kaszt szintjükön, mikor Alvilági, Szakértő vagy Harci Képességet tanulnának, a fejvadász dönthet úgy, hogy a megszabott képesség csoport helyett inkább a klánja által okított képességek közül választ egyet.

A következőkben Ynev legnagyobb fejvadászklánjainak Klán Képességeit mutatjuk be. Amennyiben a játékos karakter egyéb szervezetnek a tagja, úgy a KM-mel közösen meghatározhatja klánjának képességeit. Fontos még megjegyeznünk, hogy a kitaszított, kiszakadt vagy renegát karakterek értelemszerűen nem sajátítatják el a Klán Képességeket, ők kénytelenek az Alvilági, Szakértő illetve Harci Képesség csoportokból választani a megfelelő szinteken.

A nagyobb klánok által oktatott Képességek a következők:

Embervadászok: Fegyverforgatás – Mesterfok, Harcművész Stílus (lásd a Harcművész kalandozó-kaszt leírásánál, Higgadt, Lelkierő, Mesterkör – Alapfok, Tehetség – Éber

Gorviki Vértestvériség: Fenyegető Fegyver, Kétkezes harc – Alapfok, Kígyónyelv, Méregkeverő, Orvtámadás – Alapfok, Tehetség – Fürge

Toroni Ikrek: Beilleszkedő, Fájdalomtűrés, Kétkezes Harc – Alapfok, Lelkierő, Suhanó Árnyék, Tehetség – Árnyék



Gladiátor

„...A viadorbejáró sötét torkában, amin át a dzsad az imént elhagyta a porondot, szíporkázó, tarka varázsfények gyúltak, valami rejtve maradó, vásári mutatványos mágiáját dicsérve. Szikrák röpködtek, apró lidérclángok lobbantak; a nézők testén enyhe bizsergés futott végig, nyakszirtjükön felmeredt a szőr. Valahol a folyosó sötétjében recsegő fanfárt fújtak a viharvert rézkürtök, keményre tömött, lóbőrrel fejelt ütők táncoltak a roppant üstdobokon. A zeneszerszámok hangja csakhamar elhalt, s üdvrivalgás, ütemes ordítozás fogadta a homokkal felszórt porondra lépő bajnokot.

– Yas-sar! Yas-sar! Yas-sar!"

(Raoul Renier: Acél és oroszlán)

A gladiátorok azon fegyverforgatók, akiket elsősorban egy az egy elleni, netán páros küzdelemre képeznek ki. Kiemelt figyelmet fordítanak erejük, állóképességük növelésére, fájdalomtűrésük és életerejük fokozására. A különleges képzés egyetlen célja, hogy az arénákban, a közönség épülésére felülkerekedjenek társaikon.

A gladiátorviadal elterjedt és közkedvelt szórakozás szerte Yneven. Számtalan formáját ismerik, szinte minden kultúrában más és más formája alakult ki.

Az Északi Szövetség országaiban a Haonwelli rendszerű viadal örvend a legnagyobb népszerűségnek. Eme viadalokon kifejezetten ritkák a halálesetek, a közönség nem is ezt várja el a viadoroktól. A gladiátorok lenyűgözően látványos harci technikákat ismernek és alkalmaznak, ezzel kápráztatják el nézőiket.

A Toroni rendszerű viadalok túlnőnek a hagyományos küzdelmek keretein; két csapat küzd meg itt egymással, nagyon fontos a megfelelő taktika, és a rafináltan berendezett helyszín kihasználása. Mindegyik csapat egy stratégából, boszorkánymesterből, egy íjászból, és két tőrvetőből áll, és magából a gladiátorból. A gladiátor sorsa a legfontosabb; ha áldozatul esik az ellenséges viadornak, avagy egy boszorkánymesteri rontásnak, az egész csapat elveszti a viadalt, bárhogy is szerepeljenek a többiek.

Az Abasziszi rendszerű viadal messze áll összetettségben a Toronitól, ám talán épp ezért annyira népszerű. Többnyire páros viadalok alkotják, az egyes viadorokat szigorú rendszer szerint osztályozzák, hogy minél izgalmasabb mérkőzéseket láthassanak a nézők.

A Dzsad rendszerű viadalon a gladiátorok többnyire állatokkal, esetenként mágikus bestiákkal mérik össze az erejüket, nem meglepő hát, hogy a dzsad gladiátorok a legveszélyesebb lényekkel is képesek megküzdeni.

A gladiátorok sokféle páncélt és fegyvert viselnek az arénában. Vértezetük általában különálló fémlemezekből összerótt alkotmány – a legritkább esetekben húznak magukra merev fémvérteket. Kedvelik az alkar-, felkar- és lábszárvédőket, az övszerűen derékra csatolható hasvértet, a csak gyomorszájig leérő mell-páncélokat. Ezt az összeállítást nevezi a szaknyelv gladiátorvértezetnek.

Fegyvereik között is akad jó pár különös jószág. Például az abasziszi szigony és háló; a dzsadok félhold alakú, élezett peremű pajzsa és rövid, erősen görbe, széles pengéjű szablyája; vagy a toroni hárítótőr, aminek markolatában egy második penge rejtőzik.

G-0. (Gladiátor)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+2	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Edzettség
2	+2	+3	+3	+0	Éljenző Tömeg, Harci Képesség
3	+3	+3	+3	+1	Ellenfél Tanulmányozása+2
4	+4	+4	+4	+1	Látványos Harc
5	+5	+4	+4	+1	Mesteri Kegyelemdöfés, Harci Képesség
6	+6	+5	+5	+2	Ünneplő Tömeg
7	+7	+5	+5	+2	Ellenfél Tanulmányozása+4
8	+8	+6	+6	+2	Bajnok
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Tomboló Tömeg

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A gladiátorok még a fegyverforgatók között is páratlan módon képesek elviselni a különböző sérüléseket, szívósságukhoz talán egyedül a korgok kitartása mérhető. Sokan közülük azért élnek és harcolnak, hogy vérükkel és verejtékükkel a közönséget szórakoztassák, így talán nem meglepő, hogy a fájdalmat és sebesülések zokszó nélkül tűrik.

Jellemzők:

Képzésük és életvitelük acélkeményre edzi a gladiátorok testét, így a fizikai megpróbáltatásokat bárki másnál jobban viselik. Ezzel szemben elméjük épülésével nem törődnek az arénák oktatói, így Tudat jellemzőjük szinte elhanyagolható.

Harcértékek:

A gladiátorok a fegyverforgatók azon csoportjába tartoznak, akiket a közönség előtti, lehetőleg minél látványosabb – és véresebb – küzdelemre képeznek ki. Ennek megfelelően a gladiátor karakter akkor képes a leginkább kihasználni a kasztképességei által biztosított előnyöket, mikor nagyobb tömeg előtt harcol. Egyéb szituációkban rendkívüli kíntűrésükre, valamint kiemelkedő alap harcértékeikre kénytelenek hagyatkozni.

Harcmodor:

A kaszt tagjainak fegyverzetét, a viselt vértek típusát és a harcmodort alapvetően az határozza meg, hogy mely országban és milyen körülmények között képezték őket gladiátorrá. Ritkán viselnek súlyos vérteket (bár természetesen akadnak kivételek, elég csak a híres toroni rendszerű viadalokra gondolnunk), mivel a közönség rendszerint vérre szomjazik, és valódi sérüléseket akarnak látni. Ugyanebből az okból kifolyólag elsősorban vágásra alkalmas fegyvereket forgatnak, melyekkel látványos, ám – szakértő kezeiknek köszönhetően -, felszínes sebeket képesen ejteni.

Képzettségek:

Az arénákban nem fordítanak gondot az elme pallérozására, így a gladiátor karakter képzettség pontjainak száma meglehetősen alacsony, továbbá elsődleges képzettségei is meglehetősen kicsiny területet fednek le.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Gladiátor kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +3
Faj: -
Jellemző: Szívósság +3
Képzettségek: Előadóművészet 4+
Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Ideális Háttér: Fegyverforgató 3

Elsődleges képzettségek

Akrobatika, Átverés, Előadóművészet, Emberismeret, Futás, Gyógyítás, Ismeret (gladiátor viadalok), Megfélemlítés, Ugrás, Szabadulóművészet

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d12 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Fegyverforgatás–Alapfok:

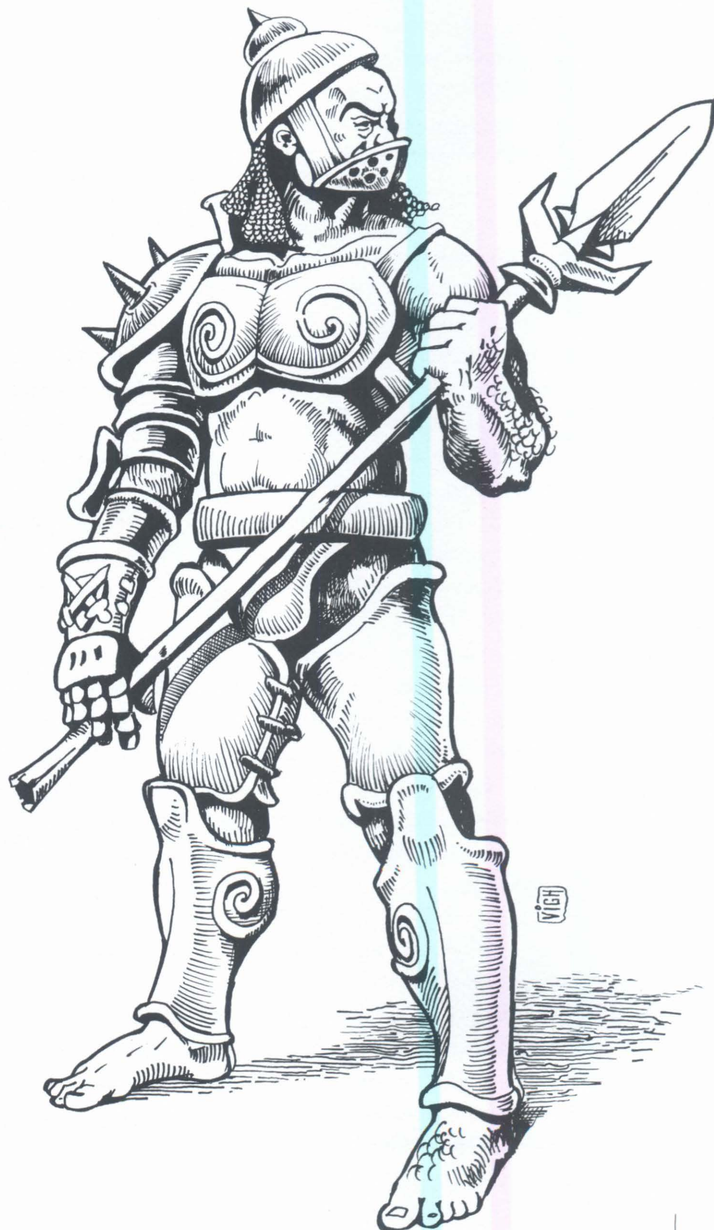
Amikor a karakter felveszi első szintjét a Gladiátor kalandozó-kasztban, kiválaszthat két fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

Edzettség:

A gladiátor megkapja az azonos nevű képességet, amennyiben annak követelményeit teljesíti.

Éljenző Tömeg:

Amennyiben a gladiátor közönség előtt küzd, látványos harci stílusával, játékával felszíthatja az őt figyelők érdeklődését. Ezt egy teljes-körös cselekedettel viheti véghez, és egy sikeres képzettség-próbát igényel 15-ös célszám ellenében az alkalmazott Előadóművészet képzettségével. Amennyiben a próba sikerrel jár, a közönség éljenzése különleges harci lázba hergeli a gladiátort, aki ennek hatására +2 morál módosítót kap a támadó és sebzés dobásaira. Ez a különleges állapot a gladiátor szintje plusz a Karizma módosítója számú körön keresztül tart. A hatás elmúltával, illetve sikertelen képzettség-próba esetén a gladiátor újra próbálkozhat, ám minden ismételt kísérlet 5-tel megnöveli a célszámot. A képesség alkalmazásához legalább féltucat néző szükséges, akik csak a gladiátor küzdelmére figyelnek.



„Csak az ostobák hiszik, hogy az arénában vívott harcnak nincsenek szabályai. Az ostobák, akik odafönt ujjonganak a lelátón, harsányan biztatva kedvencüket, részegen káromolva ellenlábasukat. Ilyenkor mintha az egész nézőtér egyetlen zsongó méhkassá olvadna össze; s amikor odalent elhanyatlik egy test, hogy vörös nedűvel itassa meg maga körül a szomjas homokot, a méhek zümmögése darazsak dühös dongásába csap át. Most cserélnek gazdát a fogadásra szánt ezüstök; most szidják azt a kétbalkezes, örökre elcsöndesült nyomorultat, aki miatt fizetniük kell; most hencegnek az éles szemükkel, hogy első pillantásra meglátták a sok senkiházi közt a kincset érő bajnokot.

Ostobák mind egy szálig. Az egyik pálinkát és sült halat küld a győztesnek annak a summának a töredékéből, amit a fogadáson nyert; aztán pár óra múlva eszméletét veszti a sok szesztől, valami sötét kikötői lebujban, és másnap reggel mindenéből kiforgatva ébred, ha ugyan felébred egyáltalán. A másik – aki a vesztes félre tett – az utolsó vasát is leszámolja a tétügyelő ember markába, és még adóslevelet is ír neki, ott helyben, mert az arénagazdával nem jó dolog ujjat húzni; az éjjelt átissza ő is, hozomra, és amikor másnap, kijózanodva eszébe jut odahaza az asszony meg a porontyok, felköti magát az első fára.

Ostobák, mondom; de nem ezért.

Hanem mert a vérszag csalja őket a lelátóra. A látványosság. A zaboláját tépett, vigyorgó halál. Azt hiszik, hogy a porondon nincsen törvény: hogy csak a győzelem számít, bármi áron, nincs erkölcs, nincs szabály, nincsenek korlátok. Félnek szabadjára ereszteni a lelkük mélyén vonító vadállatot, s inkább fizetnek érte, hogy lássák, amint helyettük mások teszik meg ezt.

Annyiban igazuk van, hogy a hivatásos viadorok nem lovagok, még csak nem is katonák. Ölnek, mert ez a dolguk; és ha diadalra segíti őket, nincs az az árulás, nincs az a mocskos trükk, amitől visszaborzadnának. Megadást színlelve eresztik le a fegyvert, hogy szíven döfjék a hozzájuk közeledőt; lankasztó mákonyt csempésztetnek az ellenfél estebédjébe a lepénzelt szakáccsal; mérgezik pengéjüket, még ha tiltva van is. Amikor lovagiasnak mutatkoznak, csak azért teszik, hogy elnyerjék vele a közönség rokonszenvét. Félszemű Robalnak, ha újonc viadorral állították szembe, szokása volt önként eldobni a pajzsát és hátratenni a jobbját. Az egész aréna harsányan ünnepelte érte, pedig csak a deréköve alá rejtett tőrt markolta meg, amivel földharcban, észrevétlenül döfött, ha az újonc keményebbnek bizonyult a vártnál.

És mégis, minden alakoskodás, minden becstelenség dacára: a küzdőporondnak van egy ősi törvénye, amit józan elméjű viador nem szeg meg soha. Szóba, írásba soha nem öntik: az újonc, ha élni akar, megtanulja magától. Az ostoba közönség nem tud a gladiátornép e soha ki nem mondott, közösen őrzött titkáról, hiszen csak üvölteni és megveszni képes, gondolkodni nem. Az arénamesterek ismerik és nehezményezik, mert sok pénzükbe kerül, de nem sokat tehetnek ellene: az ő kezük korbácsot fog, nem fegyvert.

S hogy mi légyen ez a titkos törvény?

Van egy régi történet: dul Orkaszról szól, a vén veteránról, aki fegyencsorból küzdötte föl magát az aréna hősévé, szabad emberré, aki jutalomért verekszik, s még tehetőssé is válik belőle némiképp. Egyszer egy képzetlen suhanccal állították szembe, valami koldusszegény kölyökkel, aki önszántából lépett a porondra, életében először. A suhanc apja adósrabszolga volt, gazda-hitelezője málhát hordatott vele a kikötőben; tüdeje, szíve egyre kevésbé bírta már. Az arénamester elegendő pénzt ígért a fiúnak a megváltásához, ha győztesen kerül ki három egymást követő tusából. A kölyök – ki tudja, hogyan – két viadort lebírt. Hálni járt belé a lélek, fél tucat sebből vérzett, mikor harmadikként dul Orkasz ellen küldték.

Sok mindent mesélnek erről az esetről; egyesek azt is, hogy ama málhahordó öreg a kikötőben ismerte dul Orkaszt. Ismerte, hiszen valaha rég egy anya szülte őket. Mi igaz ebből, mi nem, soha ki nem derült. Bizonyos csak annyi, hogy a veterán megvagdalta a suhancot, le is ütötte a kardja gombjával, de nem ölte meg. A lelátón tolongó csőcselék, tombolva és vérgőzös fővel, az elrogyott viador halálát követelte. A játékok védnöke, Andar dul Mordak hercegkapitány azonban katonaember volt, a népszerűségre nem sokat adó, és életet szavazott neki.

A suhanc felépült, az apja viszont meghalt, alig egy hét múlva. Megszakadt benne valami, amikor a vállára emelt egy vászonbálát; s mivel rabszolgaként halt meg, Tharr egyháza megtagadta tőle a szentelt föld nyugalmát. Antoh papjai vetették a vízbe, durva daróczsákbban, ám a ráják meg a rákok hamar átrágták a vásznat, és másnapra, mikor a tenger kivetette egy szeméthalomra a mólóknál, már nem túl sokat hagytak belőle.

Teltek-múltak az évek. Dul Orkasz öregkorára vagyonkát gyűjtött, visszavonult a porondról. Okosabb volt a legtöbb kivénhedt viadornál: pálinka helyett házra, telekre, szőlőre költötte a pénzét, és asszonyt vett magához. Az asszony fiatal volt és kacér, meg-megakadt a szeme a kikötői legényeken. A veterán fejét akkor már dér lepte mindenütt, a vérét azonban nem hűtötte le a kor: ugyanolyan hamar lobbanó maradt, mint régente, az arénában. Az asszony meghalt, s vele egy nyalka gárdatiszt is; egyiküknek sem volt gyors halála. Dul Orkaszt gályarabságra ítélték, de a hercegkapitány – ugyanaz a régi, kemény katona – adott neki még egy lehetőséget, egy utolsót. Választhatott: élethosszig az evező mellett, vagy öt év hajdani hőstettei helyén, a viadorporondon.

A vén veterán remélte – hitte -, hogy ami egyszer sikerült neki ifjúkorában, azt most, ősz fejjel is meg tudja cselekedni. Helyt is állt derekasan, egy teljes esztendeig. Aztán egy dúsgazdag arénamester, hogy nagy tömeget csődítsen össze névadó hekkája szent napjára, páratlan látványosságot eszelt ki. Egy régi bajnokot – akire sokan emlékeztek még – szembeállított egy újjal.

Az új bajnokot Robalnak hívták, erős volt, vad és keserű. Egyetlenegyszer szenvedett vereséget az arénában, még süvölvény korában, akkor is két nyert harc után, súlyos sebesülten. Legyőzője kiütötte fél szemét a kardgombbal, de életben hagyta; s bár a lelátó a véréért üvöltött, dul Mordak hercegkapitány a kegyelem jelét mutatta páholyából.

Miféle kép lebeghetett vajon most a megmaradt fél szeme előtt? Talán egy halott öregember szétrágott arca, a móló tövében, a tenger szennyes hordaléka között, amint kikandikál a szétázott darócvászon alól, és apró rákok mászkálnak rajta? Sokat tanult azóta, igen, kölyökből férfivá érett, keménnyé és kegyetlenné; a bukott bajnok pedig, vele szemben a porondon, harcolni ugyan nem felejtett el, de a lába meglassult, a látása elhomályosodott, az izmai megereszkedtek.

Ha valaki manapság a viadorok ősi törvénye felől érdeklődik, a legtöbb, amit elérhet, hogy megmutatnak neki Tadzeh határában egy korhatag fejfát. Dul Orkasz nyugszik alatta, az aréna ünnepelt hőse, aki másodjára már nem tudta kiverekedni magának a szabadságot. A törvény íratlan, nem véstek föl erre a fejfára sem; és különben is, a gladiátorok között kevés a betűvető. Ám ha az ember megáll a sírhant előtt, és szótlanul hallgatja a hűs szél susogását a szomorúfüzek lombjai között, egy idő múlva mintha lehelve szálló szózatot hallana ki belőle, intést a túlvilágról, örök igazságot rég elporladt ajkakon. Az ősi törvény szavát.

Soha ne kegyelmezz!..."

Yan Symarchas: Moralia Doloris

Harci Képesség:

A gladiátor választhat egy Harci Képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

Ellenfél Tanulmányozása +2/+4:

A gladiátor 3. szinttől képessé válik felmérni ellenfelének harci képességeit és stílusát. Amennyiben a gladiátor egy teljes-körös cselekedet keretében tanulmányozza ellenfelét, a harc hátralévő részére +2 Kitérés módosítót kap ellene a VÉ-jére. A Kitérés módosító 7. szinten +4-re emelkedik. Mivel a gladiátor egyszerre csupán egyetlen ellenfelének a cselekedeteit képes tökéletesen figyelemmel kísérni, ezért ez a képesség egyidejűleg csupán egy támadó ellen alkalmazható.

Látványos harc:

A gladiátorokat nem a gyors gyilkolásra, hanem a közönség szórakoztatására képzik, és ez egy idő után megjelenik harci képességeikben is. 4. szinttől a gladiátor támadó dobásához nem járul -4 levonás, amennyiben a Visszafogott csapás harci manővert alkalmazza. Innentől azonban a karakter semmiféle gladiátor képességét nem alkalmazhatja együtt olyan harci manőverrel, képességgel, egyéb kaszt-képességgel, mely az ellenfél mielőbbi elpusztítását célozza (például Pusztítás Harci képesség). Amennyiben mégis ezt tenné, az éppen érvényben lévő, gladiátor képességeiből eredő módosítókat – pl. Éljenző Tömeg – elveszti.

Mesteri Kegyelemdöfés:

A gladiátor képes látványos módon végezni ellenfeleivel. A Kegyelemdöfés harci manőver elvégzését követően – mely számára is egy teljes-körös cselekedet – a gladiátor tehet egy Előadóművészet próbát 15-ös célszám ellen. Amennyiben sikeres, a harc hátralévő idejére +2 morál módosítót kap a TÉ-jére.

Ünneplő Tömeg:

A gladiátor – miután felszította a közönség lelkesedését – képes tovább hergelni a nézőket, és az érkező buzdítások által saját magát is. Az Éljenző Tömeg képesség hatóideje alatt a gladiátor – egy egyszerű cselekedet keretében – tehet egy újabb Előadóművészet próbát, ezúttal 5-tel magasabb célszám ellen (tehát alapban 20, amennyiben az Éljenző Tömeg képesség esetében elsőre sikert ért el, illetve +5 minden korábbi rontott kísérlet esetén). Amennyiben ez sikeres, a gladiátor véglegesen feltüzelte közönségét, ezért az Éljenző Tömeg által biztosított előnyök már a harc végéig érvényben maradnak. Ezen túlmenően a gladiátor már szinte transzban harcol, ezért a küzdelem idejére nem sújtják a sebzésekből eredő negatív módosítók. Amennyiben az Előadóművészet próba sikertelen, a gladiátor valamiféle hibát vétett, ideiglenesen kiesik a közönség kegyeiből, és ezáltal az Éljenző Tömeg képesség módosítóit is elveszti (a gladiátor újra próbálkozhat, ám előbb az Éljenző Tömeg képességét kell ismételten életre hívnia). A képesség alkalmazásához legalább tucatnyi néző szükséges.

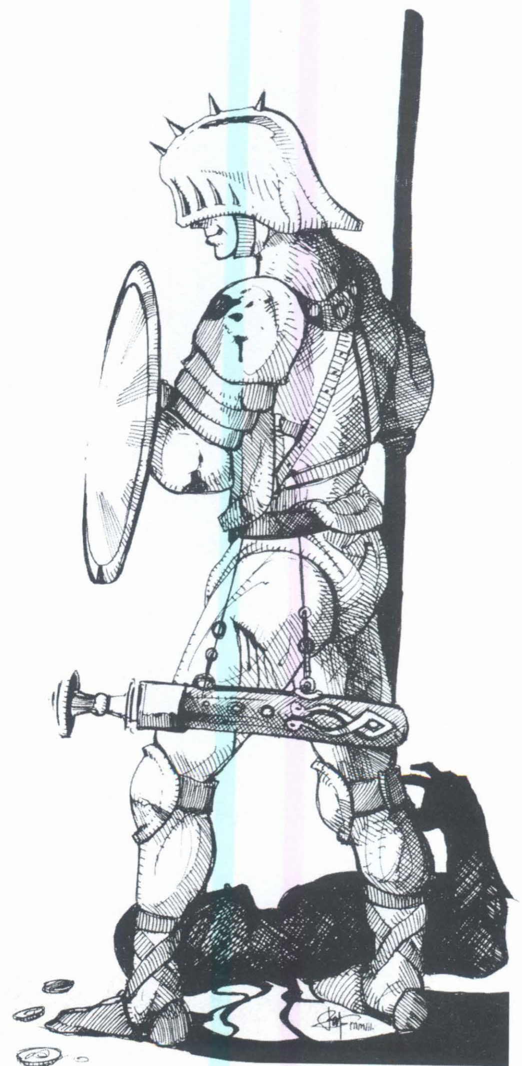
Bajnok:

A gladiátor arcát sok helyen felismerik, a karaktert ünnepelt bajnokként üdvözlik. A karakter hozzáadhatja gladiátor szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) minden Megfélemlítés, Meggyőzés és Átverés képzettség-próbájához, valamint minden Karizma tulajdonság próbájához, amennyiben olyan személlyel érintkezik, aki felismerte őt..

Tomboló Tömeg:

A gladiátor mesteri harca a végletekig fokozza a közönség tombolását és vérszomját. Amennyiben az Ünneplő Tömeg képességével a gladiátor már véglegesen felcsigázta a közönség érdeklődését, egy újabb sikeres Előadóművészet próbával tovább szíthatja a kedélyeket. A próba célszáma 5-tel nagyobb, mint a legutóbbi Előadóművészet próbáé volt (tehát 25, ha az Éljenző Tömeg és az Ünneplő Tömeg képesség alkalmazása is elsőre sikerült, vagy +5 minden korábbi elvétett kísérlet után), és egy egyszerű cselekedetet igényel.

A gladiátor +2 módosítót kap sebzésére, és ez a módosító minden egymást követő, ugyanarra az ellenfélre leadott sikeres találattal további +2-vel nő. Az első elhibázott támadást követően a módosító ismét +2-re zuhan. A képesség alkalmazásakor a gladiátor a látványos küzdelemre törekszik, ezért még túlütés esetén sem sebezhet Ép-t. A Tomboló közönség képesség alkalmazásához legalább háromtucatnyi néző szükséges, és gladiátor szint/2 + Karizma módosító számú körön keresztül tart (elmúltával az Ünneplő Tömeg Képesség előnyei továbbra is érvényben maradnak). A karakter egy harcban csupán egyszer kísérelheti meg a képesség előhívását.



Harcos

„. . . Sagarr hallotta már másoktól is, hogy létezik egy pillanat. Minden harcos életében egyetlen szegmens, amikor hagyni kell, hogy másvalaki vezesse a kezét. A pillanat nagyszerűsége éppen abban rejlik, hogy tudni kell felismerni, melyik az a sok közül. Amikor arra a másra, arra az emberfelettire hagyatkozhat, bárki legyen is az. Isten, hekka, szellem. Mert akadnak olyanok, akik anélkül halnak meg, hogy magukat átengednék ennek az egy szemvillanásnak. S az nem jön vissza sohasem.
Ő most rábukkant erre az egy pillanatra."

(Jan van den Boomen: Morgena Könnyei)

H-0. (Harcos)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+2	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Harci Képesség
2	+2	+3	+3	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Fegyverforgatás – Mesterfok
3	+3	+3	+3	+1	Harci Képesség
4	+4	+4	+4	+1	
5	+5	+4	+4	+1	Harci Képesség
6	+6	+5	+5	+2	Fegyverforgató Életmód
7	+7	+5	+5	+2	Harci Képesség
8	+8	+6	+6	+2	
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Fegyvermester, Képesség

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A harcosok életereje és fájdalomtűrése is magas. A küzdelem, a fegyveres harc hozzátartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, a megpróbáltatások és erőpróbák pedig megedzik testüket.

Jellemzők:

A harcosok a fizikai hatásokkal szemben kiválóan védettek, hiszen szívósak és gyorsak. Ezzel szemben asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadási formákkal szemben.

Harcértékek:

A harcosok harcértékei talán minden kalandozó-kaszt közül a legjobbak. Noha nem kapnak különleges kasztképességeket, mágikus tehetséget, vagy szokatlan mentális hatalmat, ha számtalan Harci Képességüket gondosan válogatják össze, senki nem állhat meg előttük a harcmezőn.

„Harcosok mindig is léteztek, mióta a világ világ. Egyes bölcsek azt írják, az első mesterség a szántóvető volt; de persze hazudnak. Az emberi kéz hamarabb ismerte a bunkót és a baltát, mint az ekét és a kapanyelet. Hogy embertársára vagy a kiszemelt zsákmányállatra emelte-e többször, az mindegy: ennél is, amannál is ugyanaz a gondolat fészkelt a fejében. Győzni és gyarapodni, hússal és hatalommal, derékban és derekasságban.

Isteneinktől kaptuk örökül ezt a kényszert, ezt a lebírhatatlan vágyat. Hiszen a teremtés műve nem őket dicséri – sejtettük ezt régóta, mainapság már tudjuk is -, hanem rég köddé vált és elfeledett elődeiket, a mi fiatal fajtánkat megelőző ősnépek atyáit. Amikor a mi isteneink kiemelkedtek a Káosz fortyogó örvényéből, első dolguk a harc volt: hogy helyet csináljanak maguknak mennyben és pokolban, előbb el kellett pusztítaniuk az elaggottakat, a megfáradtakat, az előttük valókat. Az ember teremtésére – a mi teremtésünkre – csak utána kerítettek sort.

Ne mondja hát nekem senki, hogy a béke régibb a harcnál, az alkotás a rombolásnál, a szeretet a gyűlöletnél! Hamis tanító, aki ilyet állít: nem csupán téved, még csak nem is hazudik, hanem legszentebb hagyatékunkat gyalázza, amivel az Életadó Úr felruházta választott népét!

Hogy kicsoda az Életadó Úr? Nem tudom. Kardforgató vagyok, nem teológus. De hívják őt bár Kyelnek, Ranilnak, Domvíknak vagy akármi más néven – pengém hegyén fog kiszenvedni az, aki káromolni meri mind közül legcsodásabb adományát!"

Sorquas Devastor, Uwel kegyeltje

Harcmodor:

A forgatott fegyverek és a kedvelt vérttípusok terén a Harcos kaszt tagjai mutatják a legnagyobb változatosságot. Akadnak közöttük olyanok, kik a lovagokhoz hasonlatosan, teljes vértek és súlyos pajzsok védelmébe húzódnak, míg mások egy szál ingben, egy vékony tőrrel küzdenek, fürgeségükben és mozgékonyságukban bízva.

Képzettségek:

A harcosok rendszerint fegyverforgató tudományukra – és így inkább a Harci Képességekre – koncentrálnak, és többnyire világi felfogású emberek. Képzettség-pontjaik száma átlagosnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Harcos kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +2

Faj: -

Jellemző: -

Képzettségek: bármely képzettség a Fegyverforgató alapkaszt elsődleges képzettségei közül 6+

Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, további egy Képesség a Harci Képességek kategóriából.

Elsődleges képzettségek

Állattartás, Futás, Ismeret – Fegyverek, Ismeret – Hadászat, Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség – választott, Gyógyítás, Szakma, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Fegyverforgatás–Alapfok:

A karakter kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

Harci Képesség:

A karakter választhat egy a Harci Képességek kategóriába tartozó képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.

Fegyverforgatás Mesterfok:

A karakter választhat egy fegyvert, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Mesterfok Képességet.

Fegyverforgató Életmód:

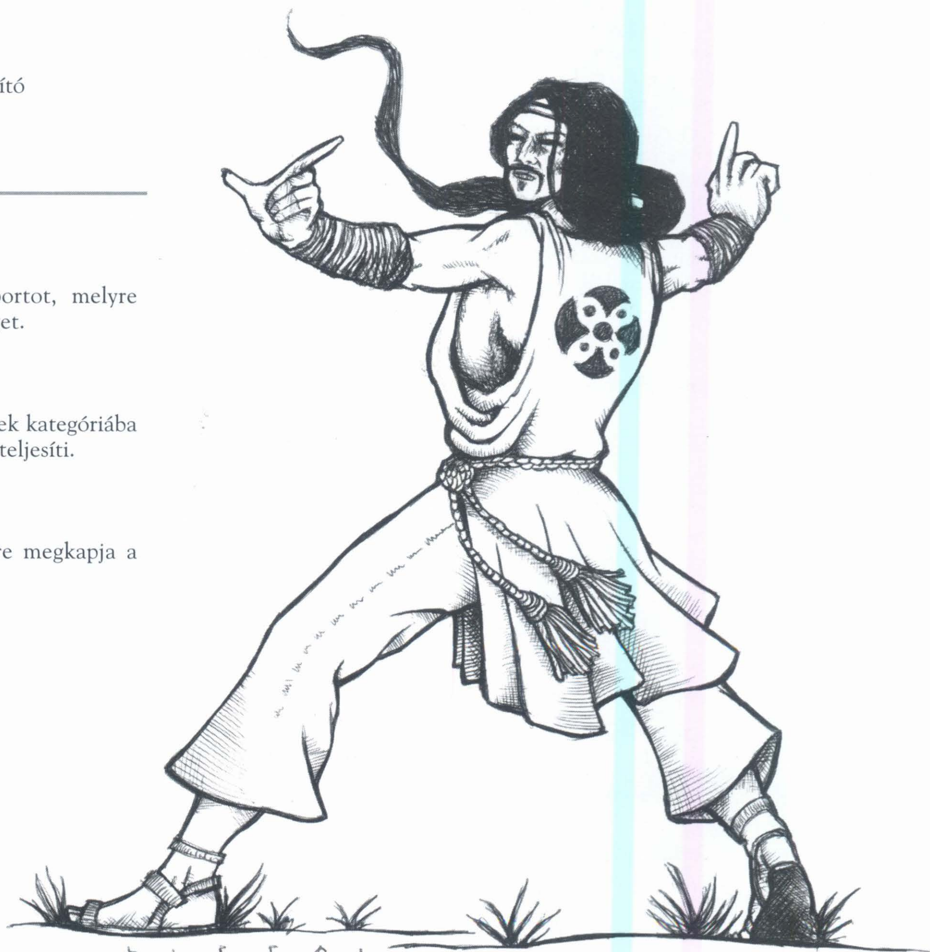
Életmódjuk és az állandó gyakorlatok megedzik a harcosok testét. A karakter megnövelheti 1-gyel valamelyik – általa választott – fizikai (Erő, Állóképesség vagy Ügyesség) tulajdonságát.

Fegyvermester:

A harcos választott fegyvereinek valódi mesterévé válik. A karakter további +1 módosítót kap Támadó és Védő Értékére, továbbá sebzésére, amikor olyan fegyverrel küzd, mely forgatásában mesterfokon képzett. Így a karakter esetében a Fegyverforgatás – Mesterfok képesség módosítója összesen +3 Támadó és Védő Érték, illetve +3 sebzés.

Képesség:

A karakter választhat egy képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.



Ynev harcosai

Mivel a Harcos kalandozó-kaszt tudhatja sorai között a legváltozatosabb személyeket, ezért nehéz általánosságban szólni róluk. A M.A.G.U.S. játéktechnikája éppen ezt a sokszínűséget kívánja megjeleníteni a számtalan szabadon megválasztható Harci Képességgel.

Azonban ez a szabadság könnyen megzavarhatja a rendszerben kevésbé járatos játékosokat. Ezért, hogy a tapasztalatlanabb játékosokat segítsük, valamint a KM-eket támogatandó néhány példával, az alábbi táblázatban összefoglaltunk néhány lehetséges, „tipikus" fejlődési utat a harcos karakterek számára.

A lenti táblázat természetesen csupán példaként szolgál, a játékos választásának a Harci Képességek terén pusztán önnön fantáziája – és a KM szigora – szabhat határt.

A H-1. táblázat kizárólag a Harcos kalandozó-kaszt által biztosított Harci Képességekkel számol, a minden karakter által, három kaszt-szintenként kapott képességeket, illetve a Harcos kalandozó-kaszt 10. szintjén kapott képességet nem veszi figyelembe. Ezen túlmenően a fent felsorolt Képességeknél abból indultunk ki, hogy a szóban forgó harcos birtokolja a szükséges tulajdonságokat, képzettségeket, illetve megfelel a Képességek egyéb követelményeinek is.



Ahány tája Ynevnek, annyifélék a harcosok is. Néhány közös vonásuk azonban így is van, amely megkülönbözteti őket akár a lovagoktól, akár a fejvadászoktól, gladiátoroktól. A harcmezőn elsődlegesnek tekintik a hatékonyságot, felettébb veszélyesek és eleven eszűek, melynek következtében az okos ellenfél sosem becsülheti le őket. Ugyanakkor végletekbe sem esnek, így nem kell tőlük számítani a fejvadászoktól ismert, hírhedt és rettegett taktikázásra sem. Ugyanakkor a legtöbb harci helyzetben ösztönösen feltalálják magukat, így nem szükséges sem a közönségre, sem az aréna jól megszokott hátterére támaszkodniuk.

Ezek után aligha meglepő, hogy a harcos messze a legnépesebb kalandozó-kaszt Yneven, hisz majd minden forró helyzetben feltalálják magukat.

H-1. (Ynev Harcosai)

Szint	Gorviki Dispada	Tiadlani Kardmester*	Erigowi Számszeríjász	Dwoon Vértes-gyalogos**	Nasti könnyűlovas***
1	Kétkezes Harc – Alapfok	Mozgékonyság	Közeli Lövés	Támadás Erőből	Közeli Lövés
2	Fegyv.forg – Mf (ramiera)	Fegyv.forg – Mf (mesterkard)	Fegyv. Forg – Mf (könnyű számszeríj)	Fegyv.forg – Mf (választott kétkezes fegyv.)	Fegyv.forg. – Mf (választott íj)
3	Harci Jártasság – Alapfok	Harci Jártasság - Alapfok	Gyors Újratöltés	Fegyvertörés – Alapfok	Lovas – Íjászat
4					
5	Riposzt – Af	Kitámadás	Pontos Lövés	Kaszabolás – Af	Gyors Lövés
6					
7	Kínokozás – Af	Forgószél Támadás	Távoli Lövés	Kaszabolás – Mf	Lovas harc – Mesterfok
8					
9	Kétkezes Harc – Mf	Riposzt – Af	Képzett Célzás	Pusztítás – Af	Pontos Lövés
10					

*Feltételezzük, hogy a Tiadlani Kardmester már az első Harcos kasztjának megszerzése előtt rendelkezett a Kitérés nevű képességgel.
** Feltételezzük, hogy a Dwoon Vértes-gyalogos már az első Harcos kasztjának megszerzése előtt birtokolta a Nehézvértviselet-Alapfok képességet.
*** Feltételezzük, hogy a Nasti Könnyűlovas már az első Harcos kasztjának felvételekor rendelkezik a Lovas Harc – Alapfok képességgel.



„A tisztes, egyszerű harcos és a cicomás népség között az a legnagyobb különbség, hogy a cicomásoknak befelé gyöpösödik a koponyájuk.

Mit értetlenkedel már megint, édes fiam? Cicomások, én már csak így hívom az ilyen boronálatlan agyúakat. Először is a sok lovag urat, aki úgy feszítenek a tarka selyempompás páncéljukban, mint egy lóháton dürrögő fajdkakas. Aztán a fejpénzért járó vadászokat, akik még az árnyékszékre is talpig feketében járnak... nem is tudom, hogy nem rondítják össze közben a felleghajtó köpönyegüket? Meg a vásári porondon hőzöngő ripacsokat, akik querdának kinevezett kóbor kutyákat agyabugyálnak folyton, a szájtátiak nagy álmélkodására. No és persze hódzsíros képű korgokat, akik mind egy szálig fáklyaként lobognának, ha a butaságtól forrólázat kapna az ember. Nem is beszélve a Délvidéken cifrálkodó ficsúrpávákról, a kardnak csúfolt fogpiszkálóikkal.

Bolondok mind, hisz csak a bolond igyekszik magára zárni a tömlöcajtót, amikor már noszogatná szabad levegőre a porkoláb. Ősidőktől fogva hurcolásszák magukkal a sok fránya rögeszméjüket, és úgy belécsontosodtak már, mint teknőc a héjába. Képtelenek nyitni. Változni. Alkalmazkodni.

A lovagoknak a becsület és a dicsőség a vesszőparipájuk. A vadászoknak a klánszellem és a kötelesség. A gladiátoroknak a látványosság és önmaguk ünnepeltetése. A korgoknak a pökhendiség meg a mosakodni tudó népek utálata. A bajvívóknak a szépnem, a pompa, a hírnév.

Ha egyet ismersz közülük, ismered valamennyit.

Amikor valami délceg lovag úrral verekszel, könnyű vértet vegyél föl, abban mozgékonyabb vagy nála. Készíts elő egy marék csillámport vagy farkasszőrt, amivel holtra rémítheted a lovát. Miután kizuhant a nyeregből, egy darabig levegő után fog kapkodni, akkor nyugodtan odasétálhatsz hozzá, nem veszi sok hasznát se a kopjájának, se a pallosának. A meglékeléséhez csatacsákányt vagy shadleki buzogányt használj; egyetlen sebet ejts rajta, aztán táncold körbe, és várj türelmesen, míg kifullad a vérveszteségtől, és összeroskad a csigaháza irdatlan súlya alatt. A kegyelemdöfést háromélű páncélszúró tőrrel add meg neki, az minden eresztékbe becsusszan.

Ha valamelyik klán vadászidényt nyitott rád, először is csinálj mindent fordítva, mint szokásod. Nappal aludj, és éjszaka légy ébren; a főkapu helyett közlekedj a hátsó bejáraton; vizet igyál, ha eddig boroztál; körülfürkészni járj a reterátra és a szükséged végezni az udvarra; látogasd a ringyókat, de ne töltsd kedvedet velük, üldögéld végig türelmesen az idődet a nászágy mellett. A vadászok annyira beleszoktak a sok gyilkolásba, hogy sémák szerint gondolkodnak, és amilyen nagyra vannak magukkal, föl sem tételezik rólad, hogy neked is szorulhatott némi ész a kobakodba. Légy nyugodt, mikor megjelennek a fekete gönceikben, ők fognak meglepődni, nem te! Egy-egy ütés elég lesz nekik, mert aki nem ismeri a harctéri sárdagasztást meg az erőltetett menetet, az örök életére nyívászka marad. Szóval suhintsd őket gyorsan kupán, és ne hagyd magad megkarcolni, ha nem szereztél be jó előre ellenmérget.

A viadorokkal fordított a helyzet: ők mindig a szokatlan látványosságokra vannak felkészülve. A szemük se rebben, ha tüskézett végű lovaglóostorral mész nekik, esetleg kiélezett peremű pajzzsal vagy háromtagú buzogánnyal. Viszont bármibe lefogadhatod, hogy évek óta nem volt olyan ellenfelük, aki egy szál karddal állt volna ki velük. Minél egyszerűbb fegyvert emelsz rájuk, annál jobban elbizonytalanodnak. Javasolni tudom az alabárdot, derék szerszám, nem használja más, csak a városőrző poroszlók; és mikor hallottál olyat utoljára, hogy valami egyszerű poroszlót küldtek volna az arénába verekedni? Ügyelj arra is, hogy minél néptelenebb helyen kapj össze az embereddel; zavarni fogja, hogy nincsen biztatás, nem ünnepli az alkalmi közönség. Legjobb valahol a szabad ég alatt lest vetni neki: már az ükapja is városlakó patkány volt, akkor sem ismerné meg a bokafogó hurkot, ha belevernék az orrát.

Barbárok ellen bújj szépen nehéz vértezetbe. Ezek az agyalágyultak gyávaságnak tartják a páncélviselést, csupaszon düllesztik ki a szőrös mellüket, mikor neked rontanak. Rettentő büszkék rá, hogy mennyire bírják az ütéseket, de én egyetlen olyan halandóról hallottam életemben, akinek a bőre keményebb lett volna másfél hüvelyk edzett acélnál, és az nem korg volt, hanem aquir. No és persze igyekezz minél cifrábban odamondogatni nekik, például hogy az anyjuk a hajó közös szajhája volt, és sorsvetéssel döntötte el, melyik Tetűszakállnak varrja a nyakába a gyerekét. Ha egyszer bedühödnek, se nem látnak, se nem hallanak, csak csörtetnek előre leszegett fejjel, mint kansertés a böllér kése alá. Ha netán valami vajákosféle is lenne veled, ne fáraszd a torkod káromkodással, inkább tessékeld a nyavalyást magad mögé; a korg úgyis annak fog nekibuzdulni, te meg hátulról kényelmesen levághatod.

A ficsúrokat tán legkönnyebb eltakarítani mind közül. Még a viadoroknál is jobban imádják a ripacskodást, minden vágásukat úgy telecifrázzák hajbókolással, mintha legalábbis táncestélyen lennének. A korg legénynél viselt páncélod maradjon csak rajtad, ezer évig hadonászhat, akkor sem bírja átbökni a fogpiszkálójával. Viszont a pallost meg a kétlapú csatabárdot hagyd odahaza, ha nem akarod úgy érezni magad, mint aki bolhát akar agyoncsapni mázsakővel. Kapjál kézre inkább egy jóravaló buzogányt, és tűrd türelmesen, míg Páva Úrfi körülugrál. Előbb-utóbb úgyis közelebb merészkedik hozzád, hogy a nagy fene bátorságát fitogtassa. Akkor nyomd el szépen a huszadik ásításodat, és suhi a tollforgós kalpagjára!

Egy szó mint száz, a cicomás népség miatt ne fájjon a fejed. Nagyjából minden másfélezredikbe szorult valami józan ész, azokkal meg úgysem fogsz összepatvarkodni soha, mert elég okosak hozzá, hogy másokat küldjenek verekedni maguk helyett. Az ilyenek elképesztően nagynak és erősnek hiszik már magukat; persze, Chei királynak ők is buzgón hajlongva köszönnének alászolgáját, pedig Chei soha életében nem cicomázkodott.

Látom a vigyort a képeden, fiam; ügyeljél nagyon, nehogy az ő hibájukba ess! Mert szép-szép ez a sok bölcsesség, amit én most elősoroltam neked, de odakint a világban bakfittyet sem érsz vele. Ha nem gyakorolsz szorgalmasan, ahogy tanítottalak, bizony kinyújtóztat valaki mihamarost!

Hogy kicsoda? Ej, de nagy ostobaságokat tudsz kérdezni öregapádtól!

Hát az első igazi harcos, akivel találkozol."

Lothar dul Kosztasz toraniki fegyvermester tanácsai zsenge korú unokafiának

Kegyeltek

Úgy hiszem, az isteneknek mindig is voltak kegyeltjeik. Mikorra benőtt a fejem lágya, már bizonyosan tudtam: én nem tartozom közéjük. Nem mintha valaha is különösebb ellenszenvvel viseltettem volna a hit irányában – mindvégig megvolt a magamé -, csak éppen egyik isten szolgája sem volt képes azt a bizonyos mérleget a saját javára billenteni. Persze hozzá kell tennem, hogy azoknak az okoskodóknak sem adtam soha igazat, akik abban lelték örömüket, ha az égieket gyalázhatták. Éreztem, tudtam, hogy a hitehagyottak csupán irigykednek amiért az istenek nagyobb hatalommal bírnak, mint ami nekik megadatott. Mintha bizony bármi irigykednivalója lehetne a hangyának a csillagokra.

„A kiválasztottakat viszont mindig figyelmesen hallgattam, hátha végül valamelyik mégis ki fürkészi titkos gondolataimat, vagy olyasmit talál mondani, amitől hinni fogok neki. Azonban rá kellett jönnöm – hogy meglehetős önző módon – mindegyikük a maga igazát fújta, s önteltségében egyik sem nyit figyelmes füleket mások beszédére. Volt szerencsém néhány hitvitához, de valójában egyik sem különbözött a másiktól. Mindahányan csak a saját elvakult gondolataikat szajkózták, s még igen bölcsnek lehetett nevezni azt, amelyik pontosan értette is, amiről magyarázott. Egyebet sem tettek, csupán elbeszéltek egymás mellett, s meg sem fordult a fejükben, hogy legalább meghallgassák a többieket.

Mégis kiválasztottaknak tartom őket, mert meggyőződésem, hogy amikor hitük által közelebb kerültek istenükhöz, olyasféle megvilágosodás jutott osztályrészükül, aminőhöz fogható az egyszerű pór soha meg nem tapasztalhat. Talán ez volt, ami mindig is hiányzott nekem.

Hogy egy efféle kiválasztott igékkel vagy fegyverekkel védi-e igazát, az végképp nem érdekelt soha. Számomra egyik sem bírt különösebb jelentőséggel, mármint a lényeg szempontjából. Mert azt már korábban eldöntöttem, hogy az istentagadókra sem hallgatok. Egyikük-másikuk valóban haragosa volt az égieknek, ám az ő érveiket sem tudtam a magamévá tenni. Hol az istenek hatalomhoz való jogát kérdőjelezték meg, hol gyarló sáfárkodásukat hányták a szemükre – nekem mit sem számított. Néha elgondolkodtattak ugyan a furcsa teóriáikkal – az égiek felett álló hatalomról, az egyetemes igazságról, az istenek haláláról és mindenhatóságuk korlátairól -, de valahogy mindegyik mondvacsinált okoskodásnak tűnt. Egy sem mondott közülük olyasmit, amivel közelebb kerülhettem volna a magam isteneihez, így hát nem is foglalkoztam velük Legfeljebb kételyeket tanulhattam volna tőlük, azokban meg éppenséggel magam sem szűkölködöm.

A kiválasztottak szavaiban viszont soha nem leltem nyomát határozatlanságnak úgy lehet, nem is a hitet, de ezt a nyugodt magabízást irigyeltem tőlük

Egyre megy. Jómagam sem szóval, sem fegyverrel nem keltem egyik isten védelmére sem.

Figyelek. Várok. Ha szavakkal is körül tudnám írni, hogy pontosan mire, alighanem könnyebb dolgom lenne."

Maro di Marrain: Scepticon Magnamimis

Természetes, hogy minden vallás papjai, paplovagjai közel azonos módon gondolkodnak és cselekszenek. Teszik ezt azért, mert noha mindannyian külön személyiségek és önálló akaratú lények, a hitük és istenük megállapította szabályokat nem rúghatják fel. Magától értetődő, hogy csak azok nyerhetik el a beavatást, akik mindenben alávetik magukat istenük akaratának. Ez nyilván számos lemondással és beletörődéssel jár, de egy kegyelt cserébe számtalan olyan tudás birtokosává lesz, amely mások fölé emeli őt, s amelyhez csak ezen az úton juthat.

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

Életerő és fájdalomtűrés tekintetében az istenek kegyeltjei meglehetősen eltérő képet mutatnak. Ahogyan az istenek, úgy azok szolgái is teljesen eltérőek egymástól, gyakran még egyazon egyházon belül is. A harciasabb, erőszakosabb istenek papjai és paplovagjai általában jobban viselik a megpróbáltatásokat, mint a tudományokat vagy művészeteket pártoló patrónusok kegyeltjei. Ami általánosságban elmondható, hogy a papok életereje és fájdalomtűrése a szerencsevadászokéhoz, míg a paplovagoké inkább a fegyverforgatókéhoz áll közelebb.

Jellemzők:

A papok szívóssága és gyorsasága átlagosnak nevezhető, ezen a területen nem kimondottan jeleskednek. Ezzel szemben Tudat jellemzőjük a legjobbak közé tartozik, és az isteni szférák adományaként némelyikük még további védelmet is élvez. A paplovagok ellenben nagyobb hangsúlyt fektetnek a fegyveres harcra, ezért szívósságuk kiemelkedő. A test dolgai mellett azonban nem jut annyi idejük elméjük pallérozására, ezért Tudat jellemzőjük csupán átlagos. Mivel a paplovagok – világi társaikhoz hasonlatosan – rendszerint nehéz vértek védelmében küzdenek, ezért a gyorsaság számukra kevésbé fontos, így nem is igen törődnek a fejlesztésével.

Harcértékek:

Alapesetben a Pap kalandozó-kaszt tagjai nem nevezhetőek igazán veszélyes fegyverforgatóknak. Sem alap harcértékeik, sem kíntűrésük nem teszi alkalmassá őket arra, hogy az első sorokban küzdjenek. Az előbbiek alól azonban számtalan kivétel akad, hiszen a különféle szférák adományai és a szakrális mágia számtalan varázslata képes változtatni a papok kedvezőtlen helyzetén. A paplovagok már induláskor is remekül megállják helyüket a csatákban, hiszen jóval szívósabbak a papoknál, és képzésük is nagyobb hangsúlyt fektet a fegyveres harcra. Noha mágikus hatalmuk elmarad a papoktól, korlátozott szakrális energiáik így is jó szolgálatot jelentenek számukra a harcban.

Harcmodor:

A kegyeltek harcmodora éppen olyan sokszínű, mint maguk az ynevi panteonok és azok egyházai. Általánosságban nehéz beszélni róluk, bár néhány megállapítás azért helyénvaló lehet. A papok rendszerint kevés fegyver forgatását sajátítják el, többnyire megelégednek egyházuk és istenük kedvelt fegyverével. Vértek viselésének terén szintén hasonló a helyzet; a papok ritkán öltenek páncélt, ám ha mégis megteszik, rendre az egyházuk tradícióinak megfelelő vértet viselnek. A paplovagok több fegyver forgatásának fortélyait is kitanulják, általában súlyos páncélokat hordanak, és a nehézlovas harcmodorral egészítik ki harcstílusukat. Természetesen mind a papok, mind a paplovagok esetében számtalan kivétel akad az előbbiek alól, hiszen minden ynevi isten egyházának – és azon belül minden kegyeltnek – megvan a saját világképe és egyben véleménye a fegyveres küzdelmekről.

Képzettségek:

A papok rendszerint igen művelt és tanult személyek, ami a M.A.G.U.S. játéktechnikájában is megjelenik, mivel viszonylag sok Képzettség-pontból gazdálkodhatnak. A papok elsődleges képzettségeinek listája is meglehetősen hosszú, noha ez első pillantásra nem feltétlenül egyértelmű. Kevés olyan képzettség akad, melyekről elmondható, hogy egyforma fontosságúak Ynev minden Pap kasztú karakterének. Induláskor a Pap karakter csupán néhány elsődleges képzettséggel bír, ám ahogy sorban nyeri el istene kegye által a különböző szférák adományait, úgy bővül szakértelmeinek listája is. Elsődleges képzettségek tekintetében a paplovagok hasonló képet mutatnak a papokhoz, ám mivel nekik – az egyházi teendőik mellett – a fegyveres harc elsajátítása is kitölti mindennapjaikat, ezért ők szintenként kevesebb Képzettség-pontot kapnak.





Pap

„... A Koldus széttárta két karját, merőn bámult a támadó karakkára. Az Oroszlán árboc-erődítményeiből nyílvesszők száll-tak, de rendre elkerülték – tucatjával csapódtak a palánkba, a közönyösen dolgozó élőholtak oldalába. Egyik-másik kránkőbűzű lánggal égett. A rongyosok a vedrekhez kaptak, azután...

Azután megfordult a szél.

A Tharr Pörölye tüzet köpött, a pusztító naftafelhőt azonban megfékezte a hirtelen támadt orkán. Lendülete tovább, egyenest az izzás szívébe ragadta az Oroszlánt – előbástyáját tüstént robbanás vetette szét. Az orrárboc hátrafelé dőlt, a leszakadó vitorlák halotti lepelként borultak a parancsnoki hídra. Több nyílvessző nem érkezett odaátról.

– A-frad! – rikoltotta diadallal a Koldus. – Arel mellettünk harcol!"

(Wayne Chapman: Észak Lángjai)

Ynev papjai. Gondolkodásukban, cselekedeteikben, erkölcseikben mind-mind különböző teremtmények, akik isteneik parancsainak engedelmeskedve irányítják a rájuk bízott teremtmények sorsát, támogatást adnak hitükben, vigaszt a bajukban, s ha kell, segítik őket a harcban. Varázshatalommal bíró, különös alakok, kiket tisztelet, félelem és megbecsülés övez híveik közt, s akiket acsarogva gyűlölnek, tűzzel, vassal pusztítanak vagy csak egyszerűen elkerülnek azok, akik ellenséges istennek engedelmeskednek. Hiszen Ynev népei számos istent tisztelnek, s még számosabbat tartanak számon, s ők, csak úgy, mint gyarló teremtményeik, mérhetetlen módon különböznek egymástól. Miért lenne ez másként a szolgálatukra felesküdöttek közt?

Azt azonban elmondhatjuk, hogy minden különbségük ellenére van némely hasonlóság az Yneven élő papok közt is. Jóllehet mindannyian önálló és egyedi jellemű lények, az adott isten szolgáinak gondolkodásmódját, a társadalomhoz, hitbéli kérdésekhez – s más hitekhez való viszonyukat mégis kizárólag saját istenük elvei határozzák meg, s az adott égi hatalom minden szolgája megközelítőleg ugyanúgy viselkedik, ha valamely problémával szembesül.

A papok rendkívül fontos szerepet játszanak Yneven. Nem csak az egyszerű szertartások, hétköznapi rituálék elvégzése a feladatuk, mint amilyen a házasságkötés, a házszentelés, vagy a temetés, de ott vannak a magas-politikában, s nem is egy olyan állam van Yneven, amely életét közvetve vagy közvetlenül az ott imádott isten szolgái irányítják.

Felelősségteljes szerep az övék, hiszen nem csak a rend (vagy éppen a káosz) fenntartása a dolguk, hanem az általuk elfogadott hatalom ideológiai támogatása és a felmerülő hitbéli viták, ellentétek gyors megoldása is. Ott vannak a bölcsők mellett és a harcmezőn, a vetésnél és az aratásnál, a koszos falusi házakban és főúri udvarokban egyaránt. A hadseregek fegyverei nélkül is hasznosan küzdenek istenük mellett, személyes vágyaikat, elveiket azonban mind az adott égi hatalmasság érdekeinek kell alávetniük.

P-0. (Pap)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Fegyver- és vérthasználat, Szakrális Mágia. Szféra - nagyobb
2	+1	+2	+2	+3	Szféra – kisebb
3	+2	+2	+2	+3	Szociális Képesség
4	+3	+2	+2	+4	Szféra (választott)
5	+3	+3	+3	+4	Képesség
6	+4	+3	+3	+5	Szféra (választott)
7	+5	+4	+4	+5	Szakértő Képesség
8	+6	+4	+4	+6	Szféra (választott)
9	+7	+4	+4	+6	Képesség
10	+7	+5	+5	+7	Szféra (választott)

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Pap kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: -
Faj: ember, félelf, amund, dzsenn, törpe, kyr-vérű
Jellemző: Tudat 3+
Képzettségek: Ismeret (Vallás) 6+, Emberismeret 4+
Képességek: Kegyelt, Írástudó

Ideális Háttér: Novícius 3

Elsődleges képzettségek

Előadóművészet (Vallási szertartások), Ismeret (Etikett), Ismeret (Vallás), Ismeret (Szakrális Mágia), Összpontosítás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

FP dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Az isteni szférákról a Szférák fejezetben olvashat bővebben a játékos. Célszerű előbb a patrónusa által biztosított összes Szférát, és a hozzá tartozó előnyöket átolvasnia, hogy biztosan a karakterhez leginkább illő módon választhasson. A Szférák fejezetben található, Sz -0. (Istenek) táblázat tartalmazza a karakterek által választható patrónusokat, illetve a választott isten által uralt Szférákat.

Fegyver- és vérthasználat:

Amikor felveszi első papi szintjét, a karakter elsajátítja egy, az egyháza által – és többnyire istenének tetsző – kedvelt fegyver forgatását. A pap csupán ennek az egy fegyvernek a használatában minősül képzettnek, az ahhoz tartozó fegyvercsoportban nem (természetesen a karakter bármikor áldozhat képességet bármilyen fegyvercsoport kitanulására). Ugyanígy első Pap kaszt-szintjén a karakter megtanulja felölteni vallásának tradicionális vértjét – amennyiben létezik ilyen -, játéktechnikai értelemben azonban csak ezt az egy típusú páncélt képes a „képzetlenség" büntetései nélkül viselni (a fegyvercsoportokhoz hasonlóan, amennyiben jónak látja, a karakter bármikor képzetté válhat a könnyű vagy nehézvértek viseletében, pusztán Képességet kell költenie rá). Az ynevi istenek és egyházak által kedvelt fegyvereket a P-1. táblázat tartalmazza.

Szakrális Mágia:

A Pap kalandozó-kaszt legfontosabb kaszt-képessége a szakrális – isteni eredetű – mágia alkalmazása. A pap karakter fohászokkal képes istenének segítségét kérni a Szakrális Mágia fejezetben leírtak szerint.

Szféra – nagyobb:

A pap választhat egy nagyobb szférát az istene által uraltak közül.

Szféra – kisebb:

A pap választhat egy kisebb szférát az istene által uraltak közül.

Szociális Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szociális Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

Szféra (választott):

A pap tetszése szerint választhat egyet az istene által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne felvenni.

Képesség:

A karakter választhat egy tetszése szerinti képességet, amelynek teljesíti a követelményeit.

Szakértő Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szakértő Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.



Paplovag

„... Ezúttal csak hajszál híján kerülte el az arcomat a csapása, de a varázs már megfogant. Hátratáncoltam, bal kezemmel a fájdalom rúnáját írtam a levegőbe, és közben kiejtettem a szavakat.

– Quorum est a quarra Quorum.

A hangom mindig megváltozik, amikor mágiát használok. Mély lesz, és magával hozza a sírok jeges hidegét, ami félelmet kelt a halandókban, akár ember, akár állat az. Most sem történt másképp. A férfi megremegett és kifordult kezéből a kard, térdre esett és felvonított, akár egy sakál. Azután vonaglani kezdett a földön, gesztenyeszín haja megőszült és csomókban hullott.

Összevontam szemöldökömet, és érdeklődve figyeltem utolsó harcát a félelemmel. A szeméből eltűnt az értelem szikrája, majd lassan az élet fénye is kihunyt.

– ... fogadd kegyesen áldozatomat! – zártam le röviden a megkezdett litániát, azzal ismét a szörcsögve lélegző kocsmáros felé fordultam."

(Ray O'Sullivan: Sötét Zarándok)

A vallás ugyan elsősorban az emberi lélek dolgaival foglalkozik, ám intézményesült formája, az egyház világi jelenség, világi érdekekkel és világi ellenségekkel. A lelkek ápolása a papok feladata; a különféle világi érdekek képviselete, az ellenségekkel szembeni védekezés a paplovagoké. A paplovag szent harcos, felkent vitéz, a hit védbástyája és sújtó ökle. Míg papjai minden civilizált vallásnak vannak, paplovagjai csak azoknak, amelyek szétágazó egyházszervezettel rendelkeznek, szervesen beépültek a civilizált társadalmakba, s amellett sok esetben meglehetősen agresszív tanokat hirdetnek, illetve teológiájuk nem zárja ki a militáns irányzatok létrejöttét. Hiába is keresnénk például paplovagokat Ellana egyházában vagy Arel követői közt. Különösen a pyarroni kultúrkörben számítanak gyakori jelenségnek az olyan lovagrendek, melyek valamely istenség szolgálatának szentelik magukat, a tagság túlnyomó része azonban egyszerű lovag; paplovagokat főleg az elöljárók közt találunk. A paplovagok legfontosabb kötelessége a hit fegyveres szolgálata, fiatal kortiktól elitkatonának nevelik őket. Hogy aztán szent feladatuk konkrétan az idegen hódítók elleni védekezésben, az eretnekek és szabadgondolkodók kipurgálásában, a tévelygők, erőszakos térítésében vagy a máshitűek elleni irtó hadjáratokban ölt-e formát, az már egyedül az istenségükön múlik. A paplovagoknak sem okuk, sem joguk nincs döntése megkérdőjelezésére. Emellett – hála a rájuk sugárzó égi kegyelemnek – némi varázserővel is rendelkeznek, ami azonban számukra csupán másodlagos jelentőségű. Szakrális képzésük nem túl mélyenszántó, ritkán támasztanak velük szemben nagyobb szellemi követelményeket; ezt tükrözi az egyházszervezetben elfoglalt helyzetük is. Gyakorlatilag egyetlen ynevi vallás sem jogosítja fel például paplovagjait liturgikus szertartások elvégzésére, és a szentségek kiszolgálására; a legrangosabb egyházi vezetők körében pedig fehér hollónál is ritkábbak.

„Meg lettünk jelölve: hitünk tette ránk a bélyeget s magunk kértük; hogy így legyen. Nem történhetett másként. Ő kérdezett, mi pedig válaszoltunk Ő ad, s a mi tisztünk, hogy továbbadjuk. S ha mások kérdeznek; ismét csak mi válaszolunk Az Ő szavával tesszük, de nem vagyunk s nem is lehetünk azonosak övele. Áthat mindent és meghatároz mindent, mert ez nem lehet másképp. Hatalma végtelen és kérdés nélkül való – hűségünk végtelen és kérdés nélkül való. Meg lettünk jelölve, s hatalmat kaptunk Tőle és Őbelőle, hogy segítsük mindazokat, akik Benne bíznak s közvetítsük az Ő akaratát, amerre járunk. Száj vagyunk, hogy rajtunk keresztül szólhasson, s hogy elmagyarázzuk az együgyűeknek az Ő szándékait.

Megvédjük bárkitől, fenyegesse akár szóban, akár fegyverrel, s szintúgy mindazokat, akik az Ő kezébe tették le éltüket. Minden büntetését zokszó nélkül fogadjuk, mert érdemeik szerint való az. Nem lehet eléggé kegyetlen, ha hűtlennek találtatunk s nem lehet elég kegyetlen, ha céljai úgy kívánják. Minden, mi velünk történik, az Ő akarata. Senkik vagyunk, ha kétkedni merészelünk Benne. Szolgák vagyunk, s nem lehet nálunk alázatosabb. Jó szolgák vagyunk, mert mindenben az Ő kedvét keressük; s kérés nélkül teljesítjük ki nem mondott parancsait.

Hű szolgák vagyunk, mert csakis Ő lebeghet a szemünk előtt, s nincs hatalom, mely Tőle eltántoríthatna. Erős szolgák vagyunk, mert szembeszállunk bárkivel, aki az Ő ártalmára van, akár szóval, akár tettel. Fegyveres szolgák vagyunk; mert mi bízattunk meg az Ő hitének és az Ő híveinek gyámolításával. Mi pedig mindenben engedelmeskedünk neki."

Hrungan hur Hratakssir: Sacrobyblion (Ranil egyházának belső tanításaiból)

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Paplovag kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +1

Faj: Ember, félelf, kyr-vérű

Jellemző: Tudat 3+, Gyorsaság 2+. Szívósság 1+

Képzettségek: Ismeret (Vallás) 4+, Lovaglás 4+

Képességek: Kegyelt, Írástudó, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, Nehézvért-viselet – Alapfok

Ideális Háttér: Arisztokrata 1/Novícius 1/Fegyverforgató 1

Elsődleges képzettségek

Állattartás, Előadóművészet (Vallási szertartások), Ismeret – Nemesség, Ismeret – Vallás, Ismeret – Szakrális Mágia, Ismeret – Tornarend, Lovaglás, Összpontosítás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8+ Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Az isteni szférákról a Szférák fejezetben olvashat bővebben a játékos. A Szférák fejezetben található, Sz -0. (Istenek) táblázat tartalmazza a karakterek által választható patrónusokat, illetve a választott isten által uralt Szférákat.

Fegyverhasználat:

Amikor felveszi első paplovag szintjét, a karakter elsajátítja egy, az egyháza által – és többnyire istenének tetsző – kedvelt fegyvercsoport forgatását (a karakter megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet a vonatkozó fegyvercsoportra). Az ynevi istenek és egyházak által kedvelt fegyvereket a P-1. táblázat tartalmazza.

Szakrális Mágia:

A Paplovag kalandozó-kaszt legfontosabb kaszt-képessége a szakrális – isteni eredetű – mágia alkalmazása. A paplovag karakter képes istenének segítségéért fohászkodni, a Szakrális Mágia fejezetben leírtak szerint.

Szféra – kisebb:

A paplovag választhat egy kisebb szférát az istene által uraltak közül

Támadás Erőből:

A paplovagok harcmodora sokban hasonlatos a világi lovagokéhoz, így az erőre és állóképességre épül. A paplovag megkapja az azonos nevű képességet.

Harci Képesség:

A paplovag választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

Lovas harc – Alapfok:

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Szféra – nagyobb:

A karakter választhat egy nagyobb szférát az istene által uraltak közül.

Mesteri Lovas:

A paplovagok – a világi lovagokhoz hasonlóan – a nehézlovas harcmodor igazi mesterei. A karakter hozzáadhatja Paplovag kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Lovas Harc képesség alkalmazásakor dobott Lovaglás képzettségpróbáihoz.

Szociális Képesség:

A paplovag választhat egy képességet a Szociális Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

Szféra (választott):

A paplovag tetszése szerint választhat egyet az istene által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne felvenni.

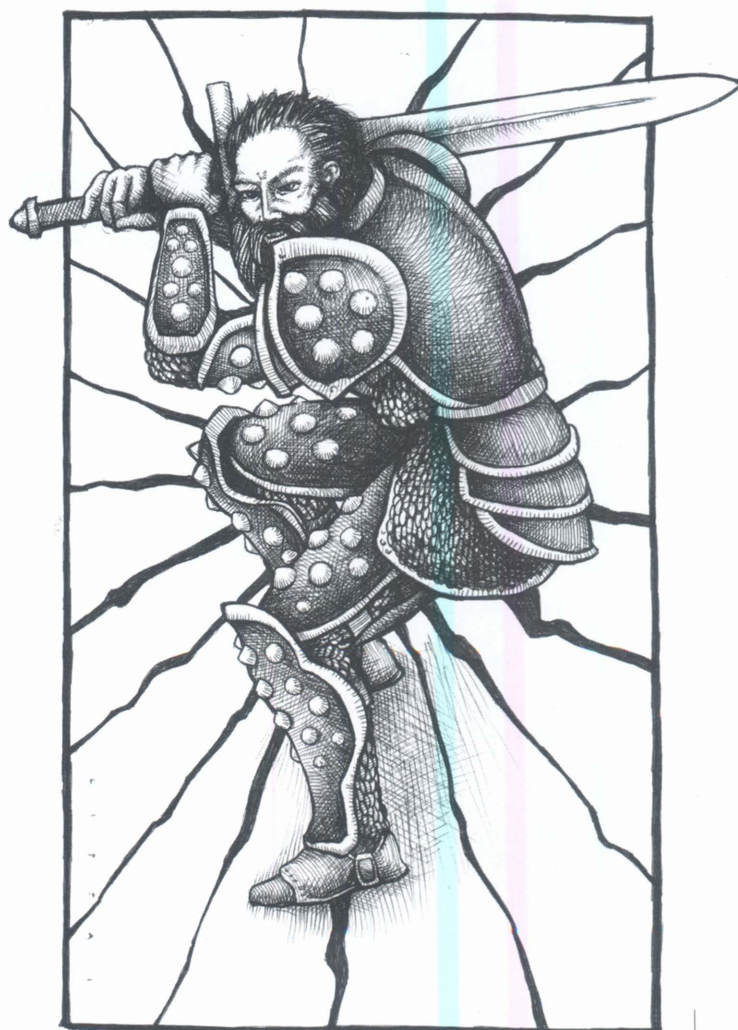
Példamutatás:

A paplovag cselekedetei bátorságot és elszántságot öntenek mindazon személyekbe a csatában, akik a paplovaggal azonos célokért és eszmékért küzdenek (itt a közös célokon és értékrenden van a hangsúly, hiszen istenének tanításaitól

Pl-0. (Paplovag)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+0	+1	Fegyverhasználat, Szakrális Mágia, Szféra – Kisebb, Lovas Harc – Alapfok
2	+1	+3	+0	+2	Támadás Erőből
3	+2	+3	+1	+2	Harci Képesség
4	+3	+4	+1	+3	Szféra – Kisebb
5	+3	+4	+1	+3	Harci Képesség
6	+4	+5	+2	+3	Szféra – Nagyobb
7	+5	+5	+2	+4	Mesteri Lovas
8	+6	+6	+2	+4	Szociális Képesség
9	+7	+6	+3	+5	Szféra (választott)
10	+7	+7	+3	+5	Példamutatás

függően egy paplovag akár alantas vagy sötét célokért is küzdhet). Harcban a karakter társai a karakter Karizma módosítójának megfelelő morál típusú módosítót kapnak támadó és sebzés dobásaikra. Bár önmagára a Példamutatás képessége értelemszerűen nincs hatással, a paplovag megkaphatja egy rendtársa által biztosított előnyöket. Felhívjuk a figyelmet, hogy a morál típusú módosítók nem adódnak össze! Tehát hiába küzd vállt vállnak vetve harminc 9. szintű lovag, akkor is csak a legmagasabb tulajdonság módosítóval megegyező mértékű módosítót kapnak.



P-1. (Kedvelt fegyverek)

Isten	Fegyvertípus (Paplovagok)	Kedvelt fegyver (Papok)	Kedvelt páncél (Papok)
Pyarroni Panteon			
Adron*	-	Hosszú bot	-
Alborne*	-	Tőrkard	Kivert bőr
Antoh*	-	Szigony	Kivert bőr, Alkarvédő
Arel*	-	Hosszúkard	
Darton	Kétkezes Fegyverek	Tőr	Sodronying
Della*	-	Tőrkard	-
Dreina	Egykezes szúró-vágó	Tőr	-
Ellana (n)*	-	Tőrkard	-
Gilron (f)*	-	Harci kalapács	Keményített bőr
Krad	Egykezes szúró-vágó	Hosszúkard	Sodronying
Kyel (f)	Egykezes zúzófegyverek	Tollas buzogány	Mellvért
Noir*	-	Tőr	-
Orwella	Egykezes szúró-vágó	Áldozótőr	-
Uwel** (f)	Kétkezes Fegyverek	-	-
Kyr Panteon			
Morgena***	-	Tőr	Kivert bőr / Sordronying
Sogron	-	Rövidkard	-
Tharr (f)*	Egykezes szúró-vágó	Kígyókard	Sodronying
Dzsad Panteon			
Galradzsa*	-	Hosszú bot (Sáhrunfa)	-
Doldzsah*	-	Thadzsi	-
Dzsah*	-	Tőr	-
Egyistenhitek			
Domvik (f)	Egykezes zúzófegyverek	Hadijogar (Egykezes buzogány)	Mellvért
Ranagol	Egykezes szúró-vágó	Áldozótőr (Tőr)	
Ranil	Egykezes szúró-vágó	Rövidkard	Sodronying

* az adott isten nem rendelkezik paplovagi rendekkel, így csak papok szolgálják
** az adott isten nem rendelkezik papokkal, így csak paplovagok szolgálják
***Morgena istennő a M.A.G.U.S. „jelenében" még tért vissza Ynevre, így neki egyelőre játékos karakterek nem lehetnek a szolgái.
(n) az adott isten csak nőket fogad szolgálatába
(f) az adott isten csak férfiakat fogad szolgálatába

Szférák

Az istenek hatalmukkal – mely emberi mércével ugyan korlátlannak tűnik – nem képesek az univerzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Vannak olyan szférák, melyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet vagy egyáltalán semmilyet. Ez meghatározza azt is, hogy az isten szolgáinak hatalma meddig terjed, a szakrális mágia mely részeit képesek használni.

A M.A.G.U.S. univerzuma hat darab úgynevezett Nagyobb Szférára bontható. A játékban a szakrális mágia összes varázslata besorolható ezen szférák valamelyikébe. A hat nagyobb szféra: Élet, Halál, Rend, Káosz, Lélek és Természet. Az ún. Kisebb Szférák a Nagyobb Szférák különböző aspektusait, oldalait jelenítik meg. Egyfelől jelzik, hogy egy isten a hatalma alá tartozó Nagyobb Szférák mely területeit uralja igazán, másrészt a Kisebb Szférák segítségével lehetővé válik az istenségek számára, hogy azon Nagyobb Szférákból is juttassanak némi szakrális hatalmat követőiknek, mely felett csupán korlátozott befolyással bírnak.

Vizsgáljuk meg, hogy a M.A.G.U.S. játéktechnikájában hogyan is jelennek meg a fent elhangzottak!

Nagyobb Szférák:

Mivel az összes szakrális varázslat besorolható a nagyobb szférák valamelyikébe, ezért ezeknek a felvétele jelentősen megnöveli a pap és paplovag karakterek mágikus repertoárját. Továbbá – a karakter szemszögéből – a választott Nagyobb Szféra egyfajta életmódot, világképet és neveltetést is jelképez, ezért a Nagyobb Szférák által további elsődleges képzettségekhez, illetve képességekhez juthat. A Nagyobb Szférák felvételével nyert elsődleges képzettségekről és képességekről a Sz-1. (Nagyobb Szférák) táblázatból tájékozódhat a játékos.

Kisebb Szférák:

A Kisebb Szférák tovább bővítik a kegyeltek mágikus lehetőségeit, mivel segítségükkel néhány olyan szakrális varázslat birtokába kerülhetnek, melyek máskülönben nehezebben elérhetőek volnának számukra. Mivel a Kisebb Szférák egy isten kiemelt figyelmét szimbolizálják egy Nagyobb Szférán belül, ezért a pap vagy paplovag karakter különleges képességekhez juthat felvételükkel. Ezek a kivételes adományok – kezdve a hagyományos úton is hozzáférhető képességektől, a tűzellenállásig – rendkívül változatosak lehetnek. A Kisebb Szférák néhány elsődleges képzettséget is biztosítanak a birtokosuknak, *mivel a Nagyobb Szférákhoz* hasonlóan különleges neveltetést is jelképeznek. A Kisebb Szférák felvételével nyert elsődleges képzettségekről és Adományokról a Sz-2. (Kisebb Szférák) táblázatból tájékozódhat a játékos.

Adományok

Az adományok leírásánál, ahol a „szint" szó szerepel, ott mindenütt a karakter pap (vagy paplovag) kasztban elért szintjei számítanak. Ahol a leírásban a papokra hivatkozunk, ott természetesen a leírtak ugyanúgy vonatkoznak a Kisebb Szférával rendelkező paplovagokra is.

Acélos Szervezet: A pap +2-t kap bármilyen betegséggel – legyen az természetes vagy mágikus eredetű – szembeni Ellenállására.

Áldás: Pusztán érintésével a pap képes másokba erőt önteni. Naponta a pap Karizma módosítójával megegyező számú alkalommal a megérintett személy +2 módosítót kap egy pap által megválasztott, egy percen belül megtörténő dobására. A pap önmagára is alkalmazhatja ezt az adományt.

Alkusz: Napi egy alkalommal, valamely vagyontárgy adásvétellel kapcsolatos szociális képzettség-próbádra +4 kapsz.

Állatok barátja: A pap képes befolyásolni az állatok vele szemben tanúsított viselkedését. A képesség használata lényegében egy Karizma tulajdonság-próba, mely hasonlóképpen használatos, mintha a pap Meggyőzés képzettséget alkalmazott volna (lásd a Képzettségek ill. Kalandmesterek Könyve). A háziállatok (kutyák, macskák, stb.) viszonyulása általában semleges, míg a vadállatoké (medvék, farkasok, stb.) barátságtalan a karakterhez (a KM a szituáció függvényében természetesen felülbírálhatja ezt).

Antiss-járás: Az Antiss síkját egy későbbi M.A.G.U.S. kiegészítő tárgyalja részletesebben.

Azonosítás: Az adomány révén a pap képessé válik arra, hogy tökéletes biztonsággal beazonosítsa a különféle természetben előforduló növényeket, azok káros avagy kedvező hatásait.

Bátorságra Buzdítás: A pap képes példamutatásával bátorságot és erőt önteni társaiba. A papnak legalább 1 kört harcban kell töltenie, mielőtt ezt az adományt alkalmazhatná. Ennek a képességnek a hatására a pap szövetségesei +2-t kapnak az ellenállásaikra, valamint a támadó és sebzés dobásaikra, a pap Karizma tulajdonság módosítójával megegyező számú körön keresztül. A pap naponta egyszer képes előhívni ezt az adományt egy mozgás-értékű cselekedet keretében.

Betegség Azonosítása: A pap képes érzékelni és beazonosítani a betegségeket. Egy perces koncentrációt követően a karakter pontosan tisztában lesz a 20 lábnyi környezetében jelenlévő betegségeknek az élőlények szervezetében, és egy sikeres Intelligencia próbával (NF 12) azok pontos hatásainak és jellemzőinek is a tudatában lesz.

Égi Patrónus: A karakter lépéseit istene vigyázza. Napi egy alkalommal a karakter dönthet úgy, hogy ellenfelének sikeres támadása, mely megölné őt (0 Ép-re sebezné), ne találja el.

Sz-0. (Istenek)

Isten	Nagyobb Szféra	Kisebb Szféra
Pyarr Panteon		
Adron	Lélek, Élet	Mágia, Fény, Tudomány, Elme
Alborne	Lélek, Káosz	Művészetek, Mesterség, Megújulás, Teremtés
Antoh	Természet, Káosz	Vihar, Víz, Pusztítás, Utazás
Arel	Természet, Káosz	Harc, Vihar, Vadon, Utazás
Darton	Halál, Lélek	Holtak, Sors, Harc, Pusztítás
Della	Káosz, Lélek	Érzelem, Művészetek, Mesterség, Fájdalom
Dreina	Rend, Élet	Igazság, Harc, Hatalom, Bőség
Ellana	Élet, Lélek	Érzelem, Teremtés, Megújulás, Bőség
Gilron	Rend, Lélek	Mesterség, Megújulás, Teremtés, Tűz
Krad	Rend, Élet	Tudomány, Harc, Utazás, Elme
Kyel	Rend, Lélek	Teremtés, Pusztítás, Hatalom, Sors
Noir	Káosz, Lélek	Álom, Sors, Csalás, Érzelem
Orwella	Káosz, Halál	Betegség, Fájdalom, Holtak, Csalás
Uwel	Rend, Halál	Igazság, Fájdalom, Sors, Harc
Kyr Panteon		
Morgena	Káosz, Lélek	Álom, Csalás, Sötétség, Érzelem
Sogron	Lélek, Rend	Tűz, Fény, Tudomány, Sors
Tharr	Káosz, Halál	Holtak, Sötétség, Pusztítás, Fájdalom
Dzsad Panteon		
Galradzsa	Természet, Lélek	Tudomány, Utazás, Vadon, Hatalom
Doldzsah	Természet, Káosz	Csalás, Harc, Hatalom, Sors
Dzsah	Élet, Káosz	Bőség, Csalás, Tudomány, Mesterség
Egyistenhitek		
Domvik	Rend, Élet	Gyógyítás, Teremtés, Igazság, Harc
Ranagol	Halál, Rend	Elme, Harc, Hatalom, Fájdalom (Gorvik), Pusztítás (Krán)
Ranil	Lélek, Rend	Nap, Fény, Harc, Tűz

Sz-1. (Nagyobb Szférák)

Szféra	Elsődleges Képzettségek	Képességek
Élet	Mesterség – Méregkeverés (méregsemlegesítés), Szakma – herbalista (gyógynövények), Gyógyítás, Élettan	Felcser, Képzett (Gyógyítás) – Alapfok
Halál	Mesterség – Méregkeverés, Ismeret – Démonológia, Megfélemlítés, Ismeret – Balzsamozás	Orvtámadás (af), Képzett (Megfélemlítés) Alapfok
Káosz	Átverés, Álcázás, Kézügyesség, Hamisítás	Kígyónyelv, Képzett (Átverés) – Alapfok
Lélek	Ismeret – Aura, Emberismeret, Meggyőzés, Ismeret – Kozmológia	Lelkesítés, Képzett (Emberismeret) – Alapfok
Rend	Ismeret – bürokrácia, Ismeret – jog, Ismeret -etikett, Ismeret – politika	Irányítás, Képzett (Ismeret – Jog) – Alapfok
Természet	Túlélés, Szakma – vadászat, Állattartás, Ismeret – természetrajz	Nyomolvasás, Képzett (Túlélés) – Alapfok

Éjszakai Látás: A karakter megkapja az éjszakai látás faji jellemzőit (lásd Fajok fejezet)

Elektromosság, Tűz-, és Fagyellenállás: Istenének kegyelméből a pap karakter 2 pontnyi ellenállással rendelkezik a vonatkozó hatásokkal szemben (ez játéktechnikailag úgy működik, mint az SFÉ, ám csak a megnevezett energiafajták ellen véd).

Emlékálom: Irányított álom, a pap képes bármilyen múltbéli eseményt pontosan felidézni, és arra ébredés után emlékezni.

Fájdalom Érintése: A pap naponta egyszer egy sikeres érintés támadással kínzó fájdalmat okozhat a megérintett lénynek. Az áldozatot egy percen keresztül kínzó fájdalom gyötri, ezért erre az időre -2 büntetés sújtja Erő és Ügyesség tulajdonságait. Azon a lényekkel szemben, akik nem érzékelik a fájdalmat (csak Ép-jük van), ez az Adomány nem alkalmazható.

Fegyverforgató: A pap istene kegyéből jobban viseli a megpróbáltatásokat. Az adomány „megszerzése" utáni minden Pap kasztjában történő szintlépéskor a karakter d8 + Állóképesség módosítónyi számú Fp-t kap (a szokásos d6 helyett). Ezen felül a karakter választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit. Természetesen ez az adomány a paplovagok számára is előnyt jelent az Fp-k tekintetében, ők d8 helyett, d10 (+ Állóképesség módosító) Fp-t kapnak a továbbiakban.

Feltámadás: Naponta egyetlen alkalommal, mikor harcban a papot 0 Ép-re sebeznék, urának kegyelméből sebei beforrnak, és a karakter 1d4 Ép-re kerül.

Fényteremtés: A karakter bármikor képes a Szent fény nevű fohász alkalmazására, az ezzel kapcsolatos fohászai minden esetben, dobás nélkül sikerrel járnak (a pap legfeljebb akkor kényszerűl Isteni Kegy értékére dobni, ha valami miatt lényeges a szent fény Erőssége).

Fogékony (Boszorkány Mágia): A karakter megkapja az azonos nevű képességet (annak ellenére, hogy hagyományos esetben a Fogékony képesség csak a karakteralkotás elején vehető fel).

Gyenge pont: a pap képes tárgyak gyenge pontjának felfedezésére. Ellene minden tárgy csak a rendes Keménység értékének a felével rendelkezik.

Sz-2. (Kisebb Szférák)

Szféra	Elsődleges Képzettségek	Képességek/Adományok
Álom	Szakma – Jövendőmondás, Ismeret – Álomfejtés	Antiss-járás, Emlékálom
Betegség	Ismeret – Élettan, Ismeret – Tapasztalati Mágia (Rontások, Betegség Mágia)	Betegség azonosítása, Acélos szervezet
Bőség	Értékbecslés, Szakma – Pénzügyek	Alkusz, Képzett (Szakma – pénzügyek) – Alapfok
Csalás	Átverés, Hamisítás	Kígyónyelvű, Nyertes
Elme	Ismeret – Aura, Ismeret – választott	Rendíthetetlen Elme, Hideg Fej
Érzelem	Meggyőzés, Szexuális Kultúra	Lenyűgözés, Fogékony (Boszorkány Mágia)
Fájdalom	Szakma – Kínzás, Ismeret – Élettan	Fájdalom Érintése, Kínokozás – Af
Fény	Észlelés, Emberismeret	Fényteremtés, Éjszakai látás
Gyógyítás	Ismeret – Élettan, Ismeret – Természetrajz (gyógynövények)	Gyógyító Érintés, Mesteri Gyógyító
Harc	Ismeret – Fegyverismeret, Ismeret – Hadászat	Fegyverforgató, Bátorságra Buzdítás
Hatalom	Ismeret – Jog, Ismeret – Nemesség	Áldás, Hatalom Aurája
Holtak	Ismeret – Élőholtak, Ismeret – Kozmológia (Túlvilág)	Utolsó Pillanat, Holtak Szólítása
Igazság	Emberismeret, Meggyőzés	Hazugság Érzékelése, Igazság felismerése
Mágia	Ismeret – Magas Mágia, Ismeret – Tapasztalati Mágia	Kiválasztott, Mágikus Tehetség
Megújulás	Ismeret – Történelem, Ismeret – Kozmológia (Újjászületés)	Feltámadás, Örökifjú
Mesterség	Mesterség – választott, Értékbecslés	Képzett (választott Mesterség) – Alapfok, Mestermű
Művészet	Előadóművészet – választott, Művészet – választott	Képzett (választott Művészet) – Alapfok, Mestermű
Nap	Ismeret – Asztronómia, Észlelés	Vakító Fény, A Nap Érintése
Pusztítás	Ismeret – fegyverek, Megfélemlítés	Lesújtás, Gyenge pont
Sors	Szakma – Jövendőmondás, Emberismeret	Szerencsés, Égi Patrónus
Sötétség	Rejtőzködés, Lopózás	Oltalmazó Árnyak, Vakharc – Af
Teremtés	Szakma – választott	Teremtő Képzelet, Áldás
Tudomány	Ismeret – Aura, Nyelvismeret	Kitűnő Emlékezet, Tudományos Képzés
Tűz	Ismeret – Kozmológia (Belső Síkok),Megfélemlítés	Lángteremtés, Tűzellenállás 2
Utazás	Szakma – Térképészet, Ismeret – Hely	Irányérzék, Sebesség
Vadon	Állattartás, Ismeret – Természetrajz	Állatok Barátja, Azonosítás
Vihar	Ismeret – Időjóslás, Egyensúly	*Kedvező Körülmény, Elektromosság* ellenállás 2
Víz	Úszás, Szakma – hajózás	Kedvező Körülmény, Fagyellenállás 2

Gyógyító Érintés: A pap képes érintésével meggyógyítani a sérüléseket. A képesség naponta egyszer alkalmazható, és szintenként 1 Ép-t vagy 4 Fp-t képes visszaadni a sebesülteknek.

Hatalom Aurája: A pap képes a hatalom megfoghatatlan, ám érezhető auráját maga köré vonni, naponta egy alkalommal. Az adomány használatakor szintenként egy percre a pap +4 módosítót kap a Karizma próbáira, illetve összes Karizma alapú képzettségeinek használatakor.

Hazugság Érzékelése: Az adományt a pap naponta egy alkalommal képes életre hívni, és hatásában lényegében megegyezik az Érzékelés – Hazugság nevű papi fohásszal. A hatás Erőssége azonban egyenlő a pap szintjével plusz Karizma módosítójával.

Hideg Fej: Az adománynak köszönhetően a papot minden cselekedetében a józan ész vezérli az érzelmei helyett. Amennyiben egy mágikus hatás az érzelmein keresztül olyan dologra kísérli meg rávenni a karaktert, ami szöges ellentétben áll az érdekeivel, úgy a befolyásolás Erősségét ismételten ki kell dobni és összehasonlítani a pap mágiával szembeni ellenállásával. Amennyiben a karakter ellenállása második alkalommal is kevésnek bizonyul, úgy a hatás normális módon érvényesül.

Holtak Szólítása: A pap segítségül hívhatja a közelében nyugvó holtakat, mintha a Holtak megelevenítése fohászt alkalmazta volna. Az adomány különbözik a fohásztól abban, hogy csupán a pap kaszt-szintjével megegyező számú holttestet mozgat meg.

Igazság felismerése: A pap képes megérezni az illúziók és láthatatlan lények/tárgyak jelenlétét kellemetlen érzés formájában, amennyiben sikeres Indíték megérzése próbát tesz (célszám 15 + a varázslat erőssége + a varázshasználó Intelligencia módosítója). Javasoljuk, hogy ezt a próbát mindig a mesélő dobja titokban, és csak siker esetén tájékoztassa játékosát.

Irányérzék: Az adomány által a pap bármikor képes az Északi irány megállapítására, továbbá bárhol képes lesz meghatározni a tengeszinthez viszonyított pontos helyzetét (pl. föld alatt megállapíthatja milyen mélyen is tartózkodik éppen, stb.)

Kedvező Körülmény: Míg a pap istenének tetsző körülmények között tartózkodik (Vihar – viharban, Víz – vízen, folyó- vagy vízparton) +1 módosítót kap támadó és sebzés dobásaira, továbbá +2-t kap Isteni Kegy próbájára, amikor valamilyen fohászt intéz istenéhez.

Kígyónyelvű: A karakter a hazugságok és csalások mestere. Az adomány révén a pap azonnal megérzi, amint hazugságérzékelő mágiával próbálnak hatni rá, vagy ilyen jellegű varázslatok hatókörébe lép. Minden olyan mágikus hatás ellen, mely a hazugságot próbálja felfedni, vagy az igazságot kikényszeríteni, a karakter a mágiával szembeni vonatkozó ellenállásához +4 módosító járul. Ez az adomány nem azonos a Kígyónyelv nevű alvilági, szociális képességgel.

Kínokozás – Alapfok: A pap megkapja az azonos nevű képességet.

Kitűnő Emlékezet: A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Kiválasztott: A karakter megkapja az azonos nevű képességet (annak ellenére, hogy hagyományos esetben a Kiválasztott képesség csak első karakterszinten vehető fel).

Képzett (Ismeret – Legenda, Mesterség, Művészet, Szakma) – Alapfok: A pap megkapja az azonos nevű képességet.

Lángteremtés: Naponta egy alkalommal a pap képes kézfejét táncoló lángnyelvekkel övezni. Játéktechnikailag ennek a tűznek az erőssége 1-es, és szintenként 1 körig marad meg. A lángok képesek az éghető anyagokat meggyújtani, valamint a pap fegyverként is felhasználhatja őket szorult helyzetben (sikeres érintés támadás esetén az Adomány az Erősségének megfelelő sebzést okozza).

Lenyűgözés: A pap naponta egy alkalommal +4 módosítót kérhet Karizma tulajdonságára, mivel urának adományával ideiglenesen szinte ellenállhatatlan kisugárzásra tesz szert. A hatás kaszt-szintenként 10 percig tart.

Lesújtás: Az adomány segítségével a pap napi egy alkalommal pusztító erővel sújthat ellenfelére. A karakter TÉ-jéhez hozzáadhatja a Karizma módosítóját, sikeres találat esetén pedig sebzéséhez a papi szintjeinek a számát. A képesség alkalmazása egyszerű cselekedet.

Mágikus Tehetség: Amikor a karakter bármely mágiahasználói kasztjában szintet lép, a kaszt által előírtnál eggyel több mana-pontot kap.

Mesteri Gyógyító: A pap a gyógyítás igazi mestere. Az általa bekötözött és ápolt sérültek a hagyományos sebesség kétszeresével nyerik vissza elveszített Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaikat.

Mestermű: Urának segítségével a pap valódi műremekeket, vagy mestermunkákat alkothat (attól függően, hogy Mesterségről, vagy Művészetről van-e szó). Havonta egy alkalommal az adomány lehetővé teszi, hogy a vonatkozó képzettségpróbájára automatikus 20-at kérjen a karakter. Mivel a pap kezét istene vezeti az alkotás során, ezért tökéletlen eszközökkel is képes szinte csodát tenni. Ezért a készülő tárgy/mű alapköltségei feleződnek.

A Múlt meséje: Az adomány felfedi egy tárgy készítésének körülményeit, valamint a pap képessé válik átlátni nagyvonalakban a különleges képességű holmik történetét. Az adomány naponta egyetlen alkalommal alkalmazható, és csupán a valóban ritka (tehát mágikus) tárgyakkal kapcsolatban nyújt segítséget.

A Nap érintése: A pap a legnagyobb természetes fagyban sem fázik (a mágikus eredetű hideg rendesen hat rá), és soha nem fagyhat meg természetes körülmények között.

Nyertes: A pap minden szerencsejátékkal kapcsolatos képzettségpróbájára +2 bonuszt kap.

Oltalmazó Árnyak: A papot, amennyiben úgy akarja, védelmezőn ölelik körbe az árnyékok. A karakter +4 módosítót kap Rejtőzködés képzettség-próbáira. Ezen túlmenően a pap naponta a Karizma módosítójának megfelelő számú alkalommal képessé válik az árnyékokat megsűríteni maga körül, és ezáltal megkísérelhet egy Rejtőzködés próbát mindenféle körülményekből adódó negatív módosítók nélkül.

Örökifjú: A pap nem öregszik a középkor elérése után, és tulajdonságainak értékait nem sújtják az öregedésből adódó levonások (azonban ha ideje kitelt, ugyanúgy meghal, mint bárki más). A pap karakter a korkategóriákkal járó, pozitív módosítókat továbbra is megkapja (lásd Fajok fejezet).

Rendíthetetlen Elme: A pap tökéletesen ura mentál- és asztráltestének. Az adomány +2 módosítót ad a karakter asztrális és mentális ellenállásához.

Sebesség: A pap gyorsabban mozog az átlagnál: a fajára jellemző értéknél 2 lábbal többet tehet meg körönként.

Szerencsés: A pap megkapja az azonos nevű képességet.

Teremtő képzelet: A pap bármely általa elképzelt dolgot képét megjelenítheti egy 2x2x2 láb területen. Az illúziónak hangja, szaga, tapintása nincs, időtartama legfeljebb perc/szint. A területen belül mozgatására a papnak koncentrálnia kell.

Tudományos Képzés: Minden alkalommal, mikor a karakter a papi kasztjában szintet lép, az összes Tudományos képzettség elsődlegesnek számít neki.

Utolsó Pillanat: A pap hetente egy alkalommal képes alkalmazni ezt a képességét. Az adomány segítségével a karakter képessé válik bepillantani az elhunyt életének utolsó pillanataiba. A pap a halott szemével fogja látni az eseményeket, méghozzá szintenként hozzávetőlegesen 2 kör időtartamot.

Vakharc – Alapfok: A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Vakító fény: A pap naponta egyszer képes egy vakító fénygömb megidézésére 10 lábnyi sugarú területen belül, mely kör/szint időre megvakítja azokat a lényeket, akiknek a Fizikai Ellenállásánál nagyobbat dob a pap az Erősség-próbán – a Vakító fény Erőssége a pap szintje/2 + Karizma módosítónak megfelelő érték.



Lovag

„...Hatalmas termetű csatamén tört elő a növények takarásából, egyenesen az előőrs döbbent katonái közé. Lovasa – bíbor és arany színeket viselő lovag, antracitszürke vértben – az első rohammal két harcost ütött ki a nyeregből. A harmadik elkerülte a láncos buzogány gyilkos csapását, és igyekezett megfordulni, hogy visszatámadhasson az idegenre.

Láncingében, kevésbé termetes lovával fürgébb volt, mint a nehézvértezetű lovag, így könnyen a hátába kerülhetett. Ám öröme korai volt. Fájdalmas sikolya messzire visszhangzott, ahogy a kirúgó csatamén vasalt patái szétzúzták a combját. Fájdalma ködén át még látta, ahogy az ismeretlen bajnok hátrafordul a nyeregben, azután a buzogány őt is a földre sújtotta."

(Ryan Hawkwood: Tűztánc)

„Hogy mi teszi lovaggá a lovagot? Mi sem egyszerűbb, mint erre a kérdésre megfelelni. A nemesség, ifiurak, mégpedig ama háromféle nemesség, amely külön-külön is kiemeli a nagy dolgokra hivatottakat az egyszerű köznép köréből, együttesen azonban csupán a legderekabbakban és a legvitézebbekben találtatik meg. A test, a szív és a lélek nemessége.

A test nemessége az előkelő születés. Méltatlan póri ágyékból nem sarjadnak lovagok. Az igazi lovag ősei hírnevének letéteményese: fénye beragyogja őt is, ugyanakkor tartozik folt nélkül megőrizni, és saját hőstettekkel gyarapítani, hogy mentől gazdagabb örökséget hagyhasson utódaira. Akinek nincsenek dicső ősei, az csupán a maga cselekedeteivel öregbítheti jóhírét; legföljebb vitéz katona lehet, annál több soha.

A szív nemessége a hűség. A lovag fegyverrel és vére hullatásával köteles szolgálni urát, bárki légyen az, akár élte végső fogyásáig is. Ha cserben hagyja, ha elpártol tőle, ha ellenségei oldalára áll: álnok és áruló. Büntetése halál, ivadékai rangjukat és vagyonukat vesztik. Ha nem szenteli minden idejét a hadakozásnak és a fegyvergyakorlatnak, hanem pénzekkel uzsorál, kalmárkodik vagy iparos mesterségre adja a fejét: méltatlan és hanyag. Aki nem tudja karddal megkeresni a kenyerét, hanem nemtelen foglalatosságokig alacsonyodik, az vét az ura iránti köteles hűség ellen, s a lovagi társaság kitaszítja magából. Süllyedjen csak oda, ahová való: az alantas pórok közé.

A lélek nemessége a becsület. Mind közül ezt a legnehezebb megszerezni és megtartani. Becsület ugyanis – és most figyelmezzetek jól, ifiurak! – nem csupán egyféle van. A papok persze mást prédikálnak a szószékeikről, de ti ne hallgassatok rájuk, mert nincs igazuk.

Látom, zavarba jöttetek, ifiurak. A skólában mást tanítottak nektek a fráterek, ugye? Várjatok, mindjárt megmagyarázom.

A mi becsületünk úgy diktálja, hogy udvari modorban bánjunk minden fehércseléddel, mert ők a gyöngébbik és a szebbik nem. A Sötét Próféta lovagnépe ezt ostobaságnak tartja, mert az ő uruk nem tesz különbséget az emberek között, előbb-utóbb mindenkit a kebelére fogad. Nekünk kötelességünk gyámolítani az árvákat és az özvegyeket, a szegényeket és az elesetteket. A gorviki lovagok szemében ez kétszeresen is bűn: önmagukat lealacsonyítanák, az alamizsnáltakat megsértenék vele. Mi úgy tanítjuk, hogy csak a szemtől szemben vívott harc becsületes, ahol mindkét félnek egyenlő esélye van a győzelemre, és nem az ármány dönt közöttük, hanem a vitézség. A felföldi lovagoknak mára az írmagjuk is kiveszett volna, ha így hadakoznának a bukott Godon romjai közt tanyázó iszonyattal. Nálunk senkit nem háborít föl, ha egy testvérünk járatlan a betűvetésben vagy nem ért a szépművészetekhez. Az Aranykör viselői vagy a masgariták mélységes megvetésükkel sújtanák az ilyet, s aligha tűrnék meg sokáig maguk között.

Ne olyan nagy garral, ifiurak! Természetes, hogy mi elítéljük vagy legalábbis furcsálljuk mindeme életelveket; hiszen elütnek attól, ami szerintünk üdvös és igaz. De kívánhatunk-é derekabb harcostársat magunk mellé egy Darton-lovagnál? Kétségbe vonjuk-é a tisztességét egy dorani Vigyázónak? Lekicsinyeljük-é, amit Terda Radovik király cselekedett Gorvik trónusán? Méltatlan ellenfélnek vélünk-é a harcmezőn egy toroni zászlóhordozót?

Nem, ifiurak. Kiállunk az elveinkért, mert hisszük és valljuk igazukat, s vérünket is hullajtjuk értük tétovázás nélkül, akármikor. Ám a többi lovagok is ugyanezt teszik, épp ilyen rendíthetetlenül ragaszkodnak a maguk becsületéhez. Ezért méltóak a lovagi címre, és ezért tiszteljük egymást kölcsönösen, még akkor is, ha netán halálos ellenségek vagyunk."

Tauras dín Alkuth: Viadomói Tanítások

A lovagok azon nemesi származású harcosok, akiket gyermekkoruktól fogva a kaszt megkövetelte kívánalmaknak megfelelten neveltek. Olykor persze az is előfordul, hogy uralkodók, főnemesek – olyanok, akik bírnak e joggal – lovaggá ütnek embereket, akik szerintük érdemesek erre. Fontos azonban megjegyezni, hogy az efféle lovagok csak rangjukban tartoznak a kaszthoz, játéktechnikailag nem. Bár a lovagi eszme godoni eredetű, Ynev bármely vidékéről esik is szó, a híres lovagi neveltetés mindenütt közel ugyanazt jelenti. Magában foglalja az udvariasságot, valamely kevéske műveltséget, a nehézfegyveres harcmodort, és a tájegységenként változó lovagi erkölcsöt.

A lovagi erkölcs meglehetősen tágan értelmezhető fogalom, és még így sem minden lovag érzi magára nézve kötelezőnek. Ám az efféle alakokat és rendeket a valódi lovagok meglehetősen lenézik A lovagi erkölcs megköveteli az eltökéltséget, feltétlen hűséget egy eszme vagy legalábbis egy

hűbérúr irányában, a tántoríthatatlan bátorságot, az ellenfél becsülését, az adott szó betartását, a barátok szeretetét.

A lovagok olykor tornákat vívnak egymással, ahol hitük, uruk becsületét és hírét igyekszenek öregbíteni, megőrizni. Ha viszályba, nézeteltérésbe keverednek, párviadalra hívják ki egymást; ahol kötött szabályok szerint mérik össze fegyverük erejét.

Ynev földjét meglehetősen sok lovag járja. Vannak, kik rendjük megbízásából kelnek útra, mások kalandot, dicsőséget keresnek, talán épp azért, hogy méltónak bizonyuljanak arra, hogy egy lovagrend a soraikba fogadja őket. A játékos által megszemélyesített lovagok többnyire ebbe a két csoportba tartoznak.

Lovagi torna

Egyes nagyurak, lovagrendek bizonyos alkalmakkor összehívják a környék lovagjait és rendjeit, hogy azok fegyveres viadalokon mérjék össze erejüket. Ezt nevezzük lovagi tornának. Bizonyos vonásaiban hasonló ez a gladiátorviadalokhoz, ám célja nem annyira a közönség szórakoztatása, hanem a harc maga. Pontosabban az, hogy a lovagok sorából kitűnjön a legkülönb.

Az alkalom lehet családi, rendi, nemzeti ünnep, emlékezés valamely eseményre vagy személyre, netán nem több, mint a versengés vágya. Hetek, hónapok alatt gyűlnek össze a legjobbak a meghatározott helyre, ami általában egy vár vagy város menti mező. Itt felállítják sátraikat, és – hacsak nem kaptak meghívást valamely környékbeli uradalomhoz – ott is hálnak a torna kezdetéig. A ponyva mellé tűzött kopjával és azon lobogó címeres zászlajukkal kell jelezniük, hogy részt vesznek a viadalon.

Ahány tája csak akad Ynevnek, annyiféle tornaszabályt ismernek. A legelterjedtebb mégis a Shadoni Tornarend. A legnagyobb viadalokat, különösen azokat, melyekre a világ minden tájáról érkeznek bajnokok, e szerint rendezik A Shadoni Tornarend három alapvető szabályt ismer:

Kikürtölés

Kikürtölést csak veretlen és már legalább egy alkalommal győztes lovag hajthat végre. A Kikürtöléssel a lovag vetélytársai tudtául adja, hogy veretlensége jogán igényt tart a Torna Bajnoka címre. Ha egy órán belül senki nem hívja ki, akkor bajnokká nyilváníttatik Egyszerre mindig csak egyetlen kikürtölés lehet érvényben, és minden egyes párviadal végén érvényét veszti. Az új Kikürtölésben azonban elsőbbségi jogot élvez az a lovag, aki az előzőt elrendelte – feltéve, persze ha továbbra is veretlen.

Kihívás

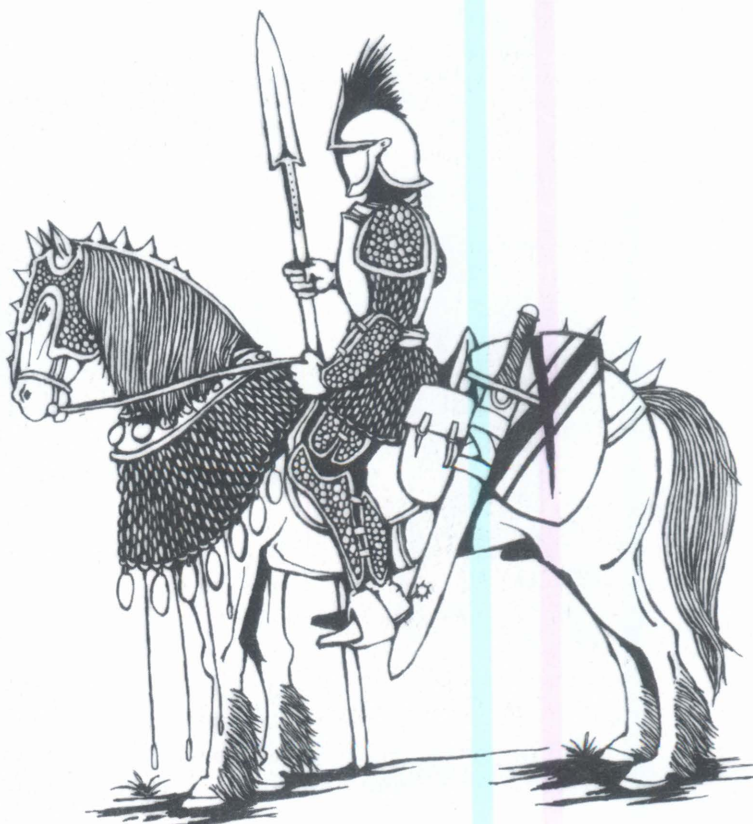
Minden a tornán résztvevő lovagnak jogában áll kihívni bármely a tornán résztvevő *másik* lovagot. Ezen szándékát fegyverhordozója köteles bejelenteni kiszemelt ellenfele fegyverhordozójának. A Kihívást illik elfogadni, és csak nyomós indokkal lehet visszautasítani; a kihívó ekkor élhet Visszahívási jogával. Az elfogadott kihívást a felek fegyverhordozói kötelesek jelenteni a tornabizottságnak, amely elhelyezi azt a párviadalok rendjében. A tornán egyszer már vesztes lovag kihívását megengedett, sőt szokás visszautasítani; ha azonban mégis elfogadtatik, és a korábbi vesztes ezúttal diadalt arat, újból veretlennek minősül, visszanyeri minden jogát, még a Kikürtöltetéshez valót is. Vert lovag azonban saját színeiből valóval nem vívhat.

L-0. (Lovag)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+0	+1	Fegyverforgatás – Alapfok, Pajzshasználat – Alapfok, Lovagi Neveltetés
2	+2	+3	+0	+2	Támadás Erőből, Rend Képesség
3	+3	+3	+1	+2	Gyengék Támasza +2 vagy Gyengék Végzete +2
4	+4	+4	+1	+3	Hírnév
5	+5	+4	+1	+3	Rend Képesség
6	+6	+5	+2	+3	Mesteri Lovas
7	+7	+5	+2	+4	Gyengék Támasza +4 vagy Gyengék Végzete +4
8	+8	+6	+2	+4	Rend Képesség
9	+9	+6	+3	+5	Példamutatás
10	+10	+7	+3	+5	Lovagi roham

Visszahívás

A visszautasított kihívó kötelezheti a visszautasítót, hogy amint belép a viadalba, első kihívását a visszautasítotthoz intézze. A Visszahívások sorrendjében a visszautasított Kihívások rendje követendő. Az elfogadott Visszahívás semmibe vétele komoly illetlenség, de a Visszahívás elutasítása bizonyos körülmények között megengedett.



A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A lovagok kíntűrése a harcosokéhoz mérhető. A rendszeres harci gyakorlatok megedzik testüket, és mivel rendszerint tehetős, de legalábbis jómódú személyek, ezért a nélkülözések híján életerejük is kiemelkedő.

Jellemzők:

A kaszt különböző jellemzői némileg eltérnek a fegyverforgatók körében megszokottaktól. Szívósság tekintetében bárkivel felveszik a versenyt, ám harcstílusok nem követeli meg a mozgékonyságot, ezért gyorsaságukban sok kivetnivalót találhatunk. Ezzel szemben többnyire művelt emberek, elméjük épülésére is gondot fordítanak, így Tudat jellemzőjük a harcosok közt kiemelkedő.

Harcértékek:

A lovagok harci képességeik már induláskor jónak mondhatóak, ám akkor válnak igazán rendkívüli harcosokká, mikor rendjük vagy az általuk képviselt eszmék érdekében ragadnak fegyvert.

Harcmodor:

A lovagok szinte kivétel nélkül súlyos vértek védelmébe húzódnak, és nehéz, gyakran kétkezes fegyvereket forgatnak. A lovagrendek zöme csupán a közelharcot tekinti igazi küzdelemnek, és a legtöbb rend esküje tiltja a lőfegyverek használatát (noha akadnak kivételek). A lovagok harci stílusától elválaszthatatlan a nehézlovas harcmodor és a mindent elsöprő lovasrohamok, így a kaszt tagjai szinte kivétel nélkül mesteri lovasok.

Képzettségek:

A lovagok többnyire műveltebbek az egyszerű fegyverforgatóknál; a legtöbb lovagrend megköveteli, hogy tagjaik elmélyedjenek valamiféle tudomány, ritkábban művészet rejtelmeiben. A kaszt szintenként kapott Képzettség-pontjainak a száma átlagos, míg elsődleges képzettségeik között többnyire világi és tudományos jártasságok szerepelnek.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Lovag kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faji: ember, félelf, dzsenn, kyr-vérű

Alap TÉ: +2

Jellemző: Gyorsaság 3+, Szívósság 2+

Képzettségek: Ismeret – Nemesség 4+, Ismeret – Etikett 4+, Lovaglás 4+

Képességek: Nagyvilági Kapcsolatok, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, Nehézvértviselet – Alapfok, Lovas harc – Alapfok

Különleges: Amennyiben a karakter egy lovagrendhez kíván tartozni, úgy köteles letenni az adott szervezet lovagi esküjét, valamint megfelelni a rend elvárásainak.

Ideális Háttér: Arisztokrata 1/Fegyverforgató 2

Elsődleges képzettségek

Állattartás, Gyógyítás, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Jog), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Tornarend), Ismeret (Történelem), Ismeret (Vallás), Lovaglás, Megfélemlítés, Szakma (Birtokigazgatás)

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

A lovagrend meghatározza, hogy a karakter milyen elveket és eszméket köteles követni. Ez az értékrend azt is eldönti, hogy a karakter a Gyengék Támasza vagy a Gyengék Végzete nevű kaszt-képesség birtokába kerül.

Játéktechnikai szempontból – az egyszerűség kedvéért – a lovagrendeket két csoportra osztjuk: a Védelmező és a Kiemelkedett Lovagrendekre. A Védelmező rendek általában az Élet és Rend eszméi mellett kötelezik el magukat, és általában oltalmazó szerepkört töltenek be. Rendszer szempontjából ide sorolható például a Viadomói Oroszlánszív Lovagrend, az Erigowi Krad Lovagrend és az Aranykör Lovagrend. A Kiemelkedett Rendek – a Káosz és/vagy Halál szolgái – saját felsőbbrendűségüket, és kiemelkedett státuszukat hangoztatják, az erősebb uralmát hirdetik a gyengék felett. Játéktechnikailag közéjük soroljuk például a Shadoni Feketerendeket, a Kard Testvériség lovagjait, és a Marico con Rabora Lovagrendet.

Az Oltalmazó Rendek a gyengék Támasza, míg a Kiemelkedett Rendek a Gyengék Végzete kaszt-képességet kapják. Amennyiben a karakter olyan lovagrendből származik, mely nem szerepel a korábbi példáink közt, úgy a játékos a karakteralkotás során köteles meghatározni a rend jellegét (és ezáltal azt, hogy mely kaszt-képesség válik elérhető a lovag számára).

Fegyverforgatás – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Lovag kalandozókasztban, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet. (A lőfegyverek és hajítófegyverek csoportja azonban nem elérhető a lovag karakterek számára, mivel ezen fegyverek forgatását a lovagi erkölcsök nem engedélyezik. A karakter csupán akkor választhatja a hajítófegyverek vagy lőfegyverek használatának elsajátítását, ha azt Rendje – és a KM – külön engedélyezi számára.)

L-1. (Lovagrendek)

VÉDELMEZŐ	Viadomói Oroszlánszív Lovagrend	Erigowi Krad Lovagrend	Aranykör Lovagrend
Lovagi Neveltetés	Ismeret (Vallás), Ismeret (Bürokrácia)	Bármely két választott Ismeret	Ismeret (választott), Ismeret (Szakrális Mágia)
1. Rend Képesség (2. szint)	Tehetség – Simabeszédű	Tehetség – Művelt	Tehetség – Utazó
2. Rend Képesség (5. szint)	Kaszabolás	Harci Jártasság – Af	Kitűnő Emlékezet
3. Rend Képesség (8. szint)	Fegyverforgatás – Mesterfok	Hadvezetés	Lovas Harc – Mesterfok
Rend Képességek csoportjai	Harci, Szociális	Szakértő, Harci	Harci, Szakértő

Pajzshasználat – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Lovag kalandozókasztban, megkapja a Pajzshasználat – Alapfok képességet.

Támadás Erőből:

A lovagi harcmodor az erőre és állóképességre épít. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

Lovagi Neveltetés:

A különféle lovagrendek igen eltérő elveket és célokat vallanak magukénak, ebből következően az általuk biztosított képzés is igen eltérő. Amennyiben egy karakter egy lovagrend sorait erősíti, úgy a lovag kaszt által biztosítottakon túl további képzettségek válnak elsődlegessé számára. Ezekről az L-1 és L-2 (Lovagrendek) táblázatok Lovagi Neveltetés sorai tájékoztatnak. Amennyiben a karakter olyan rendhez kíván csatlakozni, melyet itt nem tüntettünk fel, úgy a szervezetet, a bemutatott példák alapján a játékos – a KM engedélyével – szabadon kidolgozhatja magának

Rend Képesség:

A lovag karakter elsajátíthat a rendjében egy képességet, amelynek a követelményeit teljesíti. Az L-1 és L-2 (Lovagrendek) táblázatok mutatják, hogy a különféle szervezetek körében mely képességek a jellemzőek. A táblázatok csupán a Rendeken belül elterjedt és népszerű képességeket tartalmazzák, ám a játékos ezektől eltérő képességet is választhat. A karakter azon képességek csoportjából választhat, melyet az L-1, illetve L-2 táblázatok megjelölnek. Ha a lovag karakter egyéb rendbe tartozik, úgy a játékosnak, a mesélővel közösen, előre meg kell határoznia, hogy mely csoportokból választhat magának képességeket. A rend nélküli kóborlovagok a Harci és a Szociális Képességek csoportjaiból választhatnak.

Gyengék Támasza +2/+4:

Az igazi lovag a gyengék védelmezője, az elesettek megsegítője. Ha a lovag azzal a céllal keveredik harcba, hogy a nála gyengébbeket megoltalmazza (ebből a szempontból általában a védelmezni kívánt személy, lény szintjének kell alacsonyabbnak lennie – egyénenként összehasonlítva – a lovag karakter-szintjénél. A végső szó mindig a KM-é!), úgy +2 morál típusú módosítót kap támadó és sebzés dobásaira a küzdelem idejére. A módosító 7. szinten +4-re emelkedik.

Gyengék Végzete +2/+4:

A lovag kiemelkedettebbnek tartja magát a szolganépnél, és ezt bármikor kész tűzzel-vassal bebizonyítani. Amennyiben a karakter gyengébb ellenfeleket kíván móresre tanítani, vagy azzal a céllal ránt kardot, hogy kiemelkedettségét bizonyítsa (ebből a szempontból általában a személyek, lények szintjének kell alacsonyabbnak lennie – egyénenként összehasonlítva – a lovag karakterszintjénél. A végső szó mindig a KM-é!) +2 morál típusú módosítót kap támadó és sebzés dobásaira a küzdelem idejére. A módosító 7. szinten +4-re emelkedik.

Hírnév:

Cselekedeteinek híre messze megelőzi a lovagot. A karakter hozzáadhatja Lovag kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Meggyőzés és Megfélemlítés képzettség-próbáihoz, továbbá a Karizma tulajdonság-próbáihoz, amennyiben a KM megítélése szerint az adott helyen már ismertté válhatott a lovag neve.

Mesteri Lovas:

A lovagok a nehézlovas harcmodor igazi mesterei. A karakter hozzáadhatja Lovag kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Lovas Harc képesség alkalmazásakor dobott Lovaglás képzettség-próbáihoz.

Példamutatás:

A lovag cselekedetei bátorságot és elszántságot öntenek mindazon személyekbe a csatában, akik a lovaggal azonos célokért és eszmékért küzdenek. Harcban a karakter társai a karakter Karizma módosítójának megfelelő nagyságú morál típusú módosítót kapnak támadó és sebzés dobásaikra. Bár önmagára a Példamutatás képessége értelemszerűen nincs hatással, a lovag megkaphatja egy rendtársa által biztosított előnyöket. Felhívjuk a figyelmet, hogy a morál típusú módosítók nem adódnak össze! Tehát hiába küzd vállt vállnak vetve harminc 9. szintű lovag, akkor is csak a legmagasabb tulajdonság módosítóval megegyező mértékű módosítót kapnak.

Lovagi roham:

A lovag képes elsöpörni ellenfeleit a harcban, legyen szó akár gyalogos, akár lovas küzdelemről. A karakter naponta a Karizma tulajdonság módosítójának megfelelő számú alkalommal alkalmazhatja Lovagi roham képességét. Ehhez rohamoznia kell – mely esetén a hagyományos módosítók érvényesek -, ám sikeres találat esetén annyival több Sp sebzést okoz,



L-2. (Lovagrendek)

KIEMELKEDETT	Shadoni Feketerendek	Kard Testvériség	Marico con Rabora Lovagrend
Lovagi Neveltetés	Átverés, Művészet (választott)	Ismeret (Boszorkány Mágia), Átverés	Szakma (Vallatás), Ismeret (Élettan)
1. Rend Képesség (2. szint)	Tehetség – Művész	Tehetség – Negédes	Tehetség – Félelmetes
2. Rend Képesség (5. szint)	Fegyverforgatás – Mf (választott fegyver)	Fegyverforgatás (hajítófegyverek) – Af.	Pajzzsal Öklelés
3. Rend Képesség (8. szint)	Kínokozás – Af	Méreghasználat	Pajzshasználat – Mf
Rend Képességek csoportjai	Harci, Alvilági	Harci, Alvilági	Harci, Szakértő

Pszi-adeptus

„…A farkasnak agyarai vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai – az ember mégsem tanulta meg használni a fegyvert, mellyel felruházta a természet. Márpedig az utolsó órában járunk, hogy megragadjuk ezt a fegyvert, és Napnyugat, a Sötét Ország felé fordítsuk.

Ideje van a látásnak. Akik vakok maradnak tulajdon gyengeségeikre, a vakságukba pusztulnak majd bele – és amikor az Örök Város sorsa a tét, nem engedhetjük testvéreim, hogy lehunyjuk a szemünket.

Számosan szóltak már arról, hogy a Sötét Ország kopár vidékein az időnél is vénebb, szinte halhatatlan ősfajzatok tenyésznek, de nem hittünk a híradásoknak. Könyvtárak mélyén száznál is több töredéket őriznek Godonról, amelynek pusztulnia kellett, csak, mert óvatlan merészséggel tört egy tiltott tudás felé. Senkit nem érdekelt egy elfeledett birodalom kudarca.

Nem tudtuk, hogy a mi időnket is kimérték már. Nem hittük, hogy a történelem megismétli önmagát, hogy Krán mindig elpusztítja vetélytársait. Lardor magiszterei olvasták a godoni töredékeket, meg is említették olykor, de csak afféle érdekességként, hogy felkeltsék az adeptusok figyelmét.

A Dúlásig el sem tudtuk képzelni, hogy Pyarronnak, az emberbirodalmak legdicsőbbjének méltó ellenfele akadhat a Délvidéken.

Látnunk kellett a csillogó nyálkaszőnyegen lebegő, fényfaló korcsfajzatokat, hallanunk kellett a látóhatáron túl meghasadó várfalak roppanását, és éreznünk, amint a kerékbe tört idő süvöltve repeszti meg a valóságot, hogy rádöbbenjünk: az ártatlanság korának vége.

A farkasnak agyarai vannak, a byzonnak kétölnyi, éles szarvai – a mélységből felbugyorgó aquir szörnyeknek pedig ősi hatalmuk, amely gyilkos örvényként seper végig az élőkön és egyetlen szóval kettéhasítja a szekérnyi vastag, habarcsolt gránitfalat.

A jövő nem az acél és nem a mágia ideje lesz. Hitvány, lomha vasakkal nem árthatunk olyan fajzatoknak melyek gyorsabbak annál, hogysem a szem követni tudná. Szíklavetőink és katapultjaink mit sem érnek a szörnyek ellen, melyek egyetlen ökölcsapással zúzzák be Carruchal tornyának varázskapuit. Büszke mágiánkról a történelem bizonyította be, hogy annyit sem ér, mint a gyermek fakardja, mellyel az ébredő kígyósárkány barlangja előtt hadonászik.

Az új időkben új fegyverre van szükség – olyanra, mellyel a védtelen oldalukon sújthatunk le az aquirokra. Az óidők hosszúéletű fenevadjai szörnyek, testvéreim: nem ismerik az elme kristálytiszta erejét. Az ember azonban más, merem remélni, nemesebb és többre hivatott, magiszter urak. Ma még tízezerből talán ha egy születik közülünk, aki fegyver lehet a mélység bestiái ellen. Lehet hogy egy sem, de ha léteznek valahol, meg kell találnunk őket.

Ha megkapom a lehetőséget, megmutatom az utat, amellyel mesteri szintre fejleszthetjük a gondolat erejét. Kiképzem az elme harcosainak új nemzedékét, akik láthatatlanul vegyülnek majd el az emberek tömegében. Kardot nem forgatnak, páncélra nem lesz szükségük – de amikor eljön az idő, megvetik a lábukat és visszavágnak, hogy a láthatatlan szférák beleremegnek.

Kérem a Fehér Páholy támogatását az iskola megalapításához. Ha nem indulunk el az új úton, sosem tudhatjuk meg, hova vezet.

Nagyon kevés az időnk."

Arteimus Horna del Akka,
a Titkos Testőrség rendfőnökének
a Fehér Páholyhoz intézett beszéde

Korokkal ezelőtt, mikor a mágia hihetetlenül erős volt Yneven, értelmetlennek tűnt volna egy megerőltető, elmét próbáló pszionikus iskola megalapítása. A Hetedkor végére azonban intő jelek tűntek fel, melyek a mágia hatalmának meggyengülését vetítik előre, olyannyira, hogy egy belső szellemi – lelki – erőket mozgósító metódus hatékonyságában elérheti az egyes mágiatudorok által elnyerhető tudást.

A pyarroni Dúlás vérrel és halállal tanította meg a pyarronitáknak, hogy az ember által kidolgozott mágikus metódusok nem vehetik fel a versenyt az ősfajok hatalmával. A tapasztalatokból okulva a Délvidéken ezért megvetették egy olyan pszionikus iskola alapjait, mely minden eddigi iskolaformánál erősebbé válhatott. Az eredményességhez vezető út döntő lépése volt, hogy a Pszi használatát nem rendelték alá sem a harci eredményességnek – mint például Tiadlan harcművészei -, sem a mágiának, mint a kyr metódust követő varázstudók.

A pszi-adeptusok az elme energiáit sokkal hatékonyabban tudják felszabadítani és munkára fogni. Képességeik bármely más – hagyományos – pszi alkalmazó számára természetfelettinek tűnhetnek, de ezen nincs mit csodálkozni: míg a többi iskola használói számára a pszi csupán eszköz, út valamilyen cél eléréshez, addig a pszi-adeptusok szemében ez jelenti a az egyetlen és végső célt. Roppan büszkék tudományukra, a többi pszi-alkalmazót csöndes, lekezelő elnézéssel szemlélik, azonban – szervezeti hagyományaikból adódóan – mindig udvariasak, és tisztelettudóak. Ebből adódóan hajlamosak a tekintélyelvű magatartásra, így hát ha valakit elfogadnak vezetőjükül, feljebbvalójukul, annak szavát szentírásnak tekintik, akár az életüket áldoznák érte. A pyarroni eszmékhez híven a pszi-adeptusok egyenesek, becsületesek, és igazságszeretőek – elvtelen, vagy erkölcstelen pszi-adeptus ritkább a fehér hollónál.

Végezetül nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a rend létrehozói különleges testőrök számára dolgozták ki az ismeretanyagot, ezért a pszi-adeptusok nem igazán kezdeményezőek, magatartásukra inkább a passzív, ámde azonnali válasz-cselekvési készség a jellemző.

Általában igen fiatalon eldől, hogy a karakternek van-e lehetősége, és tehetsége ahhoz, hogy életét az elméjében rejlő energiák hasznosításának szentelhesse. Az egyre szélesebb körben ismert iskolából mindössze egy található a kontinensen: Új-Pyarronban. A játékos így vagy Pyarron-hű karaktert indít, vagy olyat, akit valamely külső szervezet jutatott be az iskola falai közé. Akárhogyan is a magányos, sehová nem kötődő karakter – akárcsak a magányos, tanítani kész mester – gyakorlatilag nincs. Mivel az elme mestereit minden vezető pozícióra törő hatalom igyekszik a befolyása alá vonni, a Pyarroni Titkosszolgálat nem tűri el renegát mesterek létét. Titkukat oly féltőn őrzik, hogy az elmúlt évtizedek során senki nem jutott akaratukon kívül az újszülött művészet birtokába.

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A pszi-adeptusok – ellentétben a hagyományos Pyarroni Pszi metódus alkalmazóival – nem csupán a viszonylag könnyen hozzáférhető erőiket mozgósítják, hanem a legmélyebb tudati energiáik felszabadítására törekednek. Mivel ez szervezetüket is megedzi, így fájdalomtűrésük és életerejük jónak mondható, noha értelemszerűen nem éri el a fegyverforgatókét.

Pa – 0. (Pszi-adeptus)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+0	+2	Érzékeny Elme, Pszi – Siopa, Pszi-Sajtolás, Siopa Pajzs, Siopa Ostrom
2	+1	+2	+0	+3	Pszi használat Fókusz +1, Siopa Telepátia
3	+1	+2	+1	+3	Az Elme Hatalma, Pszi képesség
4	+2	+3	+1	+4	Tiszta Elme I.
5	+2	+3	+1	+4	Pszi képesség
6	+3	+3	+2	+5	Pszi használat Fókusz +2
7	+3	+4	+2	+5	Tiszta Test I., Pszi képesség
8	+4	+4	+2	+6	Tiszta Elme II.
9	+4	+5	+3	+6	Tiszta Test II., Pszi képesség
10	+5	+5	+3	+7	Pszi használat Fókusz +3, Siopa Éteriség

Jellemzők:

A pszi-adeptusok minden erőfeszítése arra irányul, hogy mentális energiáikat a lehető legjobban képesek legyenek kiaknázni. Ennek – és pszi képességeiknek – köszönhetően Tudat jellemzőjük a legjobb a kalandozó-kasztok közt. A rendszeres mentális gyakorlatok némiképp edzett testet is kívánnak, ezért szívósságuk elfogadható, ellenben a gyorsaságuk fejlesztésére már nem fektetnek nagy hangsúlyt.

Harcértékek:

Mivel a fegyveres képzés lényegében teljesen kimarad a pszi-adeptusok életéből, ezért harcértékeik is elhanyagolhatóak maradnak. Egy pszi-adeptus jobban teszi, ha nem bocsátkozik nyílt küzdelembe, és a háttérbe húzódva próbálja átvészelni a harcokat.

Harcmodor:

A Pszi-Adeptusok szinte sosem tanulnak meg fegyverrel bánni, vagy mágiát alkalmazni, mivel ha figyelmüket megosztják, nem érhetik el az áhított maximális tudást a pszi alkalmazások területén. Éppen ezért, ha tehetik kerülik a harcokat, és ha mégis küzdeni kényszerülnek, igyekeznek a háttérből hasznosítani szellemi energiáikat.

Képzettségek:

A különleges Siopa rendszerű pszi elsajátítása rendkívül sok idejét emészti fel a pszi-adeptusoknak, ám mivel rendszerint igen értelmes és intelligens személyek és gyorsan tanulnak, ezért Képzettség-pontjaiknak a száma sem nevezhető alacsonynak. Az elsődleges képzettségeik listájában azonban már megmutatkozik meglehetősen kötött és behatárolt életmódjuk, mivel kevés szakértelem tartozik szorosan a pszi-adeptusi képzésükhöz.



Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Pszi-adeptus kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 3+

Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+

Képességek: Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Képzett (Pszi használat) – Alapfok, Képzett (Összpontosítás) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 3

Elsődleges képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Összpontosítás, Pszi használat

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Pszi-Siopa:

A pszi-adeptusok tanulmányainak alapja a Pszi Siopa metódusának elsajátítása. Első Pszi-adeptus szintjének felvételekor a karakter elsajátítja a Siopa rendszerű Pszit, melynek következtében képessé válik a különleges Siopa diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Pszi-pontjainak a meghatározásakor a szorzószám 5-re emelkedik. (A Pszi különféle metódusairól, a Pszi-pontokról és a pszi diszciplínákról a Pszi fejezetben található bővebb információ.)

Siopa Pajzs:

A Siopa rendszer alkalmazói által gerjesztett Statikus Ψ-Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Siopa rendszer Statikus ?-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

Siopa Ostrom:

A Siopa rendszer alkalmazói képesek a Ψ-Ostrom diszciplínával a Slan út és a Siopa rendszer ismerőinek Statikus Ψ-pajzsait is lebontani.

Siopa Telepátia:

A pszi-adeptusok a Telepátia diszciplína különleges változatát tanulják, mely segítségével olyan személyeknek is képesek üzenetet küldeni, akik nem rendelkeznek semmiféle pszi képességgel (a Telepátia hagyományos alkalmazási módjai a Pszi fejezetben találhatóak).

Pszi képesség:

A karakter választhat egy a Pszi képességek kategóriába tartozó képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.

Érzékeny Elme:

A pszi-adeptusok mindenki másnál hatékonyabban képesek kihasználni pszi képességeiket, ám ehhez különleges tudatállapotra van szükségük. Amennyiben elméjük kimerült, esetleg kába vagy zavarodott valamilyen hatástól, úgy mentális energiáik is csökkennek. Ha a karakter kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotúnak minősül (a különböző állapotokról bővebb információ található a Harc fejezetben), úgy maximális Pszi-pontjainak száma ideiglenesen a háromötödére csökken – tehát (Pszi használat képzettség szintje + Intelligencia módosító) x 3. Ha az új értéknél aktuálisan több Pszi-ponttal rendelkezett, úgy azok elvesznek, és amíg a fentebb felsorolt állapotok közül valamelyik érvényben van, addig nem képes a Pszi-Sajtolás kaszt-képességének használatára. Amint a kedvezőtlen hatások elmúlnak, és a karakter ismét normál állapotúnak számít, maximális Pszi-pontjainak értéke visszaáll az eredeti szintre (azonban az ideiglenes csökkenés következtében esetleg elveszített Pszi-pontok csak a hagyományos módon nyerhetőek vissza).

Pszi-Sajtolás:

Neve ellenére eme diszciplína és a Kyr metódusban található Energiagyűjtés – Kisajtolás közt nincs kapcsolat. Azon túl, hogy természetesen a Pszi-Sajtolás mentális energiákkal tölti fel használója elméjét, nem mágikussal, a módszer is különböző; az adeptus saját szervezetétől vonja el az erőforrásokat. A Pszi-Sajtolás kaszt-képesség segítségével a pszi-adeptus – Pszi-Pontjai fogytán – saját tartalékainak kiszipolyozásával képessé válik elméjét újból pszi energiákkal telíteni. A karakter saját Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjai feláldozásával Pszi-pontokat nyerhet – minden egyes Feláldozott Fp 2 Pp-t és minden egyes Ép 5 Pp-t eredményez. A karakter Pp-inek száma így sem lehet több a maximumnál. A Pszi-Sajtolás egyetlen egyszerű cselekedetet vesz igénybe.

Pszi használat Fókusz:

A pszi-adeptus a Siopa rendszer tanulmányozásával mindenki másnál nagyobb megértésre tesz szert a Pszi tudománya terén. A karakter módosítót kap a Pszi használat képzettségéhez – ez a módosító nem csupán az esetleges képzettségpróbák esetén számít, hanem a Pszi-pontok kiszámításakor is. A módosító értéke 2. kaszt-szinten +1, 6. kaszt-szinten +1 és 10. kaszt-szinten +3.

Az Elme Hatalma:

A pszi-adeptusok ezen képessége az elme a test felett megnyilvánuló hatalmát testesíti meg. A karakter hihetetlen akaraterejének köszönhetően képessé válik arra, hogy elméjével leküzdje testi gyengeségeit. A pszi-adeptus Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjainak meghatározásakor az Állóképesség módosítója helyett az Akaraterő módosítóját is használhatja (amennyiben az nagyobb). A kaszt-képesség „visszamenőleg" is érvényes, tehát a korábbi szintek esetében is él (a korábbi szinteken, az Fp meghatározásához elvégzett dobásokat nem kell megismételni, ám minden dobás értékéhez az Akaraterő módosító adható).

Tiszta Elme I.:

A pszi-adeptus elméje a rendszeres mentális gyakorlatoknak köszönhetően olyannyira kiegyensúlyozottá válik, hogy jobb hatásfokkal képes leküzdeni a külső, zavaró hatásokat. Ha a karakter kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotúnak minősül, úgy maximális Pszi-pontjainak száma ideiglenesen már csak a négy-ötödére csökken – tehát (Pszi használat képzettség szintje + Intelligencia módosító) x 4. Amíg a karakter az előbbi állapotok valamelyikének hátrányait kénytelen elszenvedni, a Pszi-Sajtolás kaszt-képességét továbbra sem képes alkalmazni.

Tiszta Test I.:

A pszi-adeptus a mentális energiákat a test szolgálatába állítva képes azt megtisztítani a káros anyagoktól és fertőzésektől. Ez által képes egy teljes-körös cselekedet keretében megtisztítani szervezetét a nem mágikus mérgektől és betegségektől

Tiszta Elme II.:

A tapasztalt pszi-adeptusok már bármilyen körülmények közt képesek megőrizni elméjük higgadtságát és kiegyensúlyozottságát. A karakter maximális Pszi- pontjainak száma már nem módosul a különféle állapotok változásával, továbbá kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotúként is képes a Pszi-Sajtolás alkalmazására.

Tiszta Test II.:

A pszi-adeptus olyan szinten képessé válik elméje hatalmát kiterjeszteni a testére, hogy egy teljes-körös cselekedet keretében már a mágikus mérgektől és betegségektől is megszabadíthatja szervezetét.

Siopa Éteriség:

A pszi-adeptus képes a slanekéhez hasonlatos meditációs állapotot felvenni (külső megjelenésében a Siopa Éteriség teljesen megegyezik a slanek Éteriség diszciplínájával). A Siopa Éteriség nagy előnye, hogy a használata közben létrehozott pszi diszciplínák csupán fele pszi-pont költségért hozhatóak létre.





Slanek

„Még az apám apjának apja sem élt, amikor először jöttek. Vörös emberek voltak, sohasem keveredtek a fekete emberek közé. Okosak voltak. Ügyesek voltak. Gyorsak voltak. Úgy mozogtak, ahogy a kígyó, ahogy a sas, ahogy a párduc, ahogy a farkas. Fürgék voltak, nagyon fürgék: mint a mókus, vagy mint a pisztráng. Hetvenen voltak, hetvenszer hetvenen. Kicsik voltak – a farkasfiak satnyának, gyengének hitték őket, aztán úgy hullottak előttük, ahogy ősszel a falevél.

Aztán elmentek, és az orkok örültek. Boldogok voltunk, mert nagy ellenség voltak, erős és kegyetlen. A farkasfiak örültek, mert tudták, az emberkorcsok megint gyengék, megint zsákmány lesz belőlük.

Aztán tél lett, és a vadászok elindultak, hogy elvegyék az emberektől az ennivalót. Elvették egyszer. Elvették kétszer. Mikor harmadszor mentek, az emberek szembejöttek velük. Olyan emberek voltak, mint az összes többi, nem abból a kicsi, sárga fajtából. Oldalukon mégis hosszú, karomszerű kardok voltak, kezük a kígyó, a sas, a párduc jelét formázta, mozdulataikat se ember, se ork szeme nem követhette, szemükben furcsa fény... beléjük költözött a ragadozók lelke.

A farkasfiak harcoltak. Olyanok voltak, akár a vihar, akár a lecsapó sas, akár a prédája után eredő falka... Mindhiába. Az emberek öltek, mint a vérszomjas vadak, de a hideg emberész sohasem hagyta el őket. Ahol a mi fiaink tomboltak, ők gyakoroltak; ahol a mi fiaink vérengzést rendeztek, ők rettenetes rendet vágtak; ahol a mi fiaink meghaltak, ők győzedelmeskedtek.

Az orkok erősek, de ezek az emberek olyan erős csapásokat osztottak, akár a medvék. Az orkok foga és karma széttép mindent, de ezeknek az embereknek egyetlen gyenge ujja keményebb volt a fogainknál és karmainknál. Az orkok tudják, hogyan kell forgatni a fegyvert, de ezeknek az embereknek furcsa, íves pengéjük volt, ami sohasem tévesztette el a célt. Az orkok ügyesek, de ezek az emberek megfoghatatlanok voltak, úgy siklottak ki a markunkból, akár az angolna. Az orkok gyorsak, de ezek az emberek körbefutottak minket, mire felemeltük a karunkat, s hiába volt tokjában a fegyverük, az az ork halt meg, aki kezet emelt rájuk, mert olyan sebesen rántották elő kardjukat, akár a villám.

Szomorú nap volt ez Hram hívei számára. Szomorú volt a nap, amikor a keleti sárga démonemberek tanoncokat leltek Tiadlanban.

Most már okosak vagyunk. Most már tudjuk, shraanoknak hívják az emberek ezeket. Most már tudjuk, ezek is csak emberek.

A farkas-szellem sok halott orkért énekelt gyászdalt, mire mindezt megtudtuk, és az Irtóztatók ma ezzel fenyegetik kölykeiket: „Shraanok csapnak a falkádra!""

Gruag Uangkhoth, az Irtóztatók énekmondójának története a nemzetség téli szállásán

Egyes kultúrák a harcot – mint a fejlődés egyik fő mozgatórugóját – művészetté fejlesztették, s a küzdelem formáinak tanulmányozására, gyakorlására külön iskolákat hoztak létre. Yneven a harcművészet niarei eredetű: a hegyi kolostorok szerzetesei dolgozták ki ma is használatos metódusait. A Harcművészek (és Kardművészek) számára a harc nem eszköz, hanem a cél és az út is egyben. Cél, hogy minél tökéletesebben uralják testüket, s minél pontosabban és szebben mozogjanak. A Harcművészek számára a harc nem más, mint tánc. Az igazán tapasztalt Harcművész számára szinte mindegy, hogy egyedül, vagy ellenfél ellen végzi gyakorlatát: ha tökéletesen mozdul, akkor sem veszíthet, ha történetesen ellenfele az életére tör. A harc művészete ugyanekkor út, a test és lélek tökéletesedésének útja, melynek végén a harcművész világa Anyagi Síkján felülemelkedett, az élet és halál körforgásából kiszakadó Beavatottá válik.

Az, hogy a gyakorlás és tanulás közepette a harcművészből csaknem legyőzhetetlen harcos válik, mintegy mellékes eredmény. A harc bármilyen művészete elmélyülést, nyugalmat és koncentrációt kíván, így hát mindazok, akik ezzel foglalkoznak, távolról szemlélik a világ dolgait. A harc művészete azonban önmagában, a végcél nélkül is vonzó: számosan akadnak, akik a legyőzhetetlen technikák, a csodálatos mozgáskultúra miatt kezdik el tanulni s gyakorolni. Noha harci eredményeikben nem maradnak el az Utat járóktól, ha a gyakorlással töltött esztendők nem hozzák meg a teljes átszellemültséget, ha továbbra is csak a Célra ügyelnek, a Beavatottságig nem juthatnak el. Talán ezek a harcművészek a legveszedelmesebbek a halandó ember számára; ők a harc és a győzelem szerelmesei, akik nemcsak győzni akarnak, de élvezni is óhajtják győzelmüket.

A harcművészet kidolgozott testet és csiszolt elmét kíván, ezek híján a gyakorlatok végrehajthatatlanok. Ezért a tanulók már zsenge gyermekkorukban elkezdik a gyakorlást: eleinte fizikai képességeiket fejlesztik, majd, kilencedik évüket betöltve, a Pszi tanulásába fognak.

A Pszi – a mentális energiák felszabadítása és alkalmazása – az alapja minden harcművészetnek. Ez teszi többé a Slan harci kultúrát az összes egyéb harcrendszernél, ennek segítségével válik művészetté. A Pszi Slan útjának elsajátítása hosszú éveket vesz igénybe, ám a tudás csiszolása sosem maradhat abba. A harcművészetek gyakorlói életük végig fejlesztik elméjük képességét – ez azután hozzásegíti őket, hogy harcművészetüket aggastyánkorban is éppoly hatékonysággal űzhessék, mint fiatalabb éveikben.

A Slan kifejezést először Tiadlanban kezdték használni a Niaréből odatelepedett szerzetesek. Így hívták azokat a tanulókat, akik nem a sárgák népéből származtak, mégis igen tehetségesnek bizonyultak a harcművészetek elsajátítása terén. A szerzetesek fél évszázad múltán uruk kívánságára hazatelepültek, a kifejezés azonban maradt. Azóta Slannek nevezik a harcművészeket. A Slan technikák mára már nem teljesen azonosak forrásukkal; a niarei módszerekkel ötvöződtek a helyi küzdőművészetek egyes elemei, s a Slan mesterek tudatosan is továbbfejlesztették azokat.

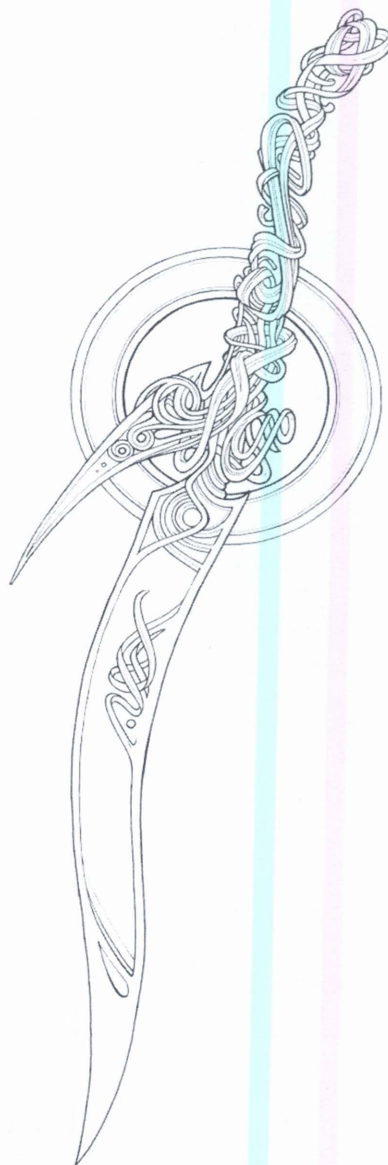
A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A slanek életereje és fájdalommal szembeni ellenállása jónak nevezhető, bár nem fogható például a korgok már-már vadállati szívósságához. Noha a mindennapos gyakorlatok a szellemük mellett a testüket is megedzi, a kínt főleg kivételes akaraterejük által küzdik le.

Jellemzők:

A slanek életmódja a letisztult elmén kívül edzett testet is kíván. Fizikai jellemzőik – szívósságuk és gyorsaságuk – alap esetben nem érik el a fegyverforgató kasztokét, ám slan diszciplínáikkal bárkinek a méltó vetélytársaivá válhatnak. Mivel a tökéletesedés ösvényén járnak, ezért nem meglepő, hogy Tudat jellemzőjük szinte páratlan. Ezen a téren egyedül némely mágiahasználó kasztok képviselői és a pszi-adeptusok érhetnek a nyomukba.



Harcértékek:

Alapesetben a slanek harcértékei nem tartoznak a legjobbak közé. A harc- és kardművészek a pszi slan útja által lesznek igazán veszélyessé a küzdelmekben, és a Chi harc segítségével képesek egyenrangú ellenfeleivé válni szinte bárkinek.

Harcmodor:

A harcművészek technikái rendszerint a pusztakezes küzdelemre helyezik a hangsúlyt, így legtöbbjük puszta öklével harcol. Mivel a Chi harcot is csak kezükkel képesek alkalmazni, így ritkán nyúlnak egyéb fegyverekhez. Néhány stílus okítja különleges, harcművész fegyverek forgatását, ám az meglehetősen ritka, hogy egy harcművész a puszta öklén kívül más fegyverrel is Chi harcot folytatna. Erre rendszerint csak az igazán tapasztalt mesterek képesek. A kardművészek harcstílusa a slan kardkészletükre – a slan-kardra és a slan-tőrre – épül. Párját ritkító eseménynek számít, ha küzdelemben egy kardművész a tradícionális fegyverein kívül mást is a kezébe vesz. Mivel a legtöbb stílus csupán a slan-kard forgatását teszi lehetővé a Chi harcban, ezért élet-halál küzdelemben a legtöbb kardművész csupán ezt a pengéjét használja. A harcművészektől eltérően a kardművészek vértet öltenek a harcban, ám csupán *saját különleges* páncélzatukat képesek általában viselni. Mivel komoly gyakorlat szükséges ahhoz, hogy ez a – mások számára súlyos – vértezet ne akadályozza őket a slan-kard forgatásában, ezért csak a tapasztaltabb kardművészek öltik magukra tradicionális vértjüket.

Képzettségek:

A Pszi Slan Útjának elsajátítása teljes embert kíván, ezért a slaneknek meglehetősen kevés ideje marad a különféle képzettségek elsajátítására. Ennek megfelelően Képzettségpontjaik száma alacsony, és elsődleges képzettségeik listája sem nevezhető túlzottan színesnek.

Harcművész

„... A fiú felemelte két karját. Meghajlásából egy valóban hozzáértő kiérezhette volna a harmónia fenségét, s talán felfedezi a kristálytisztára csiszolt mozdulatokban szunnyadó erők nagyságát, a hajón utazók azonban csak a vásári komédiások figyelem-felkeltő hajbókolását láthatták benne.

A kanzan légzéssel kezdődött, lassú igazodással az istenek idejéhez. A megfelelő lelkiállapot elérése olyakor csak pillanatokig, megint máskor órákig tartott; a fiú megtanulta, hogy felesleges a változást siettetnie. Amint a tenger moraja elhalkult körülötte, és érezte, hogy a mindenségben ható erők akadálytalanul áramlanak át testén, nekilátott, hogy emberi mivoltát a maga sajátos módszerével bizonyítsa."

(Wayne Chapman: Karnevál I. kötet)

A Harcművészek kasztjába azok tartoznak, akik elsősorban a pusztakezes harcot alkalmazzák; ők testüket éppúgy halálos fegyverként használják, mint mások a kovácsok által készít kardot vagy csatabárdot. Öklük ha kell buzogány, ám, ha így hozza a szükség, egyetlen ujjukkal átlyukasztják a legjobb minőségű páncélt is. Akrobatikus mozgásuk harc közt lenyűgöző látványt nyújt: a kardcsapások elől félreszaltóznak, a rájuk lőtt nyílvesszőt röptében elkapják, és a legváratlanabb pillanatokban söprik ki ellenfelük lábát. Állóképességük, erejük legalább ilyen megdöbbentő. Puszta kézzel zúznak szét pajzsokat, hosszú órákon keresztül képesek kitartóan futni, és a legkiválóbbak közülük az ügető lovat is utolérik. Noha számos harcművész fegyverrel megismerkednek, alkalmazásukra csupán szélsőséges helyzetben fanyalodnak.

A harcművészek vallják, hogy a fegyver behatárolja használója lehetőségeit, s egyetemes harci eszköz csak egy van: emberi test.

A harcművészek gyakran magányos mestereknél tanulnak, Tiadlanban azonban több híres iskola is létezik, ahol egyszerre húsz-harminc tanulóval foglalkoznak a mesterek. Tudásukat általában titokként őrzik, s nem szívesen adják tovább a kívülállóknak. Az egyes iskolák növendékei legtöbbször összetartanak: a szenvedések közepette együtt tölt hosszú órák, az embert próbáló gyakorlatok, no meg a tudás közös titka szoros köteléket von a Slan harcművészek közé.

Tiadlanban -mely a Slanek hazája, s a harcművészetek központja ma is – a harcművész rendek és iskolák felett a Dorcha, a Harc Nagyasszonya uralkodik. Őt minden Slan, legyen férfi vagy nő, a rajongásig tiszteli, s egyetlen szavára bármit megtesz. Ez így persze nem áll az Ynev más tájain és gyakorló harcművészekre, ám bizonyos, hogy a Dorcha említése még a legtávolabbi zugokban felnőtt és harcművészetet tanult ember szívét is megdobogtatja.

Hm – 0. (Harcművész)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Stílus, Pszi – Slan, Chi Harc Puszta Kéz, Slan Pajzs
2	+1	+2	+2	+3	Pusztító Ököl I., Iskola Képesség
3	+2	+2	+2	+3	Chi harc +2, Iskola Képzettség +1
4	+3	+3	+3	+4	Romboló Csapás, Fürgeség
5	+3	+3	+3	+4	Chi harc +3, Iskola Képzettség +1
6	+4	+3	+3	+5	Pusztító Ököl II., Iskola Képesség
7	+5	+4	+4	+5	Chi harc +4, Iskola Képzettség +1
8	+6	+4	+4	+6	Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok
9	+6	+5	+5	+6	Chi harc +5, Mágikus Fegyver
10	+7	+5	+5	+7	Pusztító Ököl III., Iskola Képesség

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Harcművész kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf
Alap TÉ: +2
Jellemző: Szívósság 2+, Gyorsaság 2+, Tudat 2+
Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+,
Képességek: Kiválasztott, Pszi – Alapfok, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 1/Fegyverforgató 2

Elsődleges képzettségek

Akrobatika, Egyensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Mászás, Összpontosítás, Pszi használat, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Stílus:

A harcművész karakternek első szinten ki kell választania, hogy mely harcművészeti irányzatot követi. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Harcművész Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A harcművész megkapja az iskola által oktatott stílus Harcművész Képességét. A karakter stílusa meghatározza az iskolában elsajátítható Képességeket és a választható Iskola Képzettségeket, illetve természetesen a stílus induló Képességei is eltérő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, és képességet áldoz egy újabb stílus Harcművész Képességének elsajátítására, úgy a későbbi szinteken választható képességeinek és képzettségeinek listája kibővül.)

Pszi – Slan:

Minden Harcművész megismeri a Pszi Slan útját, mivel a slanek tanulmányainak alapja a Pszi Slan metódusának elsajátítása. Első Harcművész szintjének felvételekor a karakter elsajátítja a Slan Pszit, melynek következtében képessé válik a különleges Slan diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Pszi-pontjainak a meghatározásakor a szorzószám 4-re emelkedik. (A Pszi különféle metódusairól, a Pszi-pontokról és a pszi diszciplínákról a Pszi fejezetben található bővebb információ.)

Slan Pajzs:

A Slan út alkalmazói által gerjesztett Statikus Ψ-Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Ψ-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

Chi harc – Puszta Kéz:

A slanek – a Pszi Slan Útja által – képesek a különleges Chi harc diszciplína alkalmazására. Ahogyan a diszciplína bemutatásában is szerepel, a Chi harc még a slanek körében is csak meghatározott, – harcművészeti stílusonként változó – fegyverekkel együtt használható. A Harcművészek esetében ez a puszta öklüket jelenti, tehát a kaszt tagjai csak akkor élhetnek a Chi harc diszciplínával, ha pusztakezes harcot folytatnak.

Chi harc +2 – +5:

Amint a harcművész egyre tapasztaltabbá válik, egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína kezdeti módosítói 3., 5., 7. és 9. Harcművész kaszt szinten további +1-gyel nőnek. Tehát amikor egy 3. szintű harcművész Chi harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebzés dobásaira. Ezek a módosítók egy 9. szintű harcművész esetében már +5 TÉ, VÉ és sebzés.

Pusztító Ököl I-III.:

A Harcművész képes megnövelni ökle pusztító erejét, és rombolóbb támadást bevinni, anélkül, hogy saját kezében kárt tenne. A technika minden szintje után 1-gyel nő a pusztakezes sebzés.

Iskola Képesség:

A Harcművész választhat egy képességet. Egyetlen megkötés, hogy ennek a Képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

Iskola Képzettség +1:

A harcművész választhat egy képzettséget az iskolája által meghatározott listáról. A választott képzettséggel kapcsolatos próbáihoz a továbbiakban +1 módosító járul. A harcművész megteheti, hogy egy képzettséget többször is kiválaszt, ebben az esetben a módosítók összeadódnak. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képzettségek listáját.

Romboló Csapás:

A Harcművész feszült koncentrációval képessé válik romboló erejű ütések kivitelezésére. A megfelelően felkészült harcművész ezzel a képességével szinte bármilyen tárgyat képes eltörni, talán egyedül a mágikus tulajdonságokkal felruházottak jelentenek kivételt. A képesség segítségével a harcművész a tárgyak ellen intézett töréspróbák alkalmával figyelmen kívül hagyhatja az összezúzni kívánt tárgy Keménység értéknek egy részét (a tárgyak Keménységéről bővebb információ a Harc fejezetben olvasható). A karakter Összpontosítás képzettség-próbát tesz, melynek eredményességétől függően csökken a tárgy Keménysége (ez csupán játéktechnikai megoldás; természetesen a tárgy ténylegesen nem gyengül, egyszerűen a harcművész fókuszálja csapásának erejét egyetlen – lehetőleg sebezhető – pontra). A próba sikere a Hm -1. (Romboló Csapás) táblázatból olvasható le.

A Romboló Csapás alkalmazásához a harcművésznek 1 teljes kört kell koncentrációval eltöltenie minden 2 pontnyi elért Keménység csökkenés után (a karakter bármikor bejelentheti, hogy befejezi az Összpontosítást, amennyiben nem kívánja teljesen kiaknázni a lehetőségeit). Az összpontosítás ideje alatt semmiféle más tevékenység (mozgás, harc, pszi diszciplína alkalmazása, stb.) nem végezhető, és a szükséges koncentrálás lejárta utáni körben a harcművész köteles megkísérelni eltörni a célpont tárgyat, különben az összpontosítás eredménye elvész. A Romboló Csapás csupán élettelen és mozdulatlan tárgyak ellen használható (tehát például gólemek ellen nem), és kizárja mindenfajta egyéb kasztképesség, vagy pszi diszciplína egyidejű alkalmazását. Ez utóbbi kitétel alól csupán két kivétel létezik: a Pusztító Ököl kasztképesség, illetve a Kiáltás nevű slan diszciplína bevethető a tárgy eltörésére végzett próba alkalmával (a Kiáltást a koncentráció után, ám még a tárgy eltörése előtt köteles előhívni a harcművész, amennyiben szükségesnek érzi).

Fürgeség:

A harcművész, ha tudatosan koncentrál, mozgási alapsebességét meg tudja növelni 10 lábról 12 lábra. Ennek egyetlen feltétele, hogy közben ne alkalmazzon semmilyen Pszi diszciplínát (ebből is látni, hogy inkább használható hosszútávfutásra, mint harcra). A Fürgeség felidézése egy egyszerű cselekedet igényel, ám a továbbiakban, gyenge koncentrációval szabadon fenntartható. Ha a slan bármilyen pszi diszciplínát alkalmaz, a koncentrációja megtörik és az alapsebessége ismét 10 lábra csökken.

Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok:

A Harcművész idővel a pusztakezes harc igazi mesterévé válik, és megkapja az azonos nevű képességet.

Mágikus Fegyver:

A Harcművész keze Chi Harcban különleges erőkkel telítődik, és ettől a szinttől kezdve mágikusnak számít.

Hm -1. (Romboló Csapás)

Összpontosítás próba eredménye	Keménység csökkenés
5-10	2
11-15	4
16-20	6
21-25	8
és így tovább...	

Kardművész

„...A dzsad udvaroncok elégedetten üvöltöttek fel, amikor a három slan-kard az útjára bocsátott nyílvessző süvítésével kiröppent hüvelyéből. A csusszanó lábak hosszú szökkenésben lendültek előre, a keskeny vonássá préselt ajkak kirobbanó harci rikoltásra nyíltak. Az Ynev-szerte rettegett pengék három irányból, a legrövidebb úton csaptak le a kráni fejvadászra."

(Dale Avery: Renegát)

A kardművészek a Slanek egyik specializált csoportját alkotják, ők a karddal való küzdőművészetet vitték tökélyre. Léteznek más fegyverre specializálódott fegyverművész iskolák is, ám ezek még a kardművészeknél is ritkábbak. A kardművészek fegyverei – a Slan kard és Slan tőr – hosszú évszázadok munkájával kikísérletezett kovácsolási eljárással készülnek, de anyaguk és formájuk is tökéletes – azóta sem sikerült jobbat találni. A kardművészek szellemisége sokban megegyezik a harcművészekével, ők azonban nem testüket és öklüket használják fegyver gyanánt; hanem kardjukat. Vallják, hogy a kard használatához nem elég megtanulni a vívás szabályait. Lélekből – Chiből – kell harcolni. Módszereik, technikáik legalább olyan különlegesek, mint harcművész társaik pusztakezes tudása; kardjuk – mint mondják – hozzájuk nőtt, s ugyanúgy érzik, mint más ember a végtagjait. Vívótudományukról legendákat zengnek, s való igaz: mozgásuk csiszoltsága, módszereik letisztultsága gyönyörködtető, igazi élményt ad a műértőknek A kardművészek szinte sosem cseleznek fegyvereikkel, vágnak és védenek – a hatékonyság az Időzítésben, a mozdulatok hibátlan kivitelezésben rejlik. Gondot fordítanak minden egyes apró mozdulat begyakorlására, hisz a kéztartás tisztasága, a helyes lépés, vagy a csípő pontos mozgása a kardművész életét mentheti meg.

A kardművészek, ellentétben a harcművészekkel, csak a legritkább esetben tanulják tudományukat Iskolákban: a kard művészetét magányos mesterek oktatják, egyszerre legfeljebb három-négy tanítványnak. Az azonos mesternél tanult kardművészek éppúgy összetartanak, mint harcművész társaik, s a Dorcha tiszteletében sem maradnak el tőlük.

Kardművészetet Tiadlanon kívül csak elvétve oktatnak. Néha Pyarronban, néha az Északi Szövetség területein, olykor a Déli Városállamokban bukkan fel egy-egy magányos mester.

Km – 0. (Kardművész)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Stílus, Pszi – Slan, Chi harc - Slan Kard, Slan Pajzs
2	+1	+2	+2	+3	Fegyverrántás I., Iskola Képesség
3	+2	+2	+2	+3	Chi harc +2, Iskola Képzettség +1
4	+3	+3	+3	+4	Saját Vért I., Slan Kard
5	+3	+3	+3	+4	Chi harc +3, Iskola Képzettség +1
6	+4	+3	+3	+5	Fegyverrántás II., Iskola Képesség
7	+5	+4	+4	+5	Chi harc +4, Iskola Képzettség +1
8	+6	+4	+4	+6	Saját Vért II., Fegyverforgatás (Slan Kard) – Mesterfok
9	+6	+5	+5	+6	Chi harc +5, Mágikus Fegyver
10	+7	+5	+5	+7	Fegyverrántás III., Iskola Képesség

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Kardművész kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf
Alap TÉ: +2
Jellemző: Szívósság 2+, Gyorsaság 2+, Tudat 2+
Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+,
Képességek: Kiválasztott, Pszi – Alapfok, Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-Vágó) – Alapfok
Ideális Háttér: Novícius 1/Fegyverforgató 2

Elsődleges képzettségek

Akrobatika, Egyensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Lovaglás, Mászás, Összpontosítás, Pszi használat, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító
Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Stílus:

A kardművész karakternek első szinten ki kell választania, hogy melyik kardművész irányzatot is követi. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Kardművész Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A kardművész karakter megkapja az iskola által

oktatott stílus Harcművész Képességét. A stílus meghatározza az iskolában elsajátítható képességeket és a választható Iskola Képzettségeket, illetve természetesen már maguk az induló képességek is eltérő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, és képességet áldoz egy újabb stílus Kardművész Képességének elsajátítására, úgy a későbbi szinteken választható képességeinek és képzettségeinek listája kibővül.)

Pszi – Slan:

Minden Kardművész megismeri a Pszi Slan útját, mivel a slanek tanulmányainak alapja a Pszi Slan metódusának elsajátítása. Első Kardművész szintjének felvételekor, a karakter elsajátítja a Slan pszit, melynek következtében képessé válik a különleges Slan diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Pszi-pontjainak a meghatározásakor, a szorzószám 4-re emelkedik. (A Pszi különféle metódusairól, a Pszi-pontokról és a pszi diszciplínákról a Pszi fejezetben található bővebb információ.)

Slan Pajzs:

A Slan út alkalmazói által gerjesztett Statikus Pszi-Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Pszi-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

Chi Harc – Slan Kard:

A slanek – a Pszi Slan Útja által – képesek a különleges Chi harc diszciplína alkalmazására. Ahogyan a diszciplína bemutatásában is szerepel, a Chi harc még a slanek körében is csak meghatározott fegyverekkel együtt használható. A kardművészek esetében ez a slan kardot jelenti, tehát a kaszt tagjai csak akkor élhetnek a Chi harc diszciplínával, ha slan kardjukat forgatják.

Chi harc +2 – +5:

Amint a kardművész egyre tapasztaltabbá válik, egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína kezdeti módosítói 3., 5., 7. és 9. kardművész kaszt-szinten további +1-gyel nőnek. Tehát egy 3. szintű kardművész, mikor Chi Harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebzés dobásaira. Ezek a módosítók egy 9. szintű kardművész esetében már +5 TÉ, VÉ és sebzés.

Fegyverrántás I.:

A kardművészek körében külön hagyományai vannak a slan kard előrántásának művészetének. A kardművész karakter megkapja a Fegyverrántás – Alapfok képességet. Ezt a képességét azonban csak a slan kardjával kapcsolatosan képes használni, más fegyverekre (még Slan tőrére sem) nem érvényes. A karakter akkor is rendelkezik 2. kardművész szintjétől a képességgel, ha nem felel meg a követelményeinek.

Összpontosítás próba eredménye	TÉ növekedés	Sebzés növekedés
11-15	+1	+2
16-20	+2	+4
21-25	+3	+6
26-30	+4	+8
	és így tovább...	

Iskola Képesség:

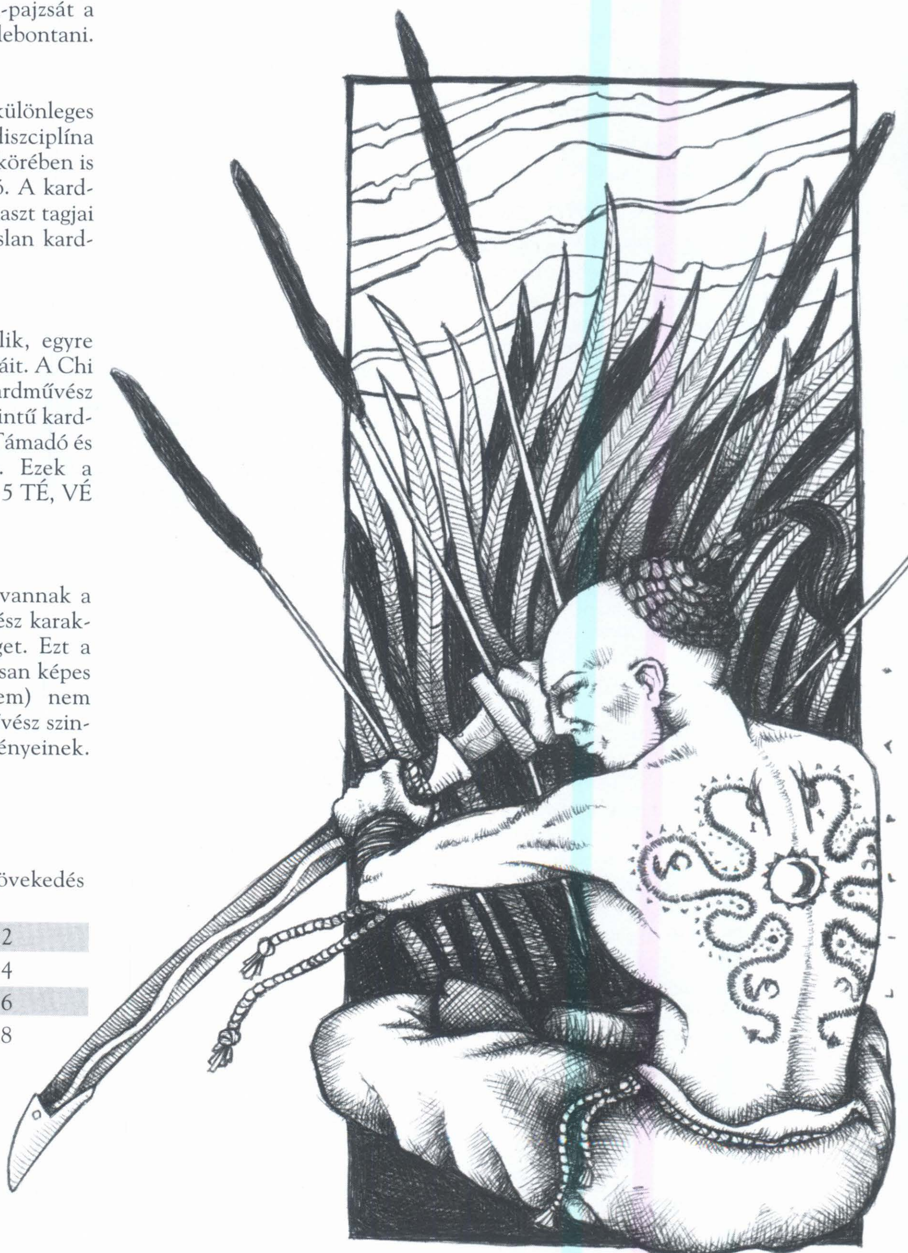
A kardművész választhat egy képességet. Egyetlen megkötés, hogy ennek a képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Kardművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

Iskola Képzettség +1:

A kardművész választhat egy képzettséget az iskolája által meghatározott listáról. A választott képzettséggel kapcsolatos próbáihoz a továbbiakban +1 módosító járul. A karakter megteheti, hogy egy képzettséget többször is kiválaszt, ebben az esetben a módosítók összeadódnak. A Kardművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

Saját Vért I:

A kardművész idővel megtanulja a kardművész vért viselését, ám 4. kardművész szinten még a vértezet teljes MGT-je érvényesül. A karakter egyedül a Kardművész vért felöltésére válik képessé, a Saját Vért kaszt-képesség ne egyenértékű a Könnyűvért- vagy a Nehézvért-viselet képességekkel.



Slan Kard:

A kardművész és slan kardkészlete szinte elválaszthatatlanok, bizonyos értelemben a slan kard a karakter lelkének egy darabja. A kardművész 4. szinttől éppen úgy képes Pszi diszciplínákat alkalmazni Slan kardjára, mint saját magára.

Fegyverrántás II.:

A kardművész a fegyverrántás mesterévé válik, a slan kard előhúzása és az első csapás egyetlen, olajozott és halálos mozdulat. A karakter megkapja a Fegyverrántás – Mesterfok képességet. Ezt a Képességét azonban csak a slan kardjával kapcsolatosan képes használni, más fegyverekre (még slan tőrére sem) nem érvényes. A kardművész akkor is rendelkezik 6. kardművész szintjétől a képességgel, ha nem felel meg a követelményeinek.

Saját Vért II:

A kardművész rengeteg gyakorlással tökélyre fejleszti a Kardművész vért viselését, így annak MGT-je számára 2-vel csökken. Ez egyedül a különleges Kardművész vért használatára vonatkozik, a Saját Vért kaszt-képesség ne egyenértékű a Könnyűvért- vagy a Nehézvért-viselet képességekkel.

Fegyverforgatás (Slan kard) – Mesterfok:

A karcművész idővel slan kardjának igazi mesterévé válik, és megkapja az azonos nevű képességet.

Mágikus Fegyver:

A kardművész slan kardja Chi harcban különleges erőkkel telítődik, és ettől a szinttől kezdve mágikusnak számít.

Fegyverrántás III.:

Ez a kaszt-képesség, mely csak a rendkívül tapasztalt kardművészek körében ismert, még halálosabbá teszi a karakter Fegyverrántás képességét. Amennyiben a kardművész erősen koncentrál, képessé válik megérezni a megfelelő és legalkalmasabb pillanatot, mikor lesújthat ellenfelére. A kasztképesség egy jelenetben (és természetesen harcban) csupán egyszer alkalmazható, és csak akkor, ha a kardművész még nem húzott fegyvert. A fegyverrántást megelőzően a kardművész karakter Összpontosítás képzettség-próbát dobhat, melynek eredményességétől függően biztosabban találja el ellenfelét, és súlyosabb sebet okoz. A próba sikere a Km -1. (Fegyverrántás) táblázatból olvasható le.

Természetesen a kardművész Fegyverrántás II. kasztképessége is érvényes, tehát a képzettség próbát követő támadás alkalmával az ellenfél készületlennek minősül. A Fegyverrántás III. kaszt-képesség feszült koncentrációt kíván, ezért kizárja bármilyen Pszi diszciplína használatát, ellenben bármilyen képességgel együtt alkalmazható (Mesterfokú fegyverforgatás).

Az összpontosítást követő – fegyverrántással összekötött – támadás több szempontból különlegesnek minősül. Egyrészt a karakter mindenképpen sebet kíván ejteni (tehát nem lehet lefegyverző, fegyvertörésre irányuló, stb. támadás), továbbá vissza sem foghatja a pengéjét (tehát túlütés esetén mindenképpen Ép-t sebez): Bár a Fegyverrántás III. minden képességgel együtt alkalmazható, az Összpontosítás próba eredménye csupán egyetlen támadásra érvényes. Ebből a szempontból a támadás formája a mérvadó, nem pedig az esetleg megsebesített ellenfelek létszáma. Például Forgószél Támadás esetén a karakter az összes megtámadott ellenfél ellen élvezi a TÉ és sebzés módosítót, ellenben Kaszabolás képesség alkalmazásakor már nem.

Slan Stílusok

Yneven számtalan harcművészeti és kardművészeti irányzat található, főleg Északon akadnak nagy hagyományai a Slan Útnak. A M.A.G.U.S. játékrendszerében egy slan stílus a következőképp épül fel:

Leírás:

A stílus általános bemutatása, esetleg rövid története és hagyományai.

Stílus Képesség:

A stílus Harcművész vagy Kardművész Képességének neve rendszerint megegyezik a stílus elnevezésével. A Harcművész vagy Kardművész Képesség felépítésében tökéletesen megegyezik a M.A.G.U.S.-ban található bármely egyéb képességgel. Amennyiben a karakter nem felel meg a képesség követelményeinek, úgy azt nem veheti fel (és így nem választhatja ezt a Stílust első kaszt szintjén).

Iskola Képességek:

Az iskola harcstílusának tökéletes elsajátításához szükséges képességek listája. A karakter ezekből a képességekből válogathat, mikor 2., 6. és 10 kaszt-szintjére lép.

Iskola Képzettségek:

Az iskola által fontosnak tartott képzettségek listája. Az itt felsorolt képzettségek akkor is elsődlegesnek számítanak a karakter számára, ha amúgy a kaszt elsődleges képzettségei között nem szerepelnek.

Kismesteri szint (követelmények):

Ha a karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket, akkor a stílus kismesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktechnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

Mesteri Szint (követelmények):

Ha a karakter karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket (mely rendszerint az összes Iskola Képesség meglétét, és magas szintű Slan Pszi használat képzettséget jelent), akkor a stílus mesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktechnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

Harcművész Stílusok

Avad-ka-kinito

A főleg fizikai erőre alapozó stílus – mely ennek következtében elsősorban férfi tanítványok körében népszerű - , eredetileg Niare-ből származik, és legnagyobb mesterei is onnan érkeztek. Az iskola jelképe a Sidar stilizált körvonala, ezt általában tunikájukra hímezve viselik.

A harci technikák az állóképességre és erőre építenek. Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, híres, romboló erejű ütéseikben a harcművészek egész testének súlya benne van.

Avad-ka-kinito (Harcművész Képesség)

A karakter jártas az Avad-ka-kinito harcművészeti stílusban.

Követelmény: Erő 13+, Pszi – Alapfok

Előny: Az avad-ka-kinito stílust alkalmazó harcművész gyilkos erővel képes lesújtani célpontjaira. A karakter képessé válik puszta kézzel is a fegyvertörésre (mintha rendelkezne a Vasököl – Alapfok Képességgel).

Iskola Képességek: Avad-ka-kinito, Támadás Erőből, Edzettség, Fegyvertörés – Alapfok, Fegyvertörés – Mesterfok, Kitámadás, Kitartás

Iskola Képzettségek: Futás, Úszás, Összpontosítás, Mászás

Kismesteri Szint (3 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pszi használat képzettség 9+): Az avad-ka-kinito stílus kismesterei – megfelelő koncentrációt követően – szinte bármilyen tárgyat és anyagot képesek eltörni. A karakter +4-et kap a Romboló Csapás kasztképesség alkalmazása során dobott Összpontosítás próbákra.

Mesteri Szint (az összes Iskola Képesség megléte, Pszi használat Képzettség 12+): A stílus mestereinek pusztakezes sebzése megnő. A karakter öklének sebzése egy „sebzés kategóriával" emelkedik (d3-ról d4-re Kis méretű, illetve d4-ről d6-ra Közepes Méretű lények esetében), továbbá pusztakezes támadásainak a túlütésküszöbe 1-gyel csökken (ha más tényező nem befolyásolja ezt, akkor a túlütés határa 15-ről 14-re módosul).

Dart-nid-kinito

A Niarei kolostorokból származó hagyományokat gondosan őrző stílus Kelet-Tiadlan legnevesebb harci irányzata. A dart-nid-kinito esetében a harc csupán másodlagos szerepet tölt be, és a szellem épülése mindennél előbbre való. Az iskola jelképe a víz, melynek valamilyen stilizált ábrázolását a stílus követői többnyire ruhájukra hímezve viselik.

Rendkívül lágy stílus, szögletes mozdulatokat nem találhatunk a technikáiban, szinte az egész test körívek mentén mozog. A harci technikák az ellenfél legyőzését – nem pedig elpusztítását – célozzák, és nagy hangsúlyt fektetnek a támadó lendületének kihasználására. A stílus elsajátítása igen időigényes folyamat, meglehetősen kevés harcművész vállalkozik rá.

Dart-nid-kinito (Harcművész Képesség)
A karakter jártas a Dart-nid-kinito harcművészeti stílusban.
Követelmény: Ügyesség 13+, Pszi – Alapfok
Előny: Amennyiben a Dart-nid-kinitot alkalmazó harcművész a Kivárás különleges kezdeményezésű cselekedetet alkalmazza (a részletekért lásd a Harc fejezetet), képes felmérni az ellenfelei harci képességeit, és ezáltal javítani a saját védekezésén. A harc hátralévő részére minden olyan ellenfél ellen, akit „maga elé enged" a cselekvésben, a harcművész +2 Kitérés módosítót kap a Védő Értékére (természetesen a módosítók nem adódnak össze, tehát egy ellenfél ellen ilyen módon legfeljebb +2 módosító szerezhető).

Iskola Képességek: Dart-nid-kinito, Kitérés, Mozgékonyság, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Jártasság – Mesterfok, Képzett Lefegyverzés, Riposzt – Alapfok, Harci Reflexek, Harci összpontosítás

Iskola Képzettségek: Emberismeret, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Összpontosítás, Pszi használat, Gyógyítás

Kismesteri Szint (4 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pszi használat képzettség 11+): A dart-nid-kinito iskola kismesterei meglepő hatékonysággal képesek lefegyverezni ellenfeleiket. Amikor a karakter a Lefegyverzés harci cselekedetet választja, a fegyverek méretkülönbségéből adódó módosítók nem érvényesülnek. Amennyiben az ellenfél két kézzel forgatja fegyverét, úgy a szokásos +4 módosító helyett, csak +2 illeti meg őt, mikor az ellendobásra sor kerül. (A Lefegyverzés harci taktikáról részletesebb információ a Harc fejezetben található).

Mesteri Szint (az összes Iskola Képesség megléte, Pszi – Slan Út Képesség, Pszi használat Képzettség 15+): A dart-nid-kinito igazi mesterévé csak valódi slan válhat. Az iskola mesterei a slanek között páratlan módon kiismerik a Slan Út lehetőségeit, minek következtében a Pszi-pontjaik kiszámításakor alkalmazott szorzószám 1-gyel megnő, és 4-ről 5-re emelkedik (erről bővebben olvashat a játékos a Pszi fejezetben).

Kardművész Stílusok

A harcművész stílusokkal ellentétben a kardművész iskolák többnyire zárva maradnak más kasztok képviselői előtt. Igazság szerint más kasztok tagjai amúgy sem vennék sok hasznát a különleges kardművész technikák elsajátításának. Az évszázadokon – olykor évezredeken – át tökéletesre csiszolt mozdulatok minden esetben a tradicionális kardkészletekre alapoznak, más fegyverek esetében nem igazán hatékonyak.

Shien-su

A Niarei eredeti Shien-su szó jelentése „két kard". Azon kevés kardművész stílusok közé tartozik, mely a slan-kard és a slan-tőr együttes forgatását tanítja. A harci technika lényege, hogy a két penge tökéletes összhangban mozog, szinte áthatolhatatlan védelmet építve fel a shien-su alkalmazójának. A stílus elsajátítása igen körülményes – rendkívüli ügyességet kíván -, így talán nem meglepő, hogy elenyésző számú mester okítja szerte Yneven.

Shien-su (Kardművész Képesség)
A karakter jártas a Shien-su kardművész stílusban.
Követelmény: Ügyesség 13+
Előny: A Shien-su egyformán alapul a Slan-kard és a Slan-tőr forgatásán. A kardművész képes Slan-tőrét is alkalmazni Chi harcban (ám továbbra sem képes kétkezes harcot folytatni a diszciplína alkalmazása közben).

Iskola Képességek: Shien-su, Kétkezes Harc – Alapfok, Kétkezesség, Harci Jártasság – Alapfok, Képzett Hárítás, Riposzt – Alapfok, Balkezes védekezés, Kitérés

Iskola Képzettségek: Észlelés, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Összpontosítás

Kismesteri Szint (3 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pszi használat képzettség 10+): A Shien-su kismesterei már tökéletes összhangban forgatják egyszerre Slan-kardjukat és Slan-tőrüket. A karakter képes kétkezes harcot folytatni Chi harcban is (természetesen csak a Slan-kard, Slan-tőr párossal). A Shien-su kismestere Chi harc használata nélkül is kivételes védelemmel rendelkezik, ha egyszerre forgatja két pengéjét, ezért +2 Kitérés módosítót kap Védő Értékére (ez a módosító Chi harc közben nem érvényes).

Mesteri Szint (az összes Iskola Képesség megléte, Pszi használat Képzettség 14+): A Shien-su mestere a két fegyvere egyidejű forgatásával már tökéletesen képes minden irányból védeni magát. Ha a karakter egyszerre forgatja két fegyverét, már nem lehetséges „közrefogni" vagy „bekeríteni", azaz nem szenvedi el az ilyen szituációkból származó büntetéseket, és ellenfelei nem kapják meg a helyzetből eredő módosítókat (a harci szituációk leírása a Harc fejezetben található).



Tolvaj

„…A homoksárga fal tetején fakó emáme tűnt fel, s rövidesen felbukkant a hozzátartozó fej is; a maszatos kölyökarcban élénken csillogtak a nagy, fekete szemek. A suhanc macskaügyességgel kúszott fel a vályogfal tetejére, alapos tolvajtekintettel felmérte a terepet, majd a rózsabokrok felett átszökkenve az utacskára huppant. Alig ért földet, nesztelenül eltűnt a nyúlánk alkonyi árnyak között.

A jelenés nem tartott tovább néhány kurta pillanatnál – mintha valóban csak egy macska ugrott volna a kertbe."

(Dale Avery: Renegát)

A tolvajok állandó megélhetéssel nem rendelkező, általában ügyeskedésből, mások befolyásolásából és átveréséből megélő alakok. Vonzzák őket a nagyvárosok, akár éji rovarokat a fáklyafény. A tömegben találják meg számításukat, és ott tudnak legsikeresebben eltűnni haragosaik szeme elől. Ez a tömeg persze nem minden esetben az utcák söpredéke, sőt, gyakran éppenséggel főnemesi udvarok seregléte. A tolvajok tán még a papoknál is ügyesebben forgatják a szót, ámbár ők ezt kizárólag arra használják fel, hogy lyukat beszéljenek hallgatóságuk hasába, pénzt, megélhetést csaljanak ki maguk részére, vagy hogy kivágják magukat a veszélyes helyzetekből. A hétköznapi munkát nemigen kedvelik, inkább mások kenyeréből szeretnek törni maguknak. Legtöbbször meggyőző külsejű, nagyvilági alakok – hisz oly távol esnek az egyszerű zsebtolvajoktól, mint egy Krad-lovag a Keleti Barbároktól. Pénzük általában akad elég, de mivel a könnyű életet kedvelik, hamar elverik lakomákra, nőkre és más léhaságokra. Mindenkinél jártasabbak az alvilági képzettségekben. Sokkal inkább ügyességükre hagyatkoznak, nem testi erejükre. Mindenhez értenek valamennyire, de semmihez igazán, mégis úgy állítják be magukat, mintha legalábbis tudósok, bölcsek lennének. Meglehetősen laza erkölcsű, nem kifejezetten törvénytisztelő emberek. Abból élnek, amit másoktól elvesznek. Akadnak köztük rablók, zsebmetszők, besurranók és szélhámosok, de más kis- és nagystílű gazemberek is. A képzett tolvaj karakter mindezen „mesterségekben" járatos. A tolvajok rendszerint klánokba tömörülnek, ám akad közöttük magányos farkas is. A tolvaj karakterek effélék, illetve olyanok akik, meglehetősen függetlenül képesek dolgozni a szervezetüktől. A képzett tolvaj megbecsült tagja bármely klánnak, annak hatalmi felépítésében valahol középtájon kap helyet. Alatta tanoncok tömegei, piti alakok sokasága szolgál, míg felette nagystílű gonosztevők, olykor bizony magas társadalmi ranggal bíró személyek találhatók.

A tolvajklánok száma szerte Yneven több ezerre tehető. Némelyikben bizony több száz vagy több ezer ember lel jobb-rosszabb megélhetésre, munkára, védelemre. Előmeneteli lehetőségeik valósággal lenyűgözők: idővel akár tolvajherceggé emelkedhetnek a rangsorban Nem csoda hát, ha az utcák neveltjei, a nincstelen városi családok gyermekei előbb-utóbb valamelyest tolvajklán kebelén kötnek ki. A tolvajklánok, ellentétben a fejvadász szervezetekkel, a városokban, a sűrűn lakott helyeken székelnek. Legtöbbjük egyetlen városban működik, ám némelyik egész országrészekre, netán a teljes országra is kiterjeszti befolyását. Világméretű azonban csak kettő akad: a Szürkecsuklyások és a Kobrák alvilági rendje.

T-0. (Tolvaj)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+0	Fegyverhasználat, Tolvaj Felszerelés +1, Alvilági Képesség
2	+1	+2	+3	+0	Klán-presztízs +1, Munkaterület +2.
3	+2	+2	+3	+1	Specializáció, Mesteri Értékbecslés.
4	+3	+3	+4	+1	Tolvaj Felszerelés +2, Klántudat, Alvilági Képesség
5	+3	+3	+4	+1	Klán-presztízs +2, Munkaterület +4
6	+4	+3	+5	+2	Specializáció, Mesteri Értékbecslés II.
7	+5	+4	+5	+2	Tolvaj Felszerelés +3, Tolvaj-tudat, Alvilági Képesség
8	+6	+4	+6	+2	Klán-presztízs +3, Önállóság
9	+6	+5	+6	+3	Specializáció, Alkalmazkodás
10	+7	+5	+7	+3	Tolvaj Felszerelés +4, Tolvaj Hidegvér

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A tolvajok nem viselik túl jól a megpróbáltatásokat, fájdalomtűrésük és életerejük még jóindulattal is csupán átlagosnak nevezhető. A tolvajok éppen ezért elkerülik a szemtől szembeni küzdelmet ha lehetséges, és inkább más módszerekkel kísérlik meg leküzdeni az eléjük kerülő akadályokat.

Jellemzők:

A tolvajok jellemzői nem kimondottan kiemelkedőek, egyedül figyelemre méltó gyorsaságuk az, ami említést érdemel. Sokan közülük sanyarú körülmények között nőnek fel, ami némiképp szívóssá teszi őket. Bár rendszerint fürge eszű és értelmes alakok, a mágia és a mentális erők felszabadítása nem az ő világuk, így Tudat jellemzőjük elenyésző.

Harcértékek:

A harc nem a tolvajok világa, ez megmutatkozik szerény harcértékeikben is. Gyorsaságuknak köszönhetően védelmük olykor meglepően jó, ám jobban teszik, ha ezt arra használják, hogy eltűnjenek a csata sűrűjéből, hogy később egy általuk megválasztott helyen és időben csaphassanak le újból. Ésszel, és nem nyers erővel dolgoznak.

Harcmodor:

A tolvajok ritkán öltenek vértet, mivel akadályozza őket a mozgásban, és hátráltatja a képzettségeik alkalmazását. Rendszerint apró, könnyen elrejthető fegyvereket használnak, nem vetik meg a dobófegyvereket, és az apró számszeríjakat.

Képzettségek:

A tolvajok valódi ezermesterek, a képzettségek révén szerzi a kaszt az erejét. Szakértelmek tekintetében senki nem érthet a tolvajok nyomába, és ez megmutatkozik a M.A.G.U.S. játékrendszerében is. Szintenként kapott Képzettség-pontjaik száma magas, és elsődleges képzettségeik listája meglehetősen bő választékát kínálja a szakértelmeknek (igaz főleg világi és alvilági szakterületeken). A tolvajok különleges kasztképességei és specializációi még tovább bővítik a kaszt lehetőségeit.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Tolvaj kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: -
Faj: -
Jellemző: Gyorsaság 3+
Képzettségek: Kézügyesség 6+, Ismeret (Hely) 6+, Információgyűjtés 6+, Értékbecslés 6+
Képességek: Alvilági kapcsolatok.
Egyéb: Klántag ajánlása, megfelelés a klán beavatási próbáján

Ideális Háttér:
Szerencsevadász 3

Elsődleges képzettségek

Akrobatika, Álcázás, Átverés, Egyensúly, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Hamisítás, Keresés, Kézügyesség, Információgyűjtés, Ismeret (Építészet), Ismeret (Etikett), Ismeret (Hely), Ismeret (Szerencsejáték), Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Meggyőzés, Megfélemlítés, Mesterség (Csapdakészítés), Rejtjelfejtés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Szakma (Csapdaállítás), Ugrás, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6+Állóképesség módosító

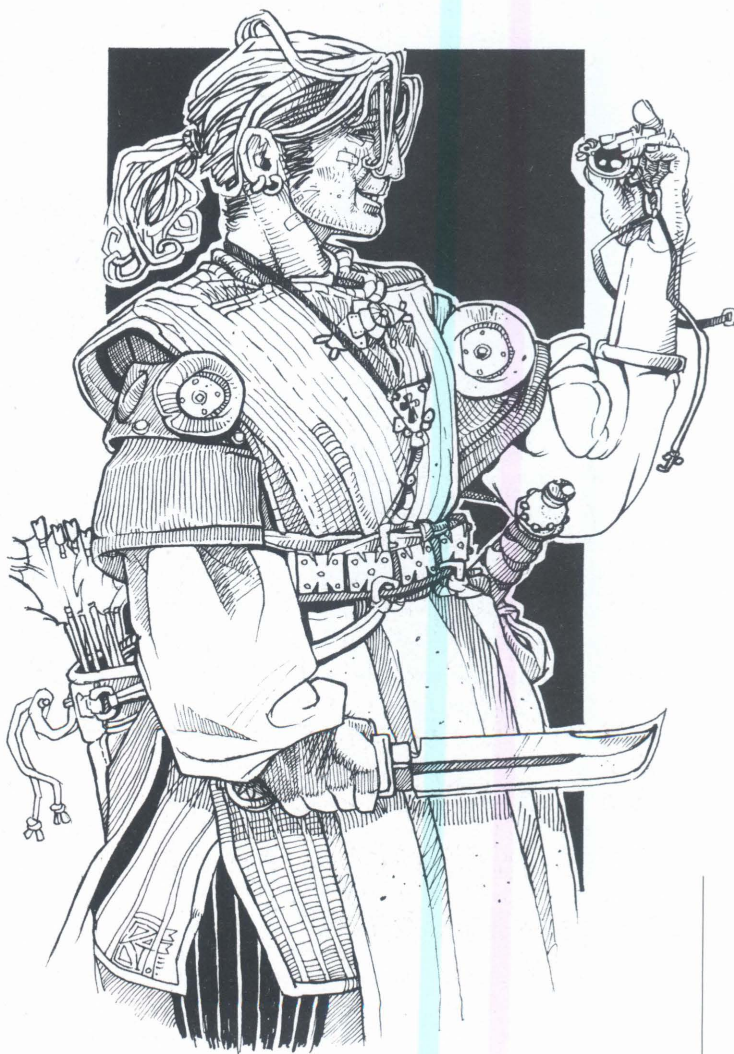
Kaszt-képességek

Fegyverhasználat:

A tolvajok hagyományosan a jól elrejthető fegyverek elsajátítására törekszenek. Nyílt közelharcba ritkán bonyolódnak, többnyire meglepetésből vagy távolról támadnak. Amikor a karakter felveszi első szintjét a Tolvaj kalandozó-kasztban, megkapja a Fegyverforgatás (egykezes szúró-vágó) – Alapfok képességet.

Tolvaj Felszerelés:

A tolvajok munkáikhoz általában saját, bejáratott felszereléssel rendelkeznek. Amennyiben a tolvaj saját felszerelése mestermunka, és legalább egy hónapja használja, úgy bizonyos képzettségek használatakor a mestermunkából származó módosító mellett további +1 módosítót kap a képzettségpróbájára. Ez a módosító további +1-gyel nő minden 3. kasztszinten az első után. Ez a képesség a következő képzettségekkel használható: Álcázás, Kötélhasználat, Hamisítás, Mesterség (Csapdakészítés), Szakma (Csapdaállítás), Zárnyitás



Tolvajok.

Aljas, bűnöző népség. A kikötők, sötét sikátorok, büdös kocsmák népe. A nyomornegyedek, csatornák, romos, elhagyatott paloták lakói. Zsarolók, orvgazdák, betörők, zseb– és torokmetszők: söpredék. Mocskosak és bemocskolnak mindent, amihez hozzáérnek, amit a lélegzetük ér. Hiába születtek nemesnek – mert nemesek között is vannak, akik tolvajoknak nevezik magukat, és nem azért, mert elrabolnak az alattvalóiktól mindent -, ugyanolyanok, mint pórok közül való társaik.

Sőt, rosszabbak, hiszen saját vérüket rabolják meg, más nemeseken élősködnek, és rokonaikat csapják be. S ha nem ezt teszik, úgy aljassá teszik azokat, akik talán nem válnának önmaguktól aljassá, hiszen mindenki tudja, mennyi és milyen erős kapcsolat van a nemesek és a tolvajklánok közt: márpedig a megrendelő kérését teljesíteni kell, ez a törvény, így a tolvajoknak egyre több emberre van szükségük öntelt megbízójuk követeléseit kielégíteni. S ha fordítva áll a dolog, és a nemesnek nem hagy nyugtot a város minden szegletét ellenőrzése alatt tartó, a rettegés hálója közepében mérges pókként gubbasztó tolvajcéh-vezető, úgy megsérti az istenek törvényét, és saját szégyentelen, romlott lényege átitatja az emberek vezetésének feladatára kijelölt nemeseket. Sötétség és fertő jár a nyomukban.

Tolvajok.

Az igazság és a helyes út védelmezői. A más országból valók, a szegények, az elkeseredettek pártfogói, a városok elhanyagolt negyedeinek rendfenntartói. Az igazság bajnokai, akik gondoskodnak a szegényekről, akik nem hagyják megtorlatlanul a kegyetlenkedést, és akik nemcsak tudják, mi a helyes, de tesznek is érte: hősök.

Nemes lelkűek, nemességük áthat mindent, amivel foglalkoznak, mindenkit, akivel érintkezésbe lépnek, mindent, aminek köze van hozzájuk. Nem kell arisztokratának születniük hozzá, lényegükből fakad ez a viselkedés, és akik nem pórnak születnek, azok csak annál többet tudnak tenni – mégha görbe úton járnak is a cél érdekében – embertársaikért. Talán még nagyszerűbbek alacsony sorban élő társaiknál, hiszen belülről vághatnak rendet a viperafészekben, s ha kell, akár saját vérükkel is szembeszállnak az igazságért. Ám ha nem saját maguk cselekszenek, úgy társaik segítségével, az egymás segítségére siető, céhbe tömörülő tolvajokkal működnek együtt, s ha kiderítették, ki az alávaló gazember, elég a nevét és a tartózkodási helyét közölni a klánnal, máris biztosak lehetnek benne, boldogabb hellyé tették városukat és Ynevet. Amennyiben pedig fordítva lenne, és a várost jóindulatúan felügyelő tolvajcéh vezetője, akinek figyelmét mindenhol megtalálható szemei és fülei révén egyetlen igazságtalanság, aljas tett sem kerüli el, felkéri nemes barátját valamire, úgy az istenek rendelése szerint cselekszik, hiszen melyikük nem nézné jó szemmel, ha a hívők boldogulásuk és boldogságuk érdekében összefognak egymással, és egymást segítve mindannyian nemesebbé válnak. Fény és rend terem, ahová lépnek.

Lehetnek kisstílű besurranók, zsebesek, városi tolvajcéh tagjai, netán a mindenhol ottlévő Család, a toroni központú Kobrák rettegett képviselői, akkor is tolvajok.

Lehetnek a szomszédság védelmezői, gazdagoktól egy-két érmét csenő suhancok, a várost fenntartó tolvajklán beavatottjai, a shadoni eredetű Szürkecsuklyások köztiszteletben álló tagjai, akkor is tolvajok.

Tolvajok.

Alvilági Képesség:

A tolvaj karakter választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit..

Klán-presztízs:

Minden tolvaj saját szervezete fenségterületén képességeitől függetlenül bizonyos tevékenységeket nagyobb hatásfokkal tud végezni, hisz egy nagy szervezet áll a háta mögött. Mindig, amikor a következő képzettségeit használja: Átverés, Információgyűjtés, Meggyőzés, Megfélemlítés, a Klán-presztízs szintjének megfelelő pozitív módosítóval nő a képessége. Ez az előny nem alkalmazható, ha a karakter titkolja hovatartozását, ha a klánja kitagadta, illetve, ha nem a klánja által uralt területen dolgozik.

Specializáció:

Bár a tolvajok sajátja, hogy számtalan dologhoz értenek közepes szinten, azonban – a közhiedelemmel ellentétben – minden tolvaj szakosodik egy jól körülhatárolható tevékenységre, amiben a többi tolvajhoz képest kimagasló képzést szerez. A tolvajklánok profiljából következően ez a következő képzettségek közül kerülhet ki:

- Megfélemlítés és Meggyőzés – Külvilági kapcsolatok, Védelmi pénzek, Feketekereskedelem
- Kézügyesség és Zárnyitás – Rablás, Betörés, Zsebmetszés
- Mászás és Ugrás – Behatolás, Speciális feladatok
- Lopózás és Rejtőzködés – Követés, Megfigyelés
- Hamisítás – Hamisítás
- Információgyűjtés – Információgyűjtés
- Ismeret (Szerencsejáték) és Kézügyesség – Szerencsejáték, Csalások
- Értékbecslés és Átverés – Alkusz, Kereskedő, Orgazda
- Észlelés és Hallgatózás – Kémkedés

A karakter +2 módosítót kap a választott specializációjába tartozó képzettség-próbáira, amennyiben először választotta az adott területet. Egy terület több alkalommal is választható – minden további szakosodás +2-vel növeli a módosítót.

Munkaterület:

Amint a tolvajok letöltik tanulási idejüket, általában egy jól körülhatárolt munkaterületen tevékenykednek. Ez általában egy-egy város, vagy egy nagyobb város valamely városrésze. Mivel nekik létfontosságú eme helyszín tökéletes ismerete, és rendszerint tökéletesen kiismerik annak minden talpalatnyi területét, ezért munkaterületükön eredményesebben képesek tevékenykedni. Minden tolvaj a képesség értékével növelheti következő képzettségeit munkaterületén: Akrobatika, Kötélhasználat, Egyensúly, Észlelés, Hallgatózás, Keresés, Ismeret (Építészet), Ismeret (Helyismeret), Lopózás, Mászás, Mesterség (Csapdakészítés), Rejtőzködés, Szakma (Csapdaállítás), Ugrás. A képesség csak olyan hellyel kapcsolatban használható, ahol a karakter nap mint nap megfordulhat. Nem használható a munkaterülethez tartozó épületek, kertek belsejében, a középületekben azonban igen.

Klán-tudat:

A kalandozó tolvajok általában nem kötődnek egyetlen városhoz, gyakran országokon ívelnek át kötődéseik. Ismerős területen, a karakter automatikusan kapcsolatba tud lépni klánjával. A karakter képes felismerni idegen környezetben is saját klánjának jelenlétét, akkor is, ha semmilyen támponttal nem rendelkezik a kérdést illetően. Amennyiben a karakter számára idegen területen kísérli meg felvenni klánjával a kapcsolatot, minden ilyen jellegű tevékenysége közben dobott Információgyűjtés képzettség-próbájához hozzáadhatja Tolvaj kaszt-szintjei összegének a felét. Klánjával kapcsolatos kérdésekben, ha ráldoz egy napot a keresésre, a karakter Információgyűjtés próbája során alkalmazhatja a Húszas szabályt (lásd Képzettségek fejezet).

Mesteri Értékbecslés I:

A tolvajok abból élnek, amit másoktól elvesznek. Nem elhanyagolható tehát a gyors helyzetfelismerés, és az idegen tárgyak értékének megbecslése egy jól képzett tolvaj számára. A karakter negyedik kaszt-szinten olyan tökélyre fejleszti ezt a képzettségét, hogy az értékbecslés már csak egyetlen teljes-körös cselekedetébe kerül – sőt egy teljes-körös cselekedet keretében azt is megteheti, hogy gyorsan végigpásztáz egy adott területet (a KM megítélése szerint), és kiválasztja, hogy melyek a legértékesebb tárgyak. Ilyenkor egy Értékbecslés képzettség-próbát kell tenned (a célszám 15 és 25 között mozog).

Tolvaj-tudat:

A kalandozó tolvajok kalandozásaik során ösztönös érdeklődéssel viseltetnek minden város alvilági szerveződése felé. Ez az érzékük olyan fokra emelkedik, hogy egy új városba, területre érve rövid idő alatt fel tudják venni a kapcsolatot a nagyobb helyi alvilági érdekeltségekkel. A karakter jó eséllyel képes megállapítani a településen aktív alvilági szervezetek számát, illetve annak a módját, hogy hogyan léphet kapcsolatba velük. A karakter hozzáadhatja Tolvaj kaszt szintjei összegének a felét minden olyan Információgyűjtés képzettség próbájához, mely egy adott terület erőviszonyainak és alvilági szervezeteinek a megismerésére irányul. Ha a karakter rááldoz három napot az érdeklődésre, Információgyűjtés próbája során alkalmazhatja a Húszas szabályt (lásd Képzettségek fejezet).

Mesteri Értékbecslés II:

A karakter már szinte tévedhetetlenül becsüli fel a 'szajrét', a hibaszázalék, a becsült érték a valós ártól való eltérése a felére csökken.

Önállóság:

A tolvajok élete nagyban függ felszerelésüktől. A Tolvaj-felszerelés nélkül sok esetben tehetetlenek. Azonban ezen a szinten a tolvaj azon képzettségekben is próbára teheti tudását, melyekre felszerelés hiányában nem dobhatna. Ez nem testi ügyességben nyilvánul meg, a karakter inkább annyira ismeri már a szakmát, hogy minden hétköznapi tárgyat fel tud használni célja elérésére. Ha nem megfelelő szerszámmal dolgozik, próbáira -4 negatív módosító járul (szélsőséges esetben a KM ezt -2-től -6-ig módosíthatja).

Alkalmazkodás:

A tolvaj karakter idővel képes kiismerni környezetét, és kiaknázni az abban rejlő lehetőségeket. Ha a karakter néhány hónapot egyetlen település vizsgálatával és kitapasztalásával tölt, képessé válik a Munkaterület kaszt-képességének alkalmazására az adott területen. Az ehhez szükséges hónapok száma 4 mínusz a karakter Intelligencia módosítója (például egy 13-as intelligenciával rendelkező tolvajnak 3 hónapra van szüksége a terep feltérképezéséhez), ám soha nem lehet kevesebb egy hónapnál.

Tolvaj Hidegvér:

A tolvaj karakter egy olyan szakterület képzettségeiben, amelyre korábban specializálódott, akkora rutinra tett szert, hogy bármilyen zavaró körülmény ellenére alkalmazhatja a 10-es szabályt az adott képzettségek próbáihoz (csupán egyetlen szakterületet választhat, függetlenül attól, hány különböző specializációt választott).



Tűzvarázsló

„...A terem közepén az ordani tüzet szórt támadóira. Üvöltő, fáklyaként lobbanó kámzsások dőltek el, ám hátulról egyikük elérte őt. Szertartási tőre mélyen hatolt ellenfele védtelen tarkójába. A tűzvarázslónak hihetetlen életereje lehetett, mert még megfordult, és izzó tenyereit támadója torkára fonta. Azután a többiek ledöntötték lábáról. Legalább hárman vetették rá magukat azonnal, puszta súlyukkal akarták a földön tartani az ordanit...

...A terem közepén a haldokló ordani bömbölve felemelkedett, támadóit medveként rázta le magáról. Karjait széttárta, hangja akár a fákat emésztő erdőtűz harsogása. Még kirántotta tarkójából a tőrt, mely kifordult elgyengülő kezéből. Azután karjait maga mellé ejtette, és a teremben egy csapásra kihunytak a tüzek. Egyetlen szívdobbanásra éjszakai sötétség borult a küzdőkre, azután az ordanit szétvetette a testében lakozó erő. Iszonyú lángrobbanásban hagyta maga mögött a világot..."

(Ian Russel: Fogadalom)

A tűzvarázsló a legkülönlegesebb varázshasználók közé tartozik Ynev földjén. Annak ellenére, hogy alig ismerik a mágia belső törvényszerűségeit – azaz minden szempontból csak felhasználói varázslók -, a legmagasabb szintű, legkifinomultabb mágiát használják, amit játékos karakter alkalmazhat. Mágikus hatalmuk kizárólag a tűzzel való támadásra és védekezésre korlátozódik, ennek viszont legnagyobb mesterei. Tudományukat egy részét Sogrontól kapták, más részét a godoni mágusoktól örökölték. A tűzvarázslók amellett, hogy rendkívül veszedelmes mágia birtokosai, a fegyverekkel – pontosabban saját, különleges kardjukkal – is remekül bánnak.

Egész Yneven a legnagyobb tűzvarázsló iskola az Ordani Tűzvarázsló Rend. Tagjai a kyr Sogront, a Tűzkobrát imádják. Maga a Rend több részre tagozódik. Az Alapkönyvben csak a Fény Ösvényét járó tűzvarázslókkal foglalkozunk. A többi rend erőteljes szerafisztikus vonásokat is magán hordoz, őket a későbbi kiegészítőkben részletezzük.

A tűzvarázslók tudományuk titkait szinte soha nem osztják meg nem rendjükből valóval. Ha olykor – évszázadonként talán egyszer – mégis kivételt tesznek, alaposan megfontolják, ki legyen az illető. Utoljára a pyarroni Fehér Páholy nagymesterének, Sonnornak engedtek betekintést titkaikba. Az ordani iskolát leszámítva csak renegát, magányos mesterek – s újabban pár kisebb renegát rend – oktatják a tűzmágiát, őket és tanítványaikat azonban – kell-e mondanunk? – üldözi és tűzzel-vassal irtja a Rend. Minden valószínűség szerint ezzel magyarázható párját ritkítóan alacsony számuk.

Tv – 0. (Tűzvarázsló)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	1	1	1	Tűzmágia Ösvényei, Godoni Transz
2	1	2	2	2	Tűzgyűjtés, Tűzgyújtás
3	2	2	2	2	Fegyverzet, Páncélzat
4	3	3	3	3	Rituálé I.
5	3	3	3	3	Mágikus Képesség
6	4	3	3	3	Tűzelnyelés
7	5	4	4	4	Rituálé II.
8	6	4	4	4	Mágikus Képesség
9	6	5	5	5	Rituálé III.
10	7	5	5	5	Tűzelvonás, Képesség

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A Fény Ösvényét járó Tűzvarázslók inkább a mágiában, mintsem a harcban jeleskednek. Ennek ellenére – mivel Rendjük elvárja tőlük, hogy a csatamezőn is megállják a helyüket, ha a sors úgy hozza – kénytelenek fizikumukat is folyton edzeni. Természetesen még így sem érhetik utol a fegyverforgatókat e téren.

Jellemzők:

Képzésük során felkészítik őket, hogy mágiával, de ha kell akár fegyverrel is képesek legyenek érvényesíteni akaratukat. Szívósságuk, Gyorsaságuk és Tudat jellemzőjük is jónak mondható, de az átfogó képzés miatt egyik sem kiemelkedő.

Harcértékek:

A tűzvarázslók – bár harci kiképzésben is részesülnek Ordanban – közelharcban nem veszik fel a versenyt a fegyverforgatókkal. Viszont mágiájuk segítségével már bármelyik harcedzett veteránnak pillanatok alatt elvehetik a kedvét a kötekedéstől.

Harcmodor:

A tűzvarázslót számtalan különböző harci helyzetbe sodorhatja a sors, amíg az Ordani Rendet szolgálja. Sokuk képzett a harci taktikákban, vagy akár a hadvezetésben is. Helyt kell állniuk a magányos küldetésekben, de a csatamezőn is. Általában az agresszív, offenzív taktikákat részesítik előnyben.

Képzettségek:

Bár a Fény Ösvényének tűzvarázslói a legkevésbé harciasak a Rendben, kemény kiképzésük és későbbi életük során is marad idejük a tűzvarázslóknak új képzettségek elsajátítására. De figyelmüket és idejüket meg kell osztaniuk az Ösvényeik fejlesztésével is.

Renegát Tűzvarázslók:

Az Ordani Tűzvarázsló Rend halállal bünteti a renegátokat. Féltve őrzi az ősi tudást és nem tűri el, hogy azt engedély nélkül elvigyék Ordanból. A kilépett tűzvarázslót a Rend nem fogadja vissza, sőt örökké vadászni fog rá. Elméletileg folytathatja életét a kasztban, de újabb kaszt-képességeket már nem kap, hacsak nem bukkan rá egy nála is tapasztaltabb és jó szándékú renegát mesterre – kik kifejezetten ritkák.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fény Ösvényét járó Tűzvarázsló kalandozókaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Kyr-vérű
Alap TÉ: +2
Jellemző: Szívósság 1+, Gyorsaság 1+, Tudat 3+
Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+, Ismeret (Kozmológia) 3+, Ismeret (Vallás-Sogron) 3+
Képességek: Fogékony (Tűzvarázslói Mágia), Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Fegyverforgatás (egykezes szúróvágó) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 2/Fegyverforgató 1

Elsődleges képzettségek

Előadóművészet (Szertartások), Észlelés, Nyelvismeret (ősi godoni), Pszi használat, Gyógyítás, Ismeret (összes), Lovaglás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító
Mp/szint: 10
Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Tűzmágia Ösvényei:

A tűzvarázslók legfontosabb képessége a különleges Tűzmágia használata. A kaszt mágiája a tűz teremtésén, irányításán és manipulálásán alapul, és minden tekintetben a tűz, mint központi motívum köré épül. A mágiaformáról a Tűzmágia fejezetben olvashatóak további részletek. A tűzvarázsló karakter már első szinten megismerkedik az összes ösvénnyel, így minden ezekhez tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos ösvényeket előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik ösvényhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén ösvényei növelésére fordíthat (azonban egyik ösvény szintje sem lehet magasabb, mint a tűzvarázsló kaszt-szintje +3).

Godoni Transz:

A Tűzvarázslók legalapvetőbb, a godoni mágusoktól örökölt – bár annál jóval lassabban működő – managyűjtési módszere. Azonnal működésbe lép, mihelyst a tűzvarázsló elméje nincs teljesen feltöltve manával. Nem szükséges hozzá semmilyen koncentráció, vagy összpontosítás, alvás közben is működik, de öntudatlan állapotban nem. A tűzvarázsló óránként annyi Mana-pontot képes elméjébe gyűjteni, ahány tűzvarázslói kaszt-szinttel rendelkezik. Amint újra elérte a maximális értéket, a transz megszűnik.

Tűzgyűjtés:

A Tűzvarázsló Rendjének mestereitől elsajátítja a Tűzgyűjtés misztikus képességét. Leírását lásd a tűzvarázslói mágiánál.

Tűzgyújtás:

A Tűzvarázsló a tűzhöz fűződő szoros kapcsolatának köszönhetően, bármikor – Mp-k befektetése nélkül – képes nyitott tenyerén egy ökölnyi lánggömböcskét létrehozni. Ez addig marad meg, míg a karakter ökölbe nem szorítja ujjait, és képes az éghető anyagokat lángra lobbantani. Szükség esetén a tűzvarázsló akár támadhat is ezzel a lánggal, ebben az esetben a tűz 1E-snek minősül (sebzése d3), és a karakternek sikeres közelharci érintő támadást kell végrehajtania vele a sebzéshez.

Fegyverzet:

A tanítvány megkapja Rendjétől a Tűzvarázslók jellegzetes fegyvereit, a Lángkardot és a Lángtőrt. A Lángkard hosszúkardnak, a Lángtőr pedig hagyományos tőrnek felel meg, de különlegességük, hogy mindkettő mestermunkának minősül. Pengéjük enyhén hullámos, lángnyelvekre emlékeztet.



Páncélzat:

Amikor elérkezik az idő, és a Rend vezetői érdemesnek találják a tűzvarázsló karaktert, egy jellegzetes szertartás keretében magára öltheti a Szalamandra Vértet, és bármikor viselheti. A Szalamandra vért pikkelyvért, a szalamandra pikkelyeit utánozza felépítése. Pikkelyvértnek minősül, de hozzáadódnak a mestermunka módosítói is, mivel kifejezetten a karakterre szabják, és mágikus tűzben, ősi rítusok szerint kovácsolják. Elvesztése esetén csak valamely, a Rend számára különleges fontossággal bíró – általában halálos kimenetelű – küldetés teljesítése után készítenek újat.

Rituálé I-III.:

A tűzvarázsló megtanulhat egy tűzmágikus rituálét, melynek a feltételeit teljesíti. A különböző szertartásokról a Tűzvarázslói Rituálék címszó alatt található bővebb információ. Egy idejűleg a tűzvarázsló annyi rituálét hívhat életre, amennyi a Rituálé kaszt-képességének a szintje (tehát 4. szinten egy, 7. szinten kettő, míg 9. kaszt-szinten egyszerre három rituálénak az előnyeit élvezheti).A tűzvarázsló nem csupán azon szinteken tanulhat rituálékat, mikor kasztképességként jár neki, hanem minden olyan esetben, amikor a kaland alakulása megengedi azt (azonban egy-egy Rituálé „soron kívüli" felvétele mindig csak a KM engedélyével történhet).

Mágikus Képesség:

A tűzvarázsló választhat egy képességet a Mágikus Képességek csoportjából, amelyiknek teljesíti a követelményeit.

Tűzelnyelés:

Amikor a mesterei elérkezettnek látják az időt, az immár elismert tudású tűzvarázslót beavatják a Tűzelnyelés tudományába, mely egy újabb managyűjtési metódust kínál fel számára. Leírását lásd a tűzvarázslói mágiánál.

Tűzelvonás:

Ezen metódust a Tűzmágia mesterei csak az igazi beavatottaknak tanítják meg. A sokat tapasztalt tűzvarázsló a Tűzelnyelés képességét fejleszti tovább, ez pár hónapot vesz igénybe. A képesség leírását lásd a tűzvarázslói mágiánál.

Képesség:

A tűzvarázsló választhat egy tetszése szerinti képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit.

Tűzvarázsló Rituálék

Amint a tűzvarázsló egyre inkább elmélyül a tűzmágia rejtelmeiben, annak egyre újabb és újabb titkait ismeri meg. Idővel elsajátítja az egyes Ösvényekhez kötődő különleges rituálékat, melyek kivételes, természetfeletti képességekkel ruházzák fel.

Név: *A rituálé neve.*

Követelmény: *A karakter akkor alkalmazhatja a rituálét, ha ezeknek a követelményeknek megfelel. Itt többnyire valamely Ösvény egy bizonyos szintje szerepel, mivel általában a különféle rítusok az Ösvények részeit képezik.*

Szertartás Ideje: *A rituálé életrekeltéséhez szükséges idő. Miután egy rítust elvégzett, a szertartás által biztosított képesség mindaddig érvényben marad, míg a tűzvarázsló meg nem szünteti.*

Szertartás Menete: *Néhány szó a szertartás menetéről, illetve arról, hogy hol, mikor, és milyen körülmények között elvégezhető.*

Hatás: *A rituálé által biztosított különleges képességek bemutatása.*

Egy tűzvarázslói rituálé a következőképpen épül fel a M.A.G.U.S. játékrendszerében:

A Szalamandra Pikkelye

Követelmény: Állóképesség 13+, Szalamandra Ösvény 6+, Előadóművészet (Szertartások) 6+

Szertartás Ideje: 1 óra

Szertartás Menete: A tűzvarázsló pontosan délben, egy kis tálkában a Tűzgyújtás képességével tüzet gyújt, mely a szertartás nyitó szavai után felloban, és egészen a rítus befejeztéig minden tápláló anyag híján is tovább ég. A szertartás alatt a tűzvarázsló apró, állati pikkelyeket szór a szertartási lángok közé, majd a rituálé végén tenyerét lángtőrével megvágja, és saját vérét is a tűzbe csepegteti.

Hatás: A szertartás befejezte után a tűzvarázsló érintésével képes lelohasztani a lángokat, valamint saját maga is ellenállóvá válik a tűzzel szemben. Minden a karakterre irányuló mágikus és természetes tűz Erőssége a karakter tűzvarázsló kaszt-szintjeinek a felével (lefelé kerekítve) csökken, és ugyanez igaz azokra a tüzekre, melyeket a karakter megérint. Az Erősség csökkenés csupán addig tart, míg a tűzvarázsló érintkezik a tűzzel (ám ez természetesen tökéletesen elegendő a karaktert célzó, többnyire azonnali hatóidejű tűzvarázslatok gyengítésére). A védelem egészen addig érvényben van, míg a karakter fel nem oldja a rituálét.

A Főnix Ébredése

Követelmény: Akaraterő 13+, Főnix Ösvény 10+, Haemas Phlogon képesség, Előadóművészet (Szertartások) 10+

Szertartás Ideje: 1 óra

Szertartás Menete: A szabad ég alatt a tűzvarázsló szertartási olajjal egy nagyjából három lépés átmérőjű kört rajzol a földre, majd a körön belülre egy stilizált főnixmadár körvonalai kerülnek, szintén olajjal megrajzolva. Pontban éjközép idején, a tűzvarázsló a madáralakba lép, és a szertartás nyitó szavaira az olajból rajzolt körvonalak lángra lobbannak. A szertartási lángok a rítus hátralévő idejére minden éghető anyag nélkül is tovább égnek. A rituálé lezárásaként a tűzvarázsló valamilyen ragadozó madár tollait szórja szét a körülötte lobogó lángokba. A záró szavak elkántálásakor hatalmas tűzoszlop emelkedik fel a tűzvarázsló lábai alól, elhamvasztva a szertartást végző tűzvarázslót. Ez egy kritikus pontja a rituálénak, mivel a karakternek Előadóművészet (Szertartások) próbát kell tennie „30 – tűzvarázslói kaszt-szintnyi" célszám ellen. Ha elvéti, a karakter a Haemas Phlogon képességnél leírtak szerint felrobban és meghal, mivel nem képes irányítani a szertartás erejét. Ha sikerrel jár, a karakter felemelkedik a kihunyó lángok közül, és immár a szertartás által biztosított különleges képesség birtokában lesz.

Hatás: A Főnix Ébredése naponta egyszer képessé teszi birtokosát a Haemas Phlogon képesség módosított változatának végrehajtására. A karakternek összpontosítania kell; egy egyszerű cselekedet kell erre szánnia, és sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell dobnia 20-as célszám ellen. Ha a tűzvarázsló sikerrel jár, teste az említett képességben leírtak szerint felrobban, ám d6 óra múlva újjászületik a hamvakból, ugyanazon a helyen, ahol a robbanás megtörtént.

A Sárkány Lehelete

Követelmény: Karizma 13+, Sárkány Ösvény 10+, Előadóművészet (Szertartások) 10+

Szertartás Ideje: 3 óra

Szertartás Menete: A tűzvarázsló három hatalmas tüzet gyújt, egymástól nagyjából egyenlő távolságra, úgy hogy azok hozzávetőlegesen egy szabályos háromszög csúcsait alkossák. A karakter mellkasára egy hatalmas, sárkányt ábrázoló rajzolat kerül, majd a karakter a rituálé megkezdéséhez a meggyújtott máglyák háromszögébe lép. Ezen szertartás során a rítus önmagában nem biztosítja a szükséges tüzek égését, így a

karakternek célszerű kellő mennyiségű éghető anyagról gondoskodni, hogy a szertartási máglyák ne aludjanak el a rituálé végéig (mely esetben a szertartás sikertelennek minősül). A szertartási tüzeknek legalább 3-as Erősségűeknek kell lenniük, különben nem felelnek meg a célra. A rituálé során a tűzvarázsló óránként magába nyel egyet ezek közül a tüzek közül – ez meglehetősen látványos jelenség, hiszen a tűzvarázsló gyakorlatilag a tüzektől több láb távolságban állva, nagy levegőt véve felszippantja a rituális lángokat. A máglyák elnyeléséhez minden alkalommal sikeres Előadóművészet (Szertartások) képzettség próbát kell tenni „30 – tűzvarázslói kaszt-szintnyi" célszám ellen. Minden elvétett próba a tűz Erősségének megfelelő mennyiségű (E*d3) Ép sérülést okoz a karakternek, mely ellen nincsen semmifajta Ellenállás, és csak a sikeres Előadóművészet próba segíthet. Ha egy Előadóművészet próbát a karakter elvét, és a sebzést is túléli, a rituálét folytathatja, ám a befejezett szertartás hatása végül gyengébb lesz (lásd később, a hatás leírásánál). A szertartás akkor ér véget, mikor a tűzvarázsló a harmadik szertartási máglya elnyelésével is megpróbálkozott.

Hatás: A tűzvarázsló naponta egy alkalommal tüzet lehelhet, a Sárkány Lehelete varázslatnál megadottakhoz hasonlatosan. A tűzlehelet Erőssége alapesetben 1, és minden, a szertartás során, sikeresen elnyelt szertartási máglya után 3-mal nő (tehát egy tökéletesen sikerült szertartást követően maximum 10).

Tűzkobra Szeme

Követelmény: Intelligencia 13+, Tűzkobra Ösvény 10+, Előadóművészet (Szertartások) 8+, Ismeret (Vallás – Sogron) 8+

Szertartás Ideje: 1 óra

Szertartás Menete: Ez a szertartás feltehetően szakrális eredetű, így a rituálé menete is inkább vallási jellegű, és nem annyira a tapasztalati mágiaformákhoz köthető. A rituálé csakis Sogronnak szentelt helyen végezhető el, és lényegében nem más, mint egy Sogron oltáránál elvégzett hosszú könyörgés. Az 1 órányi ima végén a tűzvarázslónak sikeres Előadóművészet (Szertartások) képzettség próbát kell tennie 25-ös célszám ellen, mely ha sikeres, akkor elméletben a rituálé hatása életre kel. Azért csak elméletben, mert a szertartás sikere nagyban függ Sogron jóindulatától, így ha a mesélő úgy véli, a tűzvarázsló hite és vallása nem kifejezetten erős, úgy bármikor bejelentheti, hogy a rítus sikertelen volt (természetesen ennek ellenkezője is igaz, ha a tűzvarázsló példás életet él, a KM akár csökkentheti is a szükséges képzettség próba célszámát).

Hatás: A tűzvarázsló naponta egyszer képes alkalmazni a szertartás által biztosított képességet. Ehhez egy mozgás-értékű cselekedet kell, amíg a tűzvarázsló összpontosít. Ezután az általa kiválasztott, látótávolságába eső, minimum 3E-s tűzbe teleportálhat. Amennyiben nincs a látómezőben ilyen tűz, semmi sem történik, de újra csak másnap alkalmazhatja a képességet. Miután a tűzbe teleportált, addig folytathatja a teleportálásokat – szintén mozgás-érétkű cselekedetenként -, amíg lát olyan tűzet, amibe még nem teleportált és az legalább 3E-nyi. Amikor már nincs ilyen tűz a közelben, vagy a karakter úgy határoz, akkor a képesség hatása megszakad és csak másnap használható legközelebb. Ez a forma önmagában nem ad semmiféle védelmet a tűz kellemetlen hatásaival szemben.

Lángúr Keze

Követelmény: Akaraterő 13+, Lángúr Ösvény 6+, Előadóművészet (Szertartások) 6+

Szertartás Ideje: 1 óra

Szertartás Menete: A tűzvarázsló pentagrammát rajzol a földre, melynek csúcsaiba lángvörös színű szertartási gyertyák kerülnek. Napkeltekor a tűzvarázsló a Tűzgyújtás képessége segítségével lángra lobbantja a gyertyákat, majd a pentagramma közepébe lép. Az egy órás rituálé folyamán a tűzvarázsló nagyjából fertály óránként (tehát összesen négy alkalommal) egy pillanatra fellobbantja a gyertyák lángját, a Tűzébresztés és Tűzlohasztás varázslattal (a szertartás miatt ebben az esetben a gyertyák lángja 1-es Erősségűnek kezelendő és egyetlen varázslat elegendő egyszerre az összes szertartási gyertya befolyásolásához). A szertartás végén a szertartási gyertyák lángja még utoljára fellobban, szinte vakító fényt kibocsátva, majd végleg kihunynak, és a rituálé befejeződik.

Hatás: A tűzvarázsló naponta egyszer használhatja a rituálé által biztosított képességet. Teljes-körös cselekedetként képessé válik megváltoztatni a közelében égő, természetes tüzek méretét, fel is szíthatja, vagy akár el is olthatja őket idővel. 1 körben 1E-vel képes változtatni a tűz intenzitásán, ám legfeljebb 5 E-vel módosíthatja egy tűz Erősségét.. A tűz, a megnövelés után akkor is égni fog ezután, ha elfogy az éghető anyag. Ez egészen addig tart, ameddig a tűzvarázsló mozdulatlanul koncentrál, és figyeli a tűzet.

Morquor Érintése

Követelmény: Morquor Ösvény 6+, Előadóművészet (Szertartások) 6+

Szertartás Ideje: 30 perc

Szertartás Menete: A tűzvarázsló napnyugta idején meztelenre vetkőzik és teljes testét szertartási olajjal keni be. Egy fertály órás kántálást követően éltre hívja Tűzgyújtás képességét, melynek következtében természetesen a testére kent olaj nyomban lángra kap. Ekkor a karakternek sikeres Előadóművészet (Szertartások) képzettség próbát kell tennie 20-as cél szám ellen. Amennyiben sikerrel jár, a tűz nem égeti meg, és néhány percen belül fokozatosan kialszik. Ha a tűzvarázsló elvéti a próbát, nem képes irányítani a szertartás menetét, és a testén lobogó tűz megégeti őt (a karakter D3 Sp-t sebződik minden egyes pont után, amivel elvétette a képzettség próba célszámát), a rituálé pedig kudarcot vall. Az Előadóművészet próba sikerétől függetlenül, a szertartás mindenképpen véget ér.

Hatás: A tűzvarázsló naponta három alkalommal képes testét a Tűzaura varázslatnál leírtak szerint tűzzel körbevenni. A hatás 1 körig tart a tűzvarázsló minden kaszt-szintje után, Erőssége pedig minden esetben 3-as. Egyéb részletek, hatás és megjelenés tekintetében a rituálé adta képesség megegyezik a Tűzaura varázslatnál leírtakkal.



Varázsló

A Varázsló

„Gennarin torz mosollyal engedte szabadjára erőit. Tapasztalatához illő gyorsasággal bontotta meg, rendezte újra a térszövedék mintázatát, s ugyanabban a pillanatban, amikor hűlt helyén haszontalanul vástak el a narvani pengék, a semmiből bukkant fel ott, ahol lenni kívánt. A Kalidarnak szánt lövedékek közül egy a korlátot forgácsolta szét, négy a testébe csapódott; az ősz diplomata testében szinte robbant a fájdalom, de ez sem számított már – csak az számított, hogy a nagydarab ember él, s hogy dühödt hördüléssel az ellenségre, az álmok, a barátok, a régi város hóhéraira emeli hatalmas fegyverét."

(Wayne Chapman: Karnevál II. kötet)

„... Az árnyék legfeljebb három lépésnyire járt, mikor megtorpant, és felemelte csuklyáját.

Fekete szemek: két sötét üreg a ráncok szabdalta barna arcban. A harmadik a néma kacajra kerekedő száj. Az oromként felmagasodó homlokon smaragdfényt árasztó pentagramma, az állon ódon írásjelek, egy ragadványnév a sivataglakó fayumik nyelvén: Dagar reneb, az Eltávozottak Ore.

– Te... Te! – A boszorkány döbbente nem ismert határt. Hangja fojtott suttogásba fúlt: – Abdul al Sahred!

– Személyesen – bólintott a legendás nekromanta. – Al Sahred, akinek hatalmát bitorlod, akinek síremlékét kifosztottad és meggyaláztad, akinek újjászületését megakadályoztad. Abdul al Sahred vagyok, egy más világ lakója. A végzeted!

A boszorkány iszonyodva hátrált.

– Nem, nem! Semmi vagy! Káprázat! A tetemedet magam égettem el, miután lelkedet bebörtönöztem, és...

– Bizonyára erre gondolsz, némber. – A dzsad ökölnyi, soklapú opált húzott elő. – Azt hitted, ezzel végeztél is? Hogy a nekromancia ősmágusát, az istenek hatalmának letéteményesét ilyen egyszerű elpusztítani? – Hosszan hahotázott, aztán ismét a boszorkányra emelte pillantását. – Hiszel az eleve elrendelésben, mégsem számítottál rám. Megleptelek igaz-e? Most benyújtom a számlát!

Alidax úrnője villámgyorsan emelte fel mindkét kezét. Kiáltott volna... ám ekkor ismét felizzottak a smaragdszín jelek.

– Nincs több hatalmad – dünnyögte Abdul al Sahred.

A boszorkány hátratántorodott, karjai lehanyatlottak. Árnyéka minden pillanattal kisebb lett, torkából artikulálatlan, nőhöz méltatlan hangok törtek elő.

– Nincs többé árnyékod sem!"

(Wayne Chapman: Észak Lángjai)

A varázsló a legmagasabb szintű varázshasználó kalandozó-kaszt. A varázslók ismerik a mágia belső törvényeit, s varázslataikat nem csupán évezredek gyakorlata alapján hozzák létre, hanem a tapasztalatokból okulva, tudományos alapossággal, alkotóelemekből rakják össze őket. A varázsló – azon túl, hogy az elméleti mágiában a legjobbnak számít – a gyakorlati mágiában is könnyen felülmúlhatja a többi kaszt tagjait. Kizárólag tőle függ, hogy milyen leleménnyel igazítja az adott helyzethez varázslatait.

A varázslók számtalan járulékos tudományban járatosak, ami azonban bizonyos: az okkult művészetekben ők mozognak a legotthonosabban.

Több híres varázslóiskola is létezik Yneven, ám játékos Karakter ezek közül csak kettőből származhat: a pyarroniból vagy a doraniból. Természetesen tanulhat más, kevéssé ismert iskolákban is, netán magányos tanítóktól.

A Pyarroni Fehér Páholy a varázslóknál magasabb tudású, tisztábban gondolkodó mágusok rendje. Felügyelete alatt két varázslóiskola is nevel tanítványokat. A Pyarroni Okkult Tudományok Egyeteme valójában nem iskola; elsősorban nem varázslók kitanításával foglalkozik, hanem a mágiához kapcsolódó segédtudományok – asztrológia, alkímia, rúnamágia – oktatásával. A másik, a Lar-dori Varázslóiskola gyermekkortól nevel növendékeket, akik tanulmányaikat a tó északi partján álló épületegyüttesben kezdik meg. Mikor elsajátították az alapokat, az igazi tehetségek a Belsőszigeti Iskolába kerülnek, ahol a legjobb mesterek irányítása alatt folytathatják tanulmányaikat.

A pyarroni neveltetésű varázslók kialakult és stabil erkölcsi érzékkel bírnak, amitől a mágiát, a mágia használatát elválaszthatatlannak érzik. Ritka közöttük az olyan, aki feketemágiához folyamodik, bármily aprónak mutatkozzék is az Igaz úttól való eltérés, és bármily nagy is a csábítás. Az asztrálmágiára pyarroniak nem tartják sokra, a nekromanciát pedig mereven elutasítják – elsősorban a mentálmágiát részesítik előnyben. Sokuk inkább az elméleti mágiát helyezi előtérbe, a mágia gyakorlati alkalmazása nem hozza izgalomba. No persze, a kalandozó varázsló nem tartozhat ez utóbbi csoportba.

A Dorani Varázsló Iskola más elveket vall. A jó szándékkal, jó cél érdekében alkalmazott mágiát soha nem nevezi feketének – tegyük persze hozzá, azért fehérnek sem. Doran nemhogy elfogadja a nekromanciát, de egyenesen híres nagy tudású nekromantáiról. Ugyan kinek jutna eszébe feketemágusnak nevezni a legendás Alyr Arkhont?

A kaszt jellemzői

Életerő és fájdalomtűrés:

A varázslók testük edzését elhanyagolják, ezért kíntűrésük és szívósságuk alaposan elmarad más kalandozó-kasztokétól. A kalandozó-kaszt tagjai legfeljebb acélos akaratukkal képesek legyűrni a fájdalmakat.

Jellemzők:

A varázslók minden idejét elméjük és mágikus képességeik csiszolása tölti ki, így nem meglepő, hogy Tudat jellemzőjük a legjobbak közé tartozik, melyet tovább erősít az általuk elsajátított Kyr-metódus. Mivel a tanulmányaiknak szentelik magukat, ezért mind szívósságuk, mind gyorsaságuk meglehetősen gyenge, nem igen ér fel más kalandozó-kasztok tagjainak értékeivel.

Harcértékek:

A varázslók harcértékei a leggyengébbek közé tartoznak a kalandozó-kasztok között, hiszen a fegyveres képzés szinte semmiféle szerephez nem jut a neveltetésük során. Ennek megfelelően ha tehetik, nem bocsátkoznak közelharcba.

Harcmodor:

A varázslók gyakran egyetlen fegyver forgatását sem sajátítják el, és a vértek felöltésében nem jártasak. Ha támadniuk vagy védekezniük kell, többnyire mágiájukra támaszkodnak, világibb eszközökhöz csak a legvégső esetben folyamodnak.

Képzettségek:

A varázslók többnyire nagy tudású és komoly műveltséggel rendelkező emberek. Elsődleges képzettségeik listája főként tudományos képzettségeket tartalmaz, Kp-jük száma magas.

V – 0. (Varázsló)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+0	+0	+2	Pszi – Kyr, Magas Mágia
2	+1	+0	+0	+3	Mágikus fókusz – Af,
3	+1	+1	+1	+3	Mágikus vagy Pszi képesség
4	+2	+1	+1	+4	Varázsló bot I., Képzett – Af.
5	+2	+1	+1	+4	Mágikus vagy Pszi képesség
6	+3	+2	+2	+5	Varázsló bot II
7	+3	+2	+2	+5	Mágikus vagy Pszi képesség
8	+4	+2	+2	+6	Varázsló bot III., Képzett – Mf
9	+4	+3	+3	+6	Mágikus fókusz – Mf
10	+5	+3	+3	+7	Varázsló bot IV.



Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Varázsló kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: ember, elf, félelf, kyr-vérű, dzsenn
Alap TÉ: -
Jellemző: Tudat 3+
Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+
Képességek: Kiválasztott, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Írástudó
Egyéb: Rend jellem
Ideális Háttér: Novícius 3

Elsődleges képzettségek

Emberismeret, Gyógyítás, Ismeret (Összes), Mesterség (Alkímia), Nyelvismeret, Összpontosítás, Ősi nyelv ismerete (Kyr), Pszi használat
Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító
Mp/szint: 10
Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Pszi-Kyr:

a varázslók tanulmányainak alapja a Pszi Kyr-metódusának elsajátítása. Első varázsló szintjének felvételekor a karakter elsajátítja a Kyr rendszerű pszit, melynek következtében képessé válik a különleges Kyr diszciplínák alkalmazására, továbbá maximális Pszi-pontjainak a meghatározásakor a szorzószám 4-re emelkedik. (A Pszi különféle metódusairól, a Pszi-pontokról és a pszi diszciplínákról a Pszi fejezetben található bővebb információ.)

Magas Mágia:

A varázsló karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolaformákat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a varázsló kaszt-szintje +3).

Mágikus fókusz – Af:

A második szinten a varázsló karakter kiválaszthat egy mágiaformát, melyre nagyobb figyelmet fordít, mint a többire. A varázsló az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Alapfok nevű mágikus képességet (amennyiben a képesség követelményeit teljesíti).

Mágikus vagy Pszi képesség:

A varázsló szabadon választhat egy mágikus vagy Pszi képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

Varázsló bot I.:

A negyedik szintre lépve minden varázsló karakter elég tudást gyűjt magába ahhoz, hogy megalkossa saját botját. A bot elkészítésének módja iskolánként eltérő ugyan, azonban a főbb jellegzetességekben a legkülönbözőbb iskolák is megegyeznek. A kiválasztott fát egy fafaragó mesternek kell elkészítenie (a botnak mestermunkának kell lennie, hogy befogadja a mágiát). A bot hossza nem lehet kisebb, mint a varázsló magasságának háromnegyede, vagy nagyobb, mint a varázsló magasságának ötnegyede (ez utóbbi kitétel csupán a készítés időpontjára érvényes). A botot ez után a varázsló három napon keresztül bűvöli a legmagasabb iskolaformájával egy 40 Mana-pontos rítus keretében. Ez idő alatt nem varázsolhat, s világi dolgokkal sem foglalatoskodhat. Amennyiben megzavarják úgy a Mana-pont elvész, és a rítust elölről kell kezdeni. (A zavarás jelen esetben olyan dolgot jelenti, ami aktív cselekedetet kíván meg a varázslótól. Tehát kopogás vagy vállveregetés még nem, amennyiben a varázsló nem vesz róla tudomást, azonban a védekezés már mindenképp – a varázsló készületlennek számít). A rítus végeztével a bot a varázsló személyes aurájához tartozó mágikus tárgynak minősül. A varázsló ezentúl mindig érzékeli, merre található a bot, valamint képessé válik Érintő Támadások leadására a boton keresztül – lényegében 2 láb távolságban adhat le közelharci érintő támadásokat..

Képzett (választott Képzettség) – Af:

A varázsló karakter nem csupán a mágiához ért. Minden varázsló választ magának egy nem mágikus szakterületet, amelybe beleássa magát. Ez többnyire az általa kiválasztott, és előnyben részesített mágikus területhez kapcsolódik. (Természetes Anyagok Mágiája esetén többnyire Mesterség – Alkímia, Asztrálmágia estén többnyire Emberismeret lehet a szakterület, stb.). A varázsló megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett (választott Képzettség) – Alapfok képességet. (amennyiben annak követelményét teljesíti).

Varázsló bot II.:

A hatodik szintet elérve a varázsló már képes érzékelni – amennyiben a bot a kezében van – a zónájában létrejövő mágiát, azonban sem a mágia forrásával, sem a pontos hatásával nem lesz tisztában.

Kpzett (választott Képzettség) – Mf:

A varázsló karakter még jobban elmélyedt az általa választott nem mágikus szakterületen. A varázsló megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett (választott Képzettség) – Mesterfok képességet (amennyiben annak követelményét teljesíti).

Varázsló bot III.:

A nyolcadik szintet elérve a varázsló már tudatában van, ha olyan mágiát hoznak létre zónájában, amilyennel a botot készítéskor átitatták. Amennyiben egy ilyen típusú mágiának a varázsló az alanya, úgy a hatás erőssége ellen a bot +2 ellenállást nyújt (értelemszerűen csak abban az esetben, ha a mágiaforma ellen létezik ellenállás).

Mágikus fókusz – Mf:

Kilencedik szintre érkezve a varázsló karakter immár mestere az adott mágikus területnek. A varázsló az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Mesterfok nevű mágikus képességet (amennyiben a képesség követelményét teljesíti).

Varázsló bot IV.:

A varázsló és a botja ezen a szinten már igazán összefornak, megbonthatatlan egységet alkotnak. A varázsló, amennyiben a zónájába kerül egy alacsonyabb kaszt-szintű varázsló botja, megtudja a bothoz tartozó mágiaformát, és a másik varázsló kaszt szintjét (±1 szint). Amennyiben a zónájában olyan varázslatot hoznak létre, amivel a botot átitatták, úgy a varázsló rögtön megérzi a varázslat forrását és célját, és nagyjából a hatás időtartamát is (erősségét nem). Amennyiben ő a célpont, képes azt még a varázslat létrejötte előtt érzékelni, s képes cselekedet készenlétbe helyezni egy cselekedetet az érzékelt dolgok alapján (ezáltal egy Asztál mágus képes lehet például, készenlétbe helyezni egy cselekedetet asztrális támadásokkal szemben) A bot a hozzátartozó mágiaformával szemben +4 ellenállást nyújt. Mindezen képességek csak akkor működnek, ha a bot a varázsló kezében van.





Képzettségek

Egy karakter képzettségei jelölik mindazokat a megszerzett jártasságokat és elsajátított tudásanyagot, amelyekre élete és kalandozásai alatt szert tett és tehet. Képzettségei használata révén válik képessé a különféle kihívások leküzdésére, amelyeket a mindennapi élet támaszt.

Képzettség Szintje

A képzettségek elsajátításának mértékét szintekben mérjük. A szint jelöli, mennyi gyakorlata és tapasztalata van karakterednek az adott képzettségben – minél magasabb ez az érték, annál jobban értesz az adott területhez. Minden képzettség szinttel rendelkezik, amelynek az értéke legfeljebb 3-mal lehet nagyobb a karakter-szintnél. Amennyiben valamely képzettséged szintje 0, úgy azon a területen egyáltalán nem vagy jártas.

A képzettség szintje alapján lehet kiszámolni a karakter képzettség módosítóját az adott képzettséghez:

Képzettség módosító = képzettség szintje + tulajdonság módosító+ egyéb módosítók

A képzettség szintje attól függ, mennyi képzettség pontot költ a karakter a képzettségre (lásd a Karakteralkotás fejezetet).

A képzettség tulajdonság módosítója általában annak a jellemző tulajdonságnak a módosítója, ami leggyakrabban párosítható az adott képzettséggel. A képzettségekhez általában társított tulajdonságot megtalálod a leírásuknál.

Egyéb módosítók lehetnek például a fajból eredő módosítók, illetve a vért miatti levonások.

Képzettségek használata

Képzettség használatakor képzettség-próbát dobsz, hogy kiderüljön, milyen jól sikerült a képzettséget használnod. Minél nagyobb a képzettség-próbád eredménye, annál jobb az elért eredmény. A körülményektől függően az eredménynek el kell érnie vagy meg kell haladnia egy bizonyos értéket – az úgynevezett célszámot – ahhoz, hogy a képzettséget sikeresen használhasd. Minél nehezebb a feladat, annál magasabb a célszám. Többféle körülmény lehet hatással a próbádra. Ha nyugodtan, teljes figyelemmel tudsz dolgozni, óvatosabb leszel, el tudod kerülni az alapvető hibákat. Ha nagyon sok időd van, próbálkozhatsz újra meg újra, idővel a legjobbat hozva ki magadból. Ha akad segítséged, sikeres lehetsz ott is, ahol egyébként elbuknál.

Képzettség-próbák

Amikor képzettség-próbát teszel, a vonatkozó képzettség módosítód adod egy d20 dobáshoz, vagyis minél magasabb szinten ismersz egy képzettséget, annál jobb eredményeket érhetsz el a képzettség próbákon.

Képzettség-próba: d20 + képzettség módosító

A képzettség-próba számításba veszi a gyakorlatodat (a képzettség szintje), a tehetségedet (tulajdonság módosító), és a szerencsét is (a dobás). Beleszámíthatnak többek között a faji jellegzetességek is (faji módosítók) valamint a karaktered által viselt vértezet (vért módosító). Egyéb módosítók lehetnek még például az egyes képességekből eredő módosítók (lásd Képességek).

Minél nagyobb az eredmény, annál sikeresebben alkalmaztad a képzettséget. A harci szabályoktól eltérően a módosítatlan 20-as dobás nem feltétlenül jelent sikert, mint ahogy a módosítatlan 1-es dobás sem feltétlenül kudarc.

Célszám

Bizonyos feladatokat valamilyen célszám ellenében kell dobnod. A célszámot a KM határozza meg (a képzettségek leírásánál ismertetett szabályok segítségével). Képzettség-próbád értékének legalább ennyinek kell lennie ahhoz, hogy a próba sikeres legyen.

Ellendobások

Bizonyos képzettség-próbák esetén ellendobást kell dobnod. Az elérendő célszám nem előre meghatározott, hanem általában egy másik karakter képzettség-próbájának az eredménye. Ahhoz például, hogy egy őr mögé osonj, a Lopózás próbád eredményének meg kell haladnia az őr Hallgatózás próbájának az eredményét. Akinek az eredménye nagyobb, az nyeri meg az ellendobást, és annak sikeres a képzettség alkalmazása.

Döntetlen esetén a magasabb tulajdonsággal rendelkező karakter nyer. Ha például a Hallgatózás ellen dobott Lopózás próba döntetlen lenne, a lopakodó Ügyessége kerül összehasonlításra a hallgatózó Intelligenciájával. Ha ezek is megegyeznek, dobjatok fel egy érmét.

Újrapróbálkozás

Elvileg, ha sikertelen a képzettség-próbád, újrapróbálkozhatsz, szinte végtelenszer. Bizonyos képzettségek esetében azonban a kudarcnak súlyos következményei lehetnek. Akadnak olyan képzettségek, amelyek teljesen haszontalanná válnak, ha a karakter elront egy bizonyos feladathoz szükséges próbát. A legtöbb képzettség esetében, ha a karakter egyszer már sikeres próbát tett egy feladat végrehajtására, az esetleges további sikereknek nem sok jelentősége van.

Az egyes képzettségek leírásai ismertetik azokat a szabályokat, amelyek az adott képzettség használatakor felmerülhetnek újrapróbálkozás esetén.

Ha egy képzettség sikertelen alkalmazásának nincsenek negatív következményei, feltételezheted, hogy idővel biztosan sikerül a próbád – ilyenkor alkalmazhatod a Húszas szabályt (lásd Próbák Dobások Nélkül).

Képzetlen képzettség-próbák

Általában, ha egy olyan képzettség használatával próbálkozol, amelyikben nem rendelkezel jártassággal (a képzettség szintje 0), egyszerűen csak teszel egy képzettség próbát. A képzettség módosítód nem tartalmazza a képzettség szintjét – képzettséged szintje ugyanis 0. Az egyéb módosítókat viszont használhatod, például a képzettséghez tartozó tulajdonság módosítóját.

Némelyik képzettséget csak akkor alkalmazhatod, ha már van benne némi gyakorlatod – tehát legalább 1 a képzettség szintje. Azon képzettségek esetében, amelyeket nem lehet képzetlenül használni, ezt a képzettség leírása ismerteti.

Kedvező és kedvezőtlen körülmények

Bizonyos körülmények könnyebbé vagy nehezebbé tehetik egy képzettség használatát. Az ilyen körülmények folyományaképpen pozitív vagy negatív módosító járulhat a próba képzettség módosítójához, illetve növekedhet, vagy csökkenhet a próba célszáma. Más dolog, ha egy dús, életteli erdőben akarsz élelmet kutatni a Túlélés képzettségeddel, és más, ha egy kopár sivatagon átutazóban kell élelmet keresned.

A Kalandmester – a körülményekre való tekintettel – négyféleképpen változtathatja meg a siker esélyét:

1. Az olyan körülményekért, amelyek a karakter teljesítményét javítják, adhat +2 módosítót a képzettség-próba eredményére. Ilyen körülmények lehetnek például, ha jó minőségű eszközökkel dolgozik, segítséget kap egy másik karaktertől (lásd Együttműködés, alább), vagy szokatlanul pontos értesülésekkel rendelkezik.
2. Az olyan körülményekért, amelyek a karakter teljesítményét rontják, adhat -2 módosítót a képzettség-próba eredményére. Ilyen körülmények lehetnek például, ha rögtönzött eszközökkel kell dolgoznia, vagy ha félrevezető információkkal bír.
3. Az olyan körülményekért, amelyek megkönnyítik a feladat végrehajtását, csökkentheti a célszámot 2-vel. Ilyen körülmények lehetnek például, ha barátságos közönsége van, vagy elég közepes minőségű munkát végeznie.
4. Az olyan körülményekért, amelyek megnehezítik a feladat végrehajtását, növelheti a célszámot 2-vel. Ilyen körülmények lehetnek például, ha ellenséges közönség előtt szerepel, vagy ha tökéleteset kell alkotnia.

A módosító értéke általában +2 vagy -2, a KM azonban meghatározhat ettől eltérő értékeket is, amennyiben úgy ítéli, hogy valamely körülmény különösen megnehezíti vagy megkönnyíti a próbát – a módosító értéke egészen 20-ig is nőhet a szinte lehetetlen vagy szinte elronthatatlan feladatok esetében.

A teljesítményedre kihatással bíró körülmények a képzettség módosítódat változtatják meg. Az elvégzendő feladat minőségét meghatározó körülmények a célszámon változtatnak. A képzettség módosítódhoz járuló pozitív módosító és a próba célszámának csökkenése ugyanazzal a hatással jár: megkönnyíti a próbádat. Azonban különböző körülményeket jelentenek, és ez a különbség néha lényeges lehet. Ugyanez igaz a próbát megnehezítő módosítókra is.

Például Geor nan Dollak, az ilanori bárd játékával szórakoztatni szeretne egy csapat zsoldost, akik ugyanabban a fogadóban szálltak meg, mint Geor. Mielőtt játszani kezdene, Geor kihallgatja a zsoldosokat, és megkísérli megállapítani a hangulatukat. Ez segíti az előadását, és +2 módosítót ad a képzettség-próbájához. 6-ot dob, és ehhez +8 módosító járul (+4 a képzettsége miatt, +2 a Karizma tulajdonsága miatt, és +2 a rögtönzött hangulat-felmérésért). Az eredmény 14. A KM a célszámot 15-ben határozza meg. Ám a zsoldosok jó hangulatban vannak, mert nemrég tértek vissza a szomszédos erődítmény elleni győztes ostromból, úgyhogy a KM a célszámot 13-ra csökkenti. (Geor attól még nem játszik jobban, mert a zsoldosoknak jó kedve van, így nem kap módosítót a dobásához, ehelyett a célszám csökken). A zsoldosok vezetője azonban azt hallotta, hogy az ellenfélnek dolgozik egy ilanori kém, és ezért gyanakszik Georra. Az ő szórakoztatásához szükséges célszám ezért nagyobb: 15 helyett 17. Geor próbája (14) elég jó ahhoz, hogy a közönséges zsoldosokat szórakoztassa (13-as célszám), a vezérüket azonban már nem (17-es célszám).

A zsoldosok így megéljenzik Geort, fizetnek neki egy italt, és új dalt kérnek tőle, vezetőjük azonban gyanakvóan méregeti.

Képzettség-próbák időigénye

Némelyik képzettség alkalmazása egy kört vesz igénybe, másoké semennyit. Akad olyan képzettség is, amelyiknek az alkalmazása jó néhány körbe, vagy még ennél is több időbe telik. A legtöbb képzettség alkalmazása egyszerű cselekedet, mozgás-értékű cselekedet vagy teljes-körös cselekedet. Az, hogy valamely képzettség használata milyen típusú cselekedetnek számít, meghatározza, hogy a harci körön (6 másodperc) belül mennyi időt vesz igénybe, és hogy hogyan lehet mellette mozogni (lásd a Harc fejezetben). Bizonyos képzettség-próbák azonnali hatásúak, és vagy reakciók valamely eseményre, vagy benne foglaltatnak egy másik cselekedetben. Az ilyen

Feladat	Képzettség (Tulajdonság)	Ellenálló képzettség (Tulajdonság)
Valaki mögé osonni	Lopózás (Ügy)	Hallgatózás (Int)
Valakit beugratni	Átverés (Int)	Emberismeret (Kar)
Elrejtőzni valaki elől	Rejtőzködés (Ügy)	Észlelés (Int)
Foglyot megkötözni	Kötélhasználat (Ügy)	Szabadulóművészet (Ügy)
Megnyerni egy lóversenyt	Lovaglás (Ügy)	Lovaglás (Ügy)
Megváltoztatni a kinézetedet	Álcázás (Int)	Észlelés (Int)
Elcsenni egy erszényt	Zsebmetszés (Ügy)	Észlelés (Int)
Hamis térképet rajzolni	Hamisítás (Int)	Hamisítás (Int)

képzettség-próbák nem számítanak cselekedetnek. Más képzettség-próbák a mozgás részét képezik. Az a távolság például, amit az Ugrás képzettség segítségével átugrasz, része a mozgásodnak. Némelyik képzettség használata egy körnél hosszabb időt vesz igénybe; ezeknek a leírása általában ismerteti, mennyi időt vesz igénybe alkalmazásuk.

Kivételes siker

Amennyiben egy képzettség-próbán legalább 15-tel többet dobsz, mint a célszám, a feladatot különösen jól hajtottad végre, és ez általában kedvez karakterednek. A Kalandmester ilyenkor valamilyen előnyhöz juttatja a karaktert, ami az adott képzettségtől és a körülményektől függ.

Dobás nélküli próbák

A képzettség próba olyan kísérlet, amelyben a szerencse is szerepet játszik – általában az időbeli korlátok vagy például figyelemelterelő tényezők miatt. Olykor azonban a képzettségedet kedvezőbb körülmények között használhatod, és ilyenkor a szerencse nem tényező.

Tízes szabály: Ha nem sietsz, és a körülmények is ideálisak, dönthetsz úgy, hogy beéred átlagos teljesítménnyel. Ahelyett, hogy d20-szal dobnál, és az eredményt hozzáadnád a képzettség-próbához, számítsd ki a próba értékét úgy, mintha a kockával 10-et dobtál volna. Rutinfeladatok esetén a Tízes szabály alkalmazása automatikus sikert jelent. Ha valamilyen körülmény vagy veszély elvonja karaktered figyelmét, nem alkalmazhatod a Tízes szabályt.

Húszas szabály: Amennyiben rengeteg időd van (általában legalább 2 perc olyan képzettségnél, amit egy kör alatt lehet használni), és a használt képzettség sikertelen alkalmazása nem járna hátrányokkal, szinte biztosra mehetsz – ilyenkor alkalmazhatod a Húszas szabályt. Ez azt jelöli, hogy előbb-utóbb úgyis 20-at dobnál a kockával, ha elég sokszor megpróbálnád. Ahelyett, hogy d20-szal dobnál, számítsd ki a próbád értékét úgy, mintha a dobás eredménye 20 lenne. A Húszas szabály alkalmazása azt jelenti, hogy addig próbálkozol valamivel, amíg végül sikerül. Amikor a Húszas szabályt alkalmazod, az körülbelül húszszor annyi időt emészt fel, mintha csak egyszerűen használnád a képzettséget, valamint, amennyiben a képzettség használata anyagi költséget von maga után, úgy a rendes érték húszszorosába kerül.

Együttműködés

Amikor egynél többen akarják ugyanannak a képzettségnek az alkalmazásával ugyanazt a célt elérni, próbálkozásuk eredménye összeadódhat. Amennyiben lehetőségük van összedolgozni, és ezt meg is teszik, nagyobb esélyük van a sikerre, mintha csak egyedül próbálkoznának.

Néha a karakterek ugyanarra a helyzetre reagálnak, együtt dolgozhatnak és segíthetnek egymásnak. Ilyenkor az egyik karakter a próba vezetője, és ő dobja a képzettség-próbát, míg a többi karakter is próbát tesz ugyanazzal a képzettséggel. (Erre a próbára nem lehet a Tízes szabályt alkalmazni.) Mindegyik segítő után, akinek a próbája sikeres, a vezető karakter körülmény-módosítót kap a kedvező körülményeknek megfelelő szabály szerint. A módosító értéke attól függ, mennyi lett az adott segítő képzettség-próbájának az értéke (lásd 2-4-1. táblázat: Együttműködés-módosítók).

2-4-1. táblázat: Együttműködés-módosítók

Képzettség-próba eredménye	Együttműködés-módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

Sok esetben a karakter segítsége nem jelent előnyt, hiába is működne együtt. A képzettség-próbák jelentős részében pedig egyszerre csak bizonyos számú karakter próbálkozhat meg együttműködni. Az együttműködés lehetőségeit és korlátait a KM hivatott megítélni és szabályozni, ahogyan jónak látja.

Összhang

Előfordulhat, hogy egy karakter két olyan képzettséggel is rendelkezik, amelyeket jól lehet együtt alkalmazni; ilyenek például bizonyos esetekben az Átverés és a Megfélemlítés. Amennyiben legalább 5. szinten elsajátítottál egy képzettséget, +1 összhang-módosító járul az adott képzettséghez kapcsolódó más képzettségeid próbáira. Ez a módosító 1-gyel nő minden további 5. szint után, amennyiben a képzettséget magasabb szinten sajátítottad el (lásd 2-4-2. táblázat: Összhang-módosítók).

2-4-2. táblázat: Összhang-módosítók

Képzettség szintje	Összhang-módosító értéke
0 – 4	0
5 – 9	+1
10 – 14	+2
15 – 19	+3
20 – 24	+4
25 – 29	+5
+5-önként	+1-gyel nő

A képzettségek leírásánál feltüntettük az esetleges összhangban lévő képzettségeket – ezek azonban nem minden körülmények között állják meg a helyüket, valamint bizonyos esetekben ezeken kívül is elképzelhető képzettség összhang. Azt, hogy egy adott próbán fennáll-e összhang két képzettség között, a KM minden esetben felülbírálhatja.

Tulajdonság-próbák

Bizonyos esetekben olyan dolgokkal vagy kénytelen megpróbálkozni, amelyek nem tartoznak egyik képzettséghez sem. Ilyen esetekben tulajdonság-próbát kell tenned. A tulajdonság-próba értéke d20 + a tulajdonság módosítója; ilyenkor tulajdonképpen egy képzetlen képzettség próbát teszel. A célszámot a KM határozza meg, vagy dönthet ellendobás mellett is, amennyiben két karakter tulajdonságait állítja szembe egymással.

Bizonyos cselekedetek egyenesen a karakter valamely tulajdonságától függenek, a szerencse nem játszik szerepet ezek végkimenetelében. Mint ahogy nem dobsz magasság-próbát, hogy ki a magasabb, Erő-próbát sem dobsz, hogy eldöntsétek ki az erősebb. Ha két karakter szkanderezik, egyszerűen az erősebb nyer. Ha azonos a tulajdonságuk, dobj fel egy érmét.

2-4-3. Táblázat: Példa tulajdonság-próbákra

Feladat	Tulajdonság
Betörni egy beragadt vagy zárt ajtót	Erő
Befűzni egy cérnát	Ügyesség
Visszatartani a lélegzetedet	Állóképesség
Kitalálni egy útvesztőből	Intelligencia
Nem felszisszenni fájdalmadban	Akaraterő
Fellépéseddel jó benyomást kelteni	Karizma

Képzettségek

Képzettségek

Az alábbiakban felsoroljuk a különböző képességeket, valamint azt, hogy melyik használható csak képzetten, melyiknek használatát akadályozza a vértviselet, és általában melyik tulajdonság módosítja az adott képzettség használatakor dobott képzettség-próbákat.

Képzettség neve	Tulajdonság	Vért módosító	Csak képzetten
Akrobatika	Ügyesség	x	
Álcázás	Intelligencia		
Állattartás	Intelligencia		x
Átverés	Karizma		
Egyensúly	Ügyesség	x	
Előadóművészetek	Karizma vagy Intelligencia		
Emberismeret	Karizma		
Értékbecslés	Intelligencia		
Észlelés	Intelligencia		
Futás	Állóképesség	x*	
Gyógyítás	Intelligencia		
Hallgatózás	Intelligencia		
Hamisítás	Intelligencia		
Információgyűjtés	Karizma		
Ismeret	Intelligencia		x
Keresés	Intelligencia		
Kézügyesség	Ügyesség	x	x
Kötélhasználat	Ügyesség		
Lopózás	Ügyesség	x	
Lovaglás	Ügyesség		
Mászás	Erő	x	
Megfélemlítés	Karizma		
Meggyőzés	Karizma		
Mesterség	Intelligencia		x
Mesterség			
Alkímia	Intelligencia		x
Mesterség			
Méregkeverés	Intelligencia		x
Mesterség			
Mechanika	Intelligencia		x
Művészetek	Karizma		
Nyelvismeret	Intelligencia		x
Összpontosítás	Akaraterő		
Pszi használat	Intelligencia		
Rejtjelfejtés	Intelligencia		x
Rejtőzködés	Ügyesség	x	
Szabadulóművészet	Ügyesség	x	
Szakma	Intelligencia		x
Szexuális Kultúra	Karizma		
Ugrás	Erő	x*	
Úszás	Állóképesség		
Túlélés	Intelligencia		
Zárnyitás	Ügyesség		x

* Lásd a képzettség leírását

Ez a rész a Képzettségek leírásával foglalkozik, beleértve alkalmazásuk általános lehetőségeit, és az ezzel kapcsolatos gyakori módosítókat. A karakterek néha egyéb dolgokra is alkalmazhatják képzettségeiket, mint ami itt le van írva. Előfordulhat például, hogy valaki egy sikeres Lovaglás próbával akarja lenyűgözni nomádok egy csoportját.

A képzettségek leírása

A képzettségek leírása a következő dolgokat tartalmazza: (Azok a részek, amelyek nem vonatkoznak egy adott képzettségre, nem szerepelnek a leírásában.)

Képzettség Neve *([Kapcsolódó Tulajdonság]; Csak Képzetten; Vért módosító)*

Egy képzettség címsora a következő információkat tartalmazza:

Kapcsolódó tulajdonság: *Annak a tulajdonságnak a neve, melynek módosítója általában a képzettség próbához adódik. Ettől persze el lehet térni, amennyiben a körülmények úgy diktálják, és a KM is jónak látja. Nagy termetű, felettébb izmos karakterek például használhatják Erő tulajdonság-módosítójukat a Megfélemlítés képzettségükhöz, amennyiben testi fölényükkel szeretnék lehengerelni áldozatukat.*

Csak Képzetten: *Ha „Csak Képzetten" szerepel a képzettség neve mellett, akkor a képzettség szintje legalább 1 kell legyen, hogy egyáltalán használhasd. Ha ez a megkötés nem szerepel, a képzettséget képzetlenül is lehet használni (0. szinten). Ha a képzetlenséggel kapcsolatban bármilyen egyedi szabály vonatkozik a képzettségre, az az Egyéb bejegyzésnél kerül kifejtésre.*

Vért módosító: *Azt jelöli, hogy a képzettség-próbához járul-e vért módosító.*

A képzettség címsorát a képzettség általános leírása követi. A leírás után még három adat állhat:

Próba: *Itt az szerepel, hogy mit érhetsz el egy sikeres képzettség-próbával, mennyi ideig tart a képzettség használata, és milyen célszám(ok)ra kell dobni a próbát.*

Újrapróbálkozás: *Azok a feltételek, amelyek a képzettség ismételt felhasználására vonatkoznak. Ha ez a bekezdés hiányzik, a képzettséggel minden további nélkül újra lehet próbálkozni – persze ilyenkor nő a képzettség használatának időtartama.*

Egyéb: *A képzettség használatával kapcsolatos egyéb tudnivalók, mint pl. a képzetlen használat.*

Összhang: *Ez a bekezdés taglalja, hogy az adott képzettség mely más képzettségekkel használható összhangban.*

Akrobatika (Ügyesség; Vért módosító)

Képes vagy ugrani, gurulni, bukfenceket hányni, szaltózni stb. Nem használhatod ezt a szakértelmet, ha megterheltséged miatt csökken a sebességed (lásd: Megterhelés).

Próba: Zuhanás után képes vagy puhán földet érni, valamint harc közben képes vagy átugrani az ellenfeleid által elfoglalt területeken. Akárcsak az Előadóművészetek képzettséget, az Akrobatikát is használhatod arra, hogy szórakoztasd közönségedet.

Újrapróbálkozás: Ha a közönség egyszer érdemtelennek bélyegez, többször már nem kíváncsi az előadásodra. A sebzést esésenként egyszer próbálhatod meg csökkenteni, egy cselekedetnek nem számító próbával. Egy körben egyszer próbálhatod meg az Akrobatika képzettségedet használni mozgásod részeként.

Egyéb: Az Akrobatikában legalább 10. szinten jártas karakter minden 10. szint után +1 kitérés módosítót kap a Védő Értékéhez, amikor a Védekező harcmodor taktikát alkalmazza (lásd a Harc fejezetben), ez a módosító összeadódik a Védekező harcmodor szokásos módosítójával

Összhang: Az Akrobatikában legalább 5. szinten jártas karakter minden 5. szint után +1 kitérés módosítót kap a Védő Értékéhez, amikor a Teljes védekezés taktikát alkalmazza (lásd a Harc fejezetben), ez a módosító összeadódik a Teljes védekezés szokásos módosítójával.

Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Ugrás képzettségben, Akrobatika képzettség-próbáidhoz összhang módosító járul.

Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Akrobatika képzettségben, Egyensúly képzettség-próbáidhoz összhang módosító járul.

Álcázás (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel a saját kinézetedet (vagy valaki másét) változtathatod meg. A próbálkozáshoz szükség van néhány kellékre, arcfestékre és d6 x 5 perc időre. Az álcázó készlet +2 felszerelés módosítót ad a dobáshoz. Az álca az álcázott karakter eredeti magasságától és súlyától legfeljebb 10%-ban térhet el.

Ezen felül képes vagy eljátszani mások szerepét – akár konkrét személyeket, akár valamilyen típusú embereket. Minimális álcázással vagy akár álcázás nélkül is el tudod játszani például, hogy utazó helyett helybéli vagy.

Próba: Az Álcázás próbád értéke dönti el, milyen jól sikerült az álcád, és ez az eredmény a célszáma mások Észlelés próbáinak, hogy Álcázásod megállja-e a helyét. Akkor is csak egy álcázás próbát tégy, ha többen tesznek Észlelés ellenpróbát. Az Álcázás próbát a KM dobja titokban, így nem tudhatod, milyen jól sikerült az álcád.

Ha nem hívod fel magadra a figyelmet, mások nem dobhatnak Észlelés próbát, hogy leleplezzenek. Ha azonban olyasvalaki szeme elé kerülsz, aki eséllyel gyanakodhat (mint például a városkapun átjárókat figyelő őr), a KM alkalmazhatja a Tízes szabályt a megfigyelő Észlelés próbájára. Álcád hatékonysága attól is függ, mennyire akarod megváltoztatni a kinézetedet:

Változtatások eredeti kinézetedhez képest	Módosító
Csak apró részletek	+5
Másik nem	-4
Másik faj	-4
Eltérő korcsoport	-2*

* minden kategóriányi különbség után, amennyivel az álca eltér viselője tényleges életkorától (fiatal – felnőtt – középkorú – öreg – vén).

Ha egy bizonyos személyt alakítasz, az illető ismerősei könnyebben látnak át álcádon, ezért mindenképpen gyanakvónak számítanak (így ellenpróbát kell tenni), és pozitív módosítót kapnak az Észlelés ellenpróbájukhoz, attól függően, mennyire ismerték az áldozatot.

Ismertség mértéke	Módosító
Látásból ismeri	+4
Barát vagy munkatárs	+6
Közeli barátok	+8
Intim kapcsolat	+10

Általában akkor tesz valaki ellenpróbát, amikor először találkozik veled, ezután pedig óránként. Ha több különböző személlyel találkozol futólag, óránként egy dobást kell tenni, a szemlélődők Észlelés képzettségének átlagos értékével. Ha egy karakter például egy kereskedőt próbál eljátszani egy bazárban, a mesélő megteheti, hogy óránként egy Észlelés próbát tesz, a szemlélődők képzettségét átlagosan +1-nek véve (a legtöbb embernek nincsen Észlelés képzettsége, néhányuknak azonban igen jó).

Újrapróbálkozás: A sikertelen álcát általában újra lehet készíteni, azok azonban, akik tudják, hogy a karakter egyszer már próbálkozott álcázással, gyanakodni fognak.

Egyéb: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés képzettségben, összhang-módosító járul azokhoz az Álcázás próbáidhoz, amikor tudod, hogy figyelnek, és az álcának megfelelően próbálsz viselkedni.

Az olyan varázslatok és különleges képességek, amelyek a célpont alakját változtatják meg, módosítót adnak a célpont álcázás próbáihoz (lásd a varázslatokat leírását a Mágia könyvében).

Összhang: Az alak elváltoztatásához kapcsolódó Előadóművészet próbák összhangban állnak az Álcázás képzettséggel.

Átverés (Karizma)

Hihetően tudsz hazudni és rágalmazni. Ez a képzettség magába foglalja a színészkedést, a blöfförlést, a rábeszélést, a kertelést és a félrevezető testbeszédet is. Az átveréssel pillanatnyi zűrzavart is kelthetsz, rávehetsz valakit, hogy oda nézzen, ahová mutatsz, vagy használhatod arra, hogy egyszerűen csak ártalmatlannak tűnj, beolvadj a háttérbe.

Próba: Az Átverés próbát a célpont Emberismeret képzettség-próbája ellen kell dobni. Az átverés kimenetelét erősen befolyásolhatják különféle kedvező ill. kedvezőtlen körülmények. Két körülmény dolgozhat ellened: (1) az Átverés hihetetlen, vagy (2) a célpont érdekeibe, természetébe, személyiségébe, parancsaiba stb. ütközik, amire rá akarod venni. Amennyiben ennek jelentősége van, a KM különbséget tehet aközött az átverés között, amit a célpont nem hisz el, és aközött, amikor egyszerűen túl sokat várnak tőle. Amennyiben például a célpont +10 módosítót kap, mert az átverés valami kockázatosat követelne tőle, és Emberismeret próbája 10-zel vagy kevesebbel sikerült, akkor a célpont nem igazán látott át az átverésen, viszont így sem

Akrobatika Próba

Célszám	Feladat
15	Amikor esésed sebzését meghatározod, tekintsd úgy, mintha 4 lábbal kevesebbet zuhantál volna.
15	Akár 6 láb (amennyiben az alap sebességed 6 láb, úgy csak 4 láb) távolságot is megtehetsz rendes mozgásod részeként úgy, hogy ellenfeleid nem intézhetnek ellened megszakító támadást. Sikertelen próba esetén a mozgás változatlan, ellenfeleid azonban megszakító támadásra jogosultak. A maradék mozgásod mindkét esetben normál mozgásnak minősül.
25	Akár 6 láb (amennyiben az alap sebességed 6 láb, úgy csak 4 láb) távolságot is megtehetsz rendes mozgásod részeként – akár ellenségek által elfoglalt területeken is áthaladva (felettük, alattuk és körülöttük) – úgy, hogy ellenfeleid nem intézhetnek ellened megszakító támadást. Sikertelen próba esetén a mozgásod változatlan, és az ellenségek által elfoglalt területeken is áthaladhatsz, ellenfeleid azonban indíthatnak ellened megszakító támadást. A maradék mozgásod mindkét esetben normál mozgásnak minősül.

akaródzott neki belemenni a dologba. Ha a célpont próbája legalább 11-gyel volt meg, átlátott az átverésen (még akkor is, ha az átverés neki nem vált volna kárára).

A sikeres Átverés próba azt jelenti, hogy a célpont úgy reagál, ahogyan te szeretnéd, legalábbis egy rövid időre (általában egy körig, vagy még kevesebb ideig), vagy elhisz valamit, amit el akarsz vele hitetni. Használhatod például arra, hogy valakinek eltereld a figyelmét azáltal, hogy azt mondod neki, elszakadt a saruja. Legjobb esetben is csak annyit érsz el azonban ezzel, hogy a célpont lenéz a sarujára – semmiképp nem feledkezik meg rólad, miközben a sarujával babrál.

Az Átveréshez szükség van valamiféle kommunikációra a karakter és a célpont között. Nem lehet átverést alkalmazni olyasvalaki ellen, aki nincs tisztában a karakter jelenlétével. Az Átverés általában legalább 1 kört vesz igénybe (ez ilyenkor legalább egy teljes-körös cselekedet), de sokkal tovább is tarthat, ha valami részletekbe menővel próbálkozol.

Cselezés a harcban: Használhatod Átverés képzettségedet arra is, hogy félrevezesd ellenfeledet harc közben, hogy ne legyen képes támadásodat oly hatékonyan elkerülni. Ez egy egyszerű cselekedet, ami nem von maga után megszakító támadást. Ha sikerrel jársz, a következő támadásod ellen ellenfeled készületlennek minősül. Amennyiben az Átverés próbát legalább 10-zel rontottad el, következő támadásodat megelőzően ellenfeled megszakító támadásra jogosult ellened, amelynek alkalmával te számítasz készületlennek. Az ilyen cselezést nehezebb alkalmazni a nem elfszabású teremtményekkel szemben (mivel az eltérő testfelépítésű lények testbeszédét nehezebb értelmezni), ezért -4 módosítót kapsz a próbádhoz, amikor ilyen ellenfelekkel szemben hajtasz végre cselezést. Még nehezebb az állati intelligenciájú (1 vagy 2) lények megtévesztése – ilyenkor a próbádhoz -8 módosító járul. Intelligenciával nem rendelkező teremtmények ellen a cselezés nem alkalmazható.

Egy csatában egy ellenfél ellen legfeljebb egyszer alkalmazhatod ezt a trükköt.

Színlelés: Harc közben gyengének vagy készületlennek tetetheted magad, és ha ellenfeled bedől a cselnek, ebből előnyt kovácsolhatsz. Egy egyszerű cselekedet keretében tégy egy Átverés képzettség-próbát ellenfeled Emberismeret próbája ellenében. Ha a próbád sikeres, közvetlenül mielőtt ellenfeled legközelebb reád támadna, egy Megszakító támadást intézhetsz ellene, ő pedig készületlennek számít e támadás tekintetében. Amennyiben az Átverés próbát legalább 10-zel rontottad el, ellenfeled következő támadása téged ér készületlenül. Az ilyen cselezést nehezebb alkalmazni a nem elfszabású teremtményekkel szemben (mivel az eltérő testfelépítésű lények testbeszédét nehezebb értelmezni), ezért -4 módosítót kapsz a próbádhoz, amikor ilyen ellenfelekkel szemben hajtasz végre cselezést. Még nehezebb az állati intelligenciájú (1 vagy 2) lények megtévesztése – ilyenkor a próbádhoz -8 módosító járul. Intelligenciával nem rendelkező teremtmények ellen a cselezés nem alkalmazható.

Egy csatában egy ellenfél ellen legfeljebb egyszer alkalmazhatod ezt a trükköt.

Figyelem elterelése, megkönnyítendő az elrejtőzést: Az Átverés képzettség használata segíthet az elrejtőzésben. Sikeres Átverés próbával elterelheted a jelenlévők figyelmét annyi időre, hogy megpróbálkozhass egy Rejtőzködés dobással akkor is, amikor amúgy tudnak a jelenlétedről.

Csábítás: Használhatod arra az Átverés képzettségedet, hogy meggyőzd az ellenkező (néha pedig az azonos) nem képviselőit arról, hogy romantikus jellegű szándékaid komolyak (még akkor is, ha nem lennének azok). Ilyenkor próbát kell tenned célpontod Emberismeret ellenpróbájával szemben. Siker esetén rábírhatod, hogy megtegyen neked egy szívességet, mint például, hogy nézzen egy ideig más irányba, amíg valami olyat teszel, ami gyanús lehet, vagy hogy avasson be bizonyos titkokba. Az efféle csábítás hatása átmeneti – így nem igazán juthatsz el mások szívéig, csak rövid időre biztosíthatod „bűnrészességüket". A csábítást harcban nem alkalmazhatod.

Tolvajnyelv: Tudsz rejtett üzenetet adni vagy venni, miközben látszólag valami egészen másról beszélsz. Például két tolvaj látszólag a madarak énekéről társalog, miközben valójában azt tervezgetik, miként fosszák ki egy közeli nemesi kúria kincstárát. Az egyszerű üzenetek célszáma 10. Az összetettebb üzenetek, valamint azok, amelyek új információt tartalmaznak, 15-ös vagy 20-as célszámra tett próbával adhatóak át.

Bárki, aki fültanúja az efféle társalgásnak, megpróbálkozhat kihámozni a lényeget. Ehhez egy sikeres Emberismeret próbát kell tenni, amelynek célszáma a tolvajnyelvet használó karakter próbájának az értéke, és minden darabka lényeges információ, amit a hallgatózó nem ismer, -2-vel módosítja a próbáját. Amennyiben a próba sikeres, a karakter rájön, hogy titkos üzenetet rejtettek a szövegbe. Ha a próbálkozó legalább 5-tel túldobta a célszámot, meg is fejti a szöveg értelmét.

Akár információ küldéséről, akár fogadásáról van szó, a legalább 5-tel elrontott próba félreértést jelent. A Tolvajnyelv próbákat a KM dobja titokban, hogy ne tudhasd, sikerültek-e. Amennyiben két játékos karakter egymás közt szándékozik tolvajnyelven kommunikálni, írjátok le az üzenetet egy papírra, és adjátok oda a KM-nek, aki az Átverés képzettség-próbák értelmében adja át az üzenetet annak, akinek szól.

Újrapróbálkozás: Általában a sikertelen Átverés túl gyanakvóvá teszi a célpontot ahhoz, hogy ugyanazon körülmények között megpróbálkozhass egy újabb átveréssel. A Cselezést szabadon újra lehet próbálni a harc következő körében.

Összhang: Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Átverés képzettségben, összhang-módosító járul a Megfélemlítés és a Zsebmetszés dobásaidhoz, valamint azokhoz az Álcázás próbáidhoz, amelyeket akkor dobsz, amikor valaki figyel, és neked jól kell játszanod a szerepedet.

Átverés próba Példa körülményekre	Emberismeret Módosító
A célpont hinni akar neked *"Ezek a smaragdok nem lopottak. Csak nagyon kell most a pénz, ezért kérek értük olyan keveset."*	-5
Az átverés hihető, és nem nagyon van hatással a célpontra *"Nem tudom, miről beszél, uram. Csak egy egyszerű jobbágy vagyok, aki a vásárra jött."*	+0
Az átverés egy picit hihetetlen, vagy valamennyi veszélynek teszi ki a célpontot. *„Harcot akartok, toroni kutyák? Egyedül is elbánok veletek. Nincs szükségem a társaimra. Csak ne vérezzétek össze a kabátomat!"*	+5
Az átverés nehezen hihető, vagy veszélybe sodorhatja a célpontot. *"Ez a nyakék nem a hercegnőé. Csak úgy néz ki. Bízz bennem! Csak nem adnék el neked olyan ékszert, amiért felkötnének."*	+10
Az átverés teljesen hihetetlen, vagy komoly veszélybe sodorja a célpontot. *„Lehet, hogy hihetetlennek találjátok, de én valójában egy ősaquir vagyok, csak most emberi alakot öltöttem, hogy elvegyüljek. Tudjátok, mikre vagyunk képesek, mi aquirok, úgyhogy jobb lesz, ha engedelmeskedtek nekem."*	+20

Állattartás (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ezzel a képzettséggel súlyos kocsit húzó lovakat vezethetsz át nehéz terepen, megtaníthatsz egy kutyát az őrködésre, felnevelhetsz egy farkaskölyköt háziállatként, vagy megtaníthatsz egy tigrist, hogy hallgasson a parancsodra.

Próba: A képzettség használatához szükséges idő és a célszám attól függ, mit akarsz elérni.

Feladat	Idő	Célszám
Háziállat kezelése	változó	10
Háziállat ösztökélése	változó	15
Állat idomítása általános feladatra	2 hónap	15
Állat idomítása szokatlan feladatra	2 hónap	20
Állat felnevelése	1 év	10

A különféle vadállatokat és fenevadakat nehezebb felnevelni és idomítani, mint a háziállatokat, ezért az ilyen állatokkal kapcsolatos próbák célszáma magasabb.

Állat fajtája	Célszám módosító
Vadállat	+10*
Fenevad	+15*

* Hozzáadódik az alap célszámhoz

Idő: A hosszabb időt igénybe vevő feladatoknál ennek az időnek legalább a fele el kell teljen (állatonként napi három órával számolva), mielőtt a képzettség próbát megdobhatod. Ha a próba sikertelen, nem tudod az állatot felnevelni, betanítani vagy idomítani. Ha a dobás sikeres, a betanítás, felnevelés vagy idomítás csak a hátralevő idő leteltével fejeződik be. Ha az időtartam megszakad, vagy valamiért nem fejezed be a feladatot, az adott állat betanításával, felnevelésével vagy idomításával soha többé nem lehet próbálkozni.

Háziállat kezelése: Ide tartozik a betanított kutya irányítása, a munkára fogott állatok vezetése, a fáradt ló ellátása, stb.

Háziállat ösztökélése: Az ösztökélés azt jelenti, hogy egy állatot nagyobb teljesítményre sarkallsz, mint amit általában meg szokott tenni. Például rávehetsz egy rosszul idomított kutyát, hogy engedelmeskedjen a parancsodnak, vagy nagyobb erőfeszítésre késztetheted az igavonókat.

Állat idomítása általános feladatra: Megtaníthatsz egy háziállatot különféle trükkökre. Képzettséged minden szintje után ki kell választanod egyfajta állatot (a képzettség szintjének megszerzésekor választod ki), amelyet engedelmeskedésre tudsz szoktatni és egyszerű trükkökre betanítani. A gyakran idomított állatok közé tartozik a kutya, ló, öszvér, ökör, sólyom és a galamb. Egy időben legfeljebb három állattal foglalkozhatsz, és olyan általános feladatokra taníthatod be őket, mint például az őrködés, támadás, lovas hordása, nehéz munka végzése, vadászás és nyomolvasás, vagy a gyalogosok oldalán harcolás. Nem minden fajta állat alkalmas minden feladatra – a KM hivatott megítélni, hogy melyik állatot milyen feladatra lehet idomítani. Egy állatot egy időben csak egy általános célra lehet betanítani.

Állat idomítása szokatlan feladatra: Hasonlatos ahhoz, amikor egy általános feladatra tanítasz be egy állatot, csak itt olyan feladatra idomítod, amely az adott állatfajra nem jellemző, mint például egy kutya betanítása lovas hordozására. Azt is megteheted, hogy egy különleges trükkre tanítod be az állatot, mint amikor például egy lovat arra idomítasz, hogy parancsszóra rúgjon, vagy füttyszóra hozzád jöjjön, illetőleg amikor egy sólymot arra tanítasz, hogy apró tárgyakat ragadjon el mások markából.

Állat felnevelése: Egy állat felnevelése azt jelenti, hogy kölyökkorától kezdve idomítod, így amikorra felnő, bizonyos mértékig háziasul. Egyszerre három ugyanolyan fajú állatot nevelhetsz. A sikeresen háziasított állatot aközben is taníthatod trükkökre, mialatt felnő, vagy betaníthatod később is, miután felnőtt, ekkor azonban már mindenképp mint háziállatot idomíthatod.

Ha egy vadállatot vagy egy fenevadat úgy tanítasz be valamilyen feladatra, hogy előtte nem háziasítottad, az állat megtanulja a trükköket, de csak a karakternek engedelmeskedik. A teremtmény még mindig vadnak számít, bár ilyenkor általában már nem teljesen irányíthatatlan.

Újrapróbálkozás: Az állatok irányítását, illetve az állatok ösztökélését újra lehet próbálni. Az állat felnevelését, illetve betanítását nem.

Összhang: Ha a karakter legalább 5. szinten jártas az Állattartás képzettségben, Lovaglás próbáihoz összhang módosítót kap.

Egyensúly (Ügyesség; Vért módosító)

Képes vagy megtartani az egyensúlyodat, miközben kötélen, vékony pallón, valaminek a peremén vagy egyenetlen talajon jársz.

Próba: Bizonytalan felületeken haladhatsz, miközben mozgás cselekedeteket hajtasz végre. Sikeres próba esetén a sebességed felével mozoghatsz ilyen felületen. Amennyiben a próba sikertelen, egy körig nem mozoghatsz. Ha a próbát

Felület	Célszám
7-12 hüvelyk széles	10
2-6 hüvelyk széles	15
2 hüvelyknél keskenyebb	20
Egyenetlen talaj	10
A felszín nem vízszintes	+5*
A felszín csúszós	+5*

*Az alap célszámhoz adódik; ha mindkettő érvényes, alkalmazd mindkettőt.

legalább 5-el rontod el, le- vagy elesel. A célszám a felülettől függ:

Védekezés egyensúlyozás közben: Az ellened irányuló támadásokkal szemben készületlennek számítasz, valamint ellenfeleid +2 módosítót kapnak a támadásaikra. Ilyenkor tehetsz szabad cselekedetként egy Egyensúly képzettség-próbát (a szokásos célszám ellen). Amennyiben a próba sikeres, nem számítasz készületlennek az adott támadás ellen, bár az ellenfél továbbra is megkapja a +2 módosítót. Ha megsérülsz, újabb próbát kell tenned, hogy le ne ess.

Gyorsított mozgás: Próbálkozhatsz gyorsabban is mozogni a bizonytalan felületeken. Ha a próbát -5 módosítóval teszed, teljes sebességeddel haladhatsz egy mozgás-értékű cselekedet felhasználásával. (Ahhoz, hogy egyensúlyozás közben „kocoghass", két próbát kell tenned.)

Egyéb: Amennyiben legalább 5. szinten jártas vagy az Akrobatika képzettségben, összhang módosító járul az Egyensúly próbáidhoz.

Előadóművészetek (Karizma vagy Intelligencia)

Képzett vagy a művészi önkifejezés valamely formájában és tudod, hogyan kell szórakoztatni egy közönséget. Az Előadóművészetek néhány lehetséges típusa: bohóckodás (Kar), hangutánzás (Int), hasbeszéd (Int), elbeszélés (Kar), kántálás (Kar), tánc (Kar), ütős hangszerek (Kar), versmondás (Kar), ének (Kar), pantomim (Kar), versmondás (Kar), fúvós hangszerek (Kar), pengetős hangszerek (Kar), vonós hangszerek (Kar) és színészkedés (Kar) (a KM más típusokat is bevezethet). Az Előadóművészetek képzettséget többször lehet felvenni, minden alkalom egy újabb művészeti formára vonatkozik.

Próba: Jó benyomást tehetsz a hallgatóságodra tehetségeddel és képzettségeddel. A hatás attól függ, mekkora célszámot sikerült a próbán megdobni (a célszámot nem feltétlenül előre kell meghatározni, inkább utólag kell megvizsgálni, melyik az a legmagasabb célszám, amit még megdobtál).

Célszám	Előadás
10	Rutin előadás: Nyilvánosan játszol, és ebből akarsz megélni – lényegében koldulsz. Napi d10 rezet keresel.
15	Élvezetes előadás: Egy virágzó városban napi 10d10 rezet is megkeresel.
20	Nagyon jó előadás: Egy virágzó városban napi 6d10 x 5 rezet is megkeresel. Idővel esetleg meghívnak egy hivatásos zenekarba, vagy kiépíthetsz magadnak némi hírnevet akörnyéken.
25	Emlékezetes előadás: Egy virágzó városban napi 2d4 ezüstöt is megkeresel. Idővel felfigyelhet rád néhány nagylelkű pátfogó, és országos hírnévre tehetsz szert.
30	Kiemelkedő előadás: Egy virágzó városban napi 3d6 ezüstöt is megkeresel. Idővel felfigyelhet rád egy távoli, nagy hatalmú pártfogó, és híred a környező tájakon, országokban is elterjed.

A hangszeres előadásaidhoz +2 felszerelés módosítót kapsz, ha a hangszered mestermunka (lásd Felszerelés).

Újrapróbálkozás: Lehetséges, de az esetleges újabb próbálkozások nem semlegesítik a korábbi kudarcokat, és a korábban elégedetlen közönség előítéletekkel néz majd a következő előadásod elé. (A célszám minden korábbi kudarc után 2-vel nő.)

Egyéb: A közönséget az Előadás képzettségen kívül lehet még szórakoztatni az Akrobatika képzettséggel, kötéltánccal (Egyensúly képzettség) és bizonyos varázslatokkal is.

Emberismeret (Karizma)

Ezzel a képzettséggel tudod megállapítani, ha valaki át akar verni. Az Emberismeret azt jelképezi, mennyire figyelsz, mennyire vagy érzékeny mások mimikájára, testbeszédére, modorára és a beszédbeli szokásokra (hanglejtés, szóhasználat) valamint, hogy mennyire vagy képes megérezni érzelmeiket, motivációikat.

Próba: A sikeres próbával elkerülheted, hogy átverjenek (lásd az Átverés képzettséget). Arra is használhatod a képzettséget, hogy felmérd, mennyire megbízható valaki, vagy hogy megérezd, ha „van valami a levegőben" (amikor valami olyasmi történik, amiről nincs tudomásod).

Legalább egy kört vesz igénybe, ha ezzel a képzettséggel akarsz információt gyűjteni, de lehet, hogy az egész estéd rámegy, ahogy megpróbálsz ráhangolódni a körülötted lévő emberekre.

Hangolódás: A képzettség ezen alkalmazása tulajdonképpen annyit tesz, hogy megpróbálod nagyjából kiértékelni a fennálló helyzetet. Képes vagy kiérezni valakinek a viselkedéséből, ha valami nincs rendjén, például, hogy az illető csaló. Vagy épp ellenkezőleg – érzed, hogy az illető megbízható. A célszám ilyenkor 20, vagy az illető alkalmazott képzettségpróbájának az értéke.

Bűvölés megérzése: Meg tudod állapítani, ha valaki bűvölés (vagyis valamilyen az elmét befolyásoló praktika) hatása alatt áll. Ezt még akkor is képes vagy megérezni, ha az illető maga nincs tisztában ezzel. A próba célszáma 35 mínusz a célpontra ható (általában asztrál) varázslat Erőssége.

Empátia: Amennyiben alkalmad nyílik néhány órát beszélgetni megismerni kívánt partnereiddel, képes vagy jól felmérni, mi motivál másokat, akár pozitívan, akár negatívan – mivel lehet a kedvükre tenni, mivel lehet kivívni haragjukat vagy ellenszenvüket.

Az így szerzett információkat használhatod, hogy behízelegd magad a másiknál, de akár arra is, hogy megsértsd. Amennyiben ezen lehetőségek valamelyikét választod, és sikeres Emberismeret próbát teszel, amelynek célszáma áldozatod Asztrális Ellenállása (a pszi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét), más szociális képzettség-próbákhoz +5 módosítót kapsz, ha megpróbálod kihasználni célpontod gyengéit. Amennyiben ezek a szociális képzettség-próbák sikeresek, áldozatod -4 morál módosítót kap ellened némely olyan próbájára, amely kapcsolódik gyengéjéhez (a KM megítélése szerint).

Képes vagy felmérni azt is, hogy miként viselkednek, milyen érzelmekkel viseltetnek beszélgetőpartnereid bizonyos személyek iránt.

Tégy egy Emberismeret képzettség-próbát. Ha a próbád eléri a 15-ös célszámot, két kategórián belül határozod meg beszélgetőpartnereid véleményét, ha eléri a 20-at, 1 kategórián belül, és ha eléri a 25-öt, pontosan tudod megállapítani véleményüket az adott témáról (az NJK-k viselkedéséről, véleményéről bővebben lásd a Kalandmester Könyvében).

Hergelés: Képes vagy valakit annyira felhergelni, hogy sutba dobja józan ítélőképességét, és neked ront. Egy egyszerű cselekedet keretében tégy egy Emberismeret képzettség-próbát az ő Asztrális Ellenállása ellenében (a pszi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét). Amennyiben ugyanebben vagy az előző körben megsebezted célpontodat, dobásodhoz +5 módosító járul, ha Ép-t sebeztél rajta, akkor +10. A célpont különböző mértékű módosítókat kaphat Emberismeret ellenpróbájához az alábbiak szerint:

A Célpont	Módosító
Éppen mást támad	+10
Állati Intelligenciával rendelkezik	+5
Nem érti a hergelő karakter által használt nyelvet*	+5
Úgy gondolja, nem lenne bölcs dolog megtámadni az ingerlőt	+10

* Bizonyos esetekben ennek eldöntése Nyelvismeret próbát igényel

Amennyiben a próba sikeres, a célpont csak a hergelő karaktert támadhatja annyi körig, amennyi a hergelő karakter Karizma módosítója, feltéve, hogy közben a hergelő karakteren kívül más nem támadja őt (ha igen, úgy mentesül a képesség hatása alól). Ha a célpont mégsem a hergelő karaktert támadná, próbáihoz ez időtartamra -4 módosító járul.

Újrapróbálkozás: Általában nem lehetséges, bár valahányszor valaki Átverést próbál végrehajtani ellened, új képzettség-próbát dobhatsz.

Empátia használatakor a KM megítélése szerint lehet újabb és újabb próbákat tenni – attól függően, hogy adódnak-e olyan helyzetek, amelyekben a karakter újabb dolgokat tudhat meg, amelyek segítenék a másik személy megítélését.

Hergelni körönként próbálkozhatsz ellenfeledet.

Értékbecslés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel lehet megkülönböztetni a régiséget az ócskaságtól, egy régi díszes kardot egy kyr családi ereklyétől, és a jó minőségű ékszereket az olcsó, eredetinek tetsző másolatoktól.

Próba: A közönséges vagy közismert tárgyak értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni (12-es célszám). Sikertelen próba esetén az érték 50%-ától 150%-áig terjedhet a becsült érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked. (A közönséges vagy közismert tárgyak esetében elég jó esély van rá, hogy az érték 10%-án belüli értéket becsülj, még ha a próbát el is rontottad. Ilyenkor szerencsésen tippeltél.)

A ritka vagy egzotikus tárgyak 15-ös, 20-as, vagy még magasabb célszámra tett sikeres próbával becsülhetőek fel. Siker esetén a tárgy értékének 70%-a és 130%-a közötti érték jön ki. A mesélő dob 2d4+5-öt, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked. A sikertelen

próba azt jelenti, hogy képtelen vagy az adott tárgy értékét felbecsülni.

Apró vagy finoman megmunkált tárgyak felbecslésekor -2 körülmény módosítót kapsz a próbádra, amelyet a nagyító (lásd a Felszerelés fejezetben) ellensúlyoz. A súlyra értékelhető tárgyak (beleértve a nemesfémből készült tárgyakat) felbecslésekor -4 módosítót kapsz a próbádhoz, ha nincs kereskedőmérleged (lásd a Felszerelések fejezetet). Ezek a módosítók összeadódhatnak. (A megmunkálatlan nemesfém megmérése után nem kell próba az érték meghatározásához.)

Egy tárgy értékének felbecslése általában 1 percet vesz igénybe, persze különleges vagy már-már feledésbe merült daraboknál ez az időtartam több hétre is kitolódhat – amíg utánajársz a dolgoknak (például a herceg könyvtárában).

Újrapróbálkozás: Az esetleges sikertől függetlenül, ugyanazt a tárgyat nem lehet újra felbecsülni.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely olyan Mesterségben, Művészetben, amely a felbecsülendő tárgy létrehozásához szükségeltetik, összhang módosítót kapsz az Értékbecslés próbádhoz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely olyan Ismeretben, amelynek a tárgykörébe vág a felbecsülendő tárgy, összhang módosítót kapsz az Értékbecslés próbádhoz.

Észlelés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel veheted észre a támadni készülő banditákat, pillanthatod meg az árnyak közt ólálkodó tolvajt, vagy a szemét közt megcsillanó aranyat. Észlelés képzettségedet használhatod továbbá arra is, hogy – pusztán ajkai mozgását figyelve – megértsd, mit mond társad.

A Észlelés képzettséggel felfigyelhetsz valamire, ami véletlenül a szemedbe ötlik. A Keresés képzettséget ellenben akkor használod, amikor aktívan kutatsz valami után.

Próba: Az Észlelés képzettség elsősorban arra szolgál, hogy a rejtőzködő teremtményeket észrevehesd. Általában a feltűnést kerülni kívánó karakter Rejtőzködés próbájának értéke ellen dobod a képzettség-próbát. Némely teremtményt – bár szándékosan nem rejtőzködik – nehéz meglátni. Ilyenkor is Észlelés próbát kell tenni.

Általában egy legalább 20-as eredményű Észlelés próba kell ahhoz, hogy felfedezz egy közeledben tartózkodó láthatatlan teremtményt (azonban még ekkor sem fogod látni).

Az Észlelés képzettség használható arra is, hogy átláss valakinek az álcáján; ilyenkor is ellenpróbát kell dobni (lásd az Álcázás képzettséget). Ezen kívül az Észleléssel képzettséggel veheted észre, ha valaki a Kézügyesség képzettség segítségével akar elrejteni előled valamit.

Észlelés próbádhoz -1 módosító járul minden 4 láb távolságért, ami közted és az észlelendő teremtmény vagy tárgy között van. Amennyiben a teremtmény vagy tárgy Közepes méretnél nagyobb, +4 módosítót kapsz a próbához minden egyes kategóriáért, amennyivel nagyobb. Ha Közepesnél kisebb termetű, minden méretkategória-különbség -4 módosítót eredményez. Amennyiben valami elvonja a figyelmedet (harc közben, zsúfolt piactéren, tömött kocsmában és hasonló helyeken), -5 módosítót kapsz a próbához.

Szájról olvasás: Maximum 10 lábra lehetsz a beszélőtől (normál emberi látást feltételezve), és látnod kell, ahogyan beszél. Ezen felül értened kell az általa használt nyelvet (ez a képzettség nyelvfüggő). Az alap célszám 15, ez azonban nőhet, ha bonyolult a szöveg, vagy rosszul artikulál a beszélő. Egy egész percig teljesen a beszélőre kell összpontosítanod, miközben semmi egyebet nem csinálhatsz, maximum a mozgásod felével mozoghatsz, és a beszélőt mindvégig látnod kell. Ha a próba sikeres, nagyjából megértesz egy percnyit a beszédből, de bizonyos részletek valószínűleg így is elkerülik a figyelmedet. Ha a próba sikertelen, képtelen vagy kivenni, miről beszél az illető. Ha a próbát legalább 5-tel elvéted, helytelen következtetést szűrsz le a beszéddel kapcsolatban. A próbát a KM dobja, így nem tudhatod, hogy a helyes következtetést szűröd-e le.

Újrapróbálkozás: Valahányszor lehetőséged nyílik arra, hogy észrevegyél valamit, dobhatsz Észlelés próbát. Egykörös cselekedetként megpróbálkozhatsz azzal, hogy észrevegyél valami olyasmit, ami korábban elkerülte a figyelmedet. Szájról olvasással percenként egyszer lehet próbálkozni.

Futás (Állóképesség)

Ezzel a képzettséggel futhatsz – rövid- és hosszútávon is.

Próba: Amikor huzamosabb ideig kocogsz vagy futsz, képzettség-próbát kell dobnod, hogy bírod-e szusszal.

Minden körben, amikor futsz, Futás képzettség-próbát kell tenned (célszám 5), hogy folytathasd a futást. Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb körben 1-gyel nő. Annak a karakternek, aki kifutotta magát, 1 percre meg kell állnia pihenni, mielőtt újra futni kezdhet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál. A futás körönként egykörös cselekedetnek számít, és a karakter sebességének négyszeresét képes megtenni futás közben.

Minden kocogással töltött tíz perc után tégy egy Futás képzettség-próbát (célszám 10), hogy folytathasd a kocogást. Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb tíz percben 1-gyel nő. Az a karakter, aki kikocogta magát, 1 órára meg kell álljon pihenni, mielőtt újra kocogni kezdhet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál. A kocogás körönként egy egyszerű cselekedetnek számít, és a megtehető távolság a karakter sebességének kétszerese.

A mozgással kapcsolatos szabályokat lásd a Harc fejezetben (Mozgás és Pozíció).

Egyéb: A szokásos vért módosító helyett -1 módosító járul a Futás próbáidhoz a felszerelésed minden 2 font súlya után.

Gyógyítás (Intelligencia)

Ezt a képzettséget használhatod arra, hogy segíts egy haldokló társadnak életben maradni, hogy meggyorsítsd mások felgyógyulását sérüléseikből, hogy megóvj valakit attól, hogy végezzen vele egy kígyó vagy pók marása, illetve, hogy betegségeket kezelj.

Próba: A célszám és a hatás attól függ, milyen kezelést alkalmazol éppen. A gyógyító készlet +2 módosítót ad a Gyógyítás dobásokhoz.

Feladat	Célszám
Elsősegély	10
Hosszútávú Ápolás	15
Haldokló stabilizálása	15
Eszméletre térítés	10
Mérgezés Kezelése	Méreg erőssége
Betegségek Kezelése	Betegség erőssége

Kivizsgálás: Megvizsgálhatsz egy karaktert, hogy megtudd, pontosan mi is a baja: eszméletvesztés, haldoklás, kimerültség, betegség, mérgezés, halál, esetleg valami más. Tégy egy Gyógyítás képzettség-próbát 10-es célszám ellen. Ha a próba sikeres, képes vagy megállapítani a baj mibenlétét. Amennyiben legalább 5-tel túldobod a célszámot, a probléma pontos okát is van esélyed megállapítani (például, hogy milyen méreg hat az áldozatra – ezt csak akkor, ha a Gyógyítás képzettség-próbád eredménye legalább 10-zel magasabb, mint a méreg készítésének célszáma). Ha a célszámnál legalább 5-tel rosszabbat dobsz, rosszul méred fel a karakter állapotát – általában enyhébbnek gondolod a bajt, mint amilyen valójában.

Elsősegélynyújtás: A Gyógyítás képzettséggel segíteni lehet egy karakternek, hogy Fájdalomtűrés-pontokat nyerjen vissza. Egy egykörös cselekedet keretében képzetség-próbát kell tenni – a sebesült annyi Fp-t nyer vissza azonnal, amennyivel a próba eredménye 10-et meghaladja (ha valaki önmagát látja el, a próbához -5 módosító járul), Fp-inek száma nem emelkedhet azonban az Fp-k maximális értéke fölé. Egy nap egy karaktert csak egyszer lehet elsősegélyben részesíteni.

Haldokló Stabilizálása: Egy sikeres Gyógyítás képzettségpróbával (célszám 15) egy egyszerű cselekedet keretében stabilizálhatod egy haldokló karakter állapotát. Bár Ép-inek száma továbbra is 0, a stabilizált karakter már nem haldoklik (lásd a Harc fejezetben).

Hosszútávú Ápolás: Hosszú távú ápolásnak minősül, ha egy sérült karaktert egy napon vagy hosszabb időn keresztül ápolsz. Ha a próbád sikeres (célszám 15), a karakter másfélszer olyan gyorsan gyógyul, mint általában: óránként másfélszer annyi Fp-t nyer vissza, mint a karakter-szintje (lefelé kerekítve), és 2 naponta 3 Ép-t. (Vagyis minden páratlan nap 1Ép, minden páros nap 2Ép-t gyógyul) Ha ezen kívül mindvégig ágyban is marad, akkor óránként kétannyi Fp-t gyógyul, mint a karakter-szintje, és naponta 2 Ép-t. Az (időlegesen) elveszett tulajdonság pontok is az Ép-k ütemében térnek vissza. A gyógyításhoz szükség van bizonyos felszerelésre és ellátmányra (kötszerre, kenőcsökre stb.), amiket a városokban meglehetősen könnyű fellelni, falvakban már kevésbé, ezeken kívül pedig viszonylag nehéz (a vadonban inkább csak rögtönzött megoldásokat alkalmazhatsz).

A gyógyító számára a Hosszútávú Ápolás könnyű tevékenységnek minősül. Saját magadat nem ápolhatod ezzel a módszerrel.

Mérgezés kezelése: Gyógyítás képzettségeddel elláthatsz olyan karaktereket, akik valamilyen méreg hatásának estek áldozatul, és akikre a méreg még továbbra is kifejti a hatását. Valahányszor próbát kell tenni a méreg erősségével a mérgezett karakter Fizikai ellenállására, dobj egy Gyógyítás próbát. Ha a Gyógyítás próbád eredménye jobb, mint a mérgezett karakter ellenállása, ezt az eredményt használhatja helyette.

Betegségek kezelése: Gyógyítás képzettségeddel elláthatsz beteg karaktereket. Valahányszor próbát kell tenni a betegség erősségével a beteg karakter Fizikai ellenállására, dobj egy Gyógyítás próbát. Ha a Gyógyítás próbád eredménye jobb, mint a beteg karakter ellenállása, ezt az eredményt használhatja helyette.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Herbalizmus képzettségben, Gyógyítás próbáidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Élettan képzettségben, Gyógyítás próbáidhoz összhang-módosítót kapsz.

Hallgatózás (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel hallhatod meg a közelgő ellenséget, fedezheted fel, ha valaki mögéd akar osonni, vagy hallgathatsz ki egy beszélgetést.

Próba: A Hallgatózás próba célszáma attól függ, milyen halk a hang forrása.

Célszám	Hang
0	Beszélgetés
5	Egy könnyű vértben osonó karakter (fele sebességgel)
10	Egy vért nélkül osonó karakter (fele sebességgel)
25	Vadászó macska
30	Prédájára lecsapó bagoly

Az alap célszámhoz különféle módosítók járulhatnak attól függően, hogy a hang forrása milyen messze van, illetve milyen zavaró tényezők állnak fenn.

Hallgatózás próbáidat a KM dobja titokban, így sosem tudhatod, alacsony lett-e a dobásod, vagy tényleg nem volt semmi, amit meghallhattál volna.

Amikor valakik csendesek igyekeznek maradni, a felsorolt alap célszámokat Lopózás próbákkal lehet helyettesíteni (a felsorolt célszámok voltaképp ezen próbák átlagos eredményének felelnek meg – Tízes Szabály). Egy macska például +15-ös Lopózással rendelkezik, így a Tízes szabály alkalmazásával 25 lesz próbájának eredménye.

Módosító	Körülmény
+1	Minden 4 láb távolságért, amely közted és a hang forrása között van
+5	Ajtón át
+15	Kőfalon át
+5	Enyhe zavaró tényező (A közelben járkálnak)
+10	Közepes zavaró tényező (A közelben beszélgetnek)
+15	Súlyos zavaró tényező (Heves vita közepette)
+20	Rendkívül zavaró tényező (Piactéri zsivajban)

A Hallgatózás használata általában szabad cselekedetnek számít. Amennyiben azonban egy egykörös cselekedetet szánsz arra, hogy hallgatózz, akkor a próbádhoz +5 módosítót kapsz.

Újrapróbálkozás: Valahányszor valamilyen hang észlelésére van lehetőséged, tehetsz egy Hallgatózás próbát. Amíg a hang meg nem szűnik, körönként újrapróbálkozhatsz.

Egyéb: Amikor többen próbálják ugyanazt kihallgatni, a KM dobhat egyetlen d20-szal, és ezt használhatja az összes hallgatózó próbájához.

Hamisítás (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel hamisíthatsz parancsot a bárónő nevében a foglyok elengedésére, készíthetsz valódinak tűnő kincses térképet, vagy megállapíthatod egy iratról, hogy hamisítvány.

Próba: A hamisításhoz szükség van megfelelő írószerekre, elegendő fényre, időre valamint – bizonyos esetekben – egyéb anyagokra is (például pecsétviaszra). Egy nagyon rövid és egyszerű irat hamisítása kb. 1 percet vesz igénybe. A hosszabb vagy bonyolultabb iratok oldalanként d6*10 percet vesznek igénybe. Az olyan irat hamisításához, melynél nem számít, milyen kézírással íródott a dolog, elég, ha a karakter látott már korábban ilyen iratot – ilyenkor a próbához +8 módosító adódik. Aláírás hamisításához szükség van egy példányra az illető aláírásából. Ha egy bizonyos személy kézírásával írott hosszabb dokumentumot szeretnél hamisítani, szükséged van egy nagyobb mintára a személy kézírásából.

A hamisítás próbát a KM dobja helyetted, hogy ne tudd, milyen jól sikerült a munkád. Akárcsak az álcázásnál, itt sem számít, hogy mennyi a képzettség-próbád eredménye, ameddig valaki meg nem vizsgálja a hamisítványt. A hamisítványt vizsgáló személy az alkotó próbájának értéke ellen tesz Hamisítás próbát. A vizsgálódó dobásához különböző módosítók járulhatnak.

Körülmény	Célszám
Az írás fajtája ismeretlen az olvasó számára	-2
Az írás fajtája valamennyire ismert az olvasó számára	+0
Az írás fajtája ismert az olvasó számára	+2
A kézírás ismeretlen az olvasó számára	-2
A kézírás valamennyire ismert az olvasó számára	+0
A kézírás ismert az olvasó számára	+2
Az olvasó csak futólag nézi át az írást	-2

Akárcsak Átverés esetén, az eljárásokkal, parancsokkal vagy ismeretekkel ellenkező értelmű irat gyanakvóvá teheti az olvasót, és ez az olvasó Hamisítás dobását megkönnyítheti.

Újrapróbálkozás: Általában lehetetlen. Semmiképp nem lehet új próbát tenni, ha egy olvasó már felismerte, hogy az irat hamisítvány. De a hamisító által készített irat ettől függetlenül más olvasót még átverhet. Amennyiben ugyanazt a hamisítványt többször is megvizsgálják, az irat megalkotásakor dobott eredeti Hamisítás próba értéke használandó minden egyes újabb vizsgálat esetén. Egy karakter csak egyszer

próbálkozhat egy bizonyos irat valódiságának megállapításával – ha az első dobás a hamisító javára dől el, az olvasó csak akkor próbálkozhat újra megvizsgálni az iratot, ha időközben oka lesz feltételezni, hogy az irat hamisítvány.

Egyéb: Ahhoz, hogy írott szövegeket hamisíthass, vagy a hamisítást észlelhesd, tudnod kell írni/olvasni az adott nyelven – az ilyen hamisítás nyelvfüggő.

Információgyűjtés (Karizma)

Ezzel a képzettséggel tehetsz szert kapcsolatokra egy területen, juthatsz a helyi pletykák birtokába, ismerheted meg a szóbeszédeket, és gyűjthetsz általános értesüléseket.

Próba: Ha sikeres képzettség-próbát teszel (célszám 10), és van egy estéd meg néhány ezüstöd, amivel ivócimborákat szerezhetsz, nagyjából tisztában leszel a város aktuális eseményeivel, feltéve persze, hogy nincs semmi különösebb ok, ami visszatartaná vagy akadályozná az információt (például, ha nem beszéled a helyiek nyelvét). Minél magasabb a próbád eredménye, annál bővebb, pontosabb és hasznosabb számodra az információ.

A keresett információtól és a kérdezett személyétől függően néhány réztől egészen több aranyig terjedhet az az összeg, amellyel elérheted, hogy megeredjen a kérdezett nyelve. Az egyszerű paraszt például néhány rézért is megmondja, hová jár a falu bírája esténként, míg a herceg várbörtönének alaprajzát csak néhány aranyért árulja el a vár helyőrségének kapitánya.

Ha egy bizonyos híresztelésről („Merre található a romos térkapu?"), vagy egy bizonyos tárgyról („Mit tudsz arról az ékkőről, ami a hercegi nyakláncon díszeleg?") akarsz tudakozódni, esetleg egy térképet akarsz megszerezni, vagy valami ezekhez hasonló dolgod van, a célszám általában 15-től 25-ig terjedhet, esetenként azonban még ennél is magasabb lehet.

Gyanús tárgyak, szolgáltatások: Képes vagy kapcsolatba lépni a különféle bűnözőkkel, és illegális dolgok vagy szolgáltatások birtokába jutni – elérheted a feketepiacot. Dobj egy Információgyűjtés képzettség-próbát, hogy megtaláld, amit vagy akit keresel. A célszám a keresett szolgáltatás vagy áru függvénye, de általában 20. Nagyobb városokban ez csökkenhet, kisebb településeken, valamint az előkelőbb negyedekben pedig jelentősen nőhet. Amennyiben a képzettség-próbán legalább 10-zel kevesebbet dobsz, mint a célszám, azok előtt, akiktől kérdezősködsz, gyanúsnak tűnsz, vagy egyszerűen csak nem szeretik, ha valaki az ügyeikbe kontárkodik, és így bajba kerülsz. Pl. az alvilág néhány tagja „meglátogat", és megpróbálja elvenni a kedved a szimatolgatástól, kutakodástól.

Ezután dobj egy Meggyőzés, Átverés vagy Megfélemlítés próbát, hogy a megfelelő áron megvásárolhasd, amit, vagy felbérelhesd, akit kerestél. A célszám általában 15. Ha ezen a próbán nem dobsz legalább 10-zel többet a célszámnál, akkor, amennyiben elkapják, akit felbéreltél, vagy akitől vásárolsz, ki fog adni téged is.

Megkísérelhetsz lopott és illegális dolgokat eladni a feketepiacon. Ilyenkor is Információgyűjtés képzettség-próbát kell dobnod a fenti célszám ellen, hogy találj valakit, aki hajlandó megvenni tőled.

Amennyiben olyan helyen kísérelsz meg információkhoz jutni vagy feketén üzletelni, ahol nem, vagy alig vagy ismerős, képzettség-próbádhoz levonások járulhatnak az alábbi táblázat szerint.

Helyismeret mértéke	Módosító
Hazai terep (az a városnegyed, ahol a karakter mindennapjait éli)	+0
Jól ismert hely (a város, ahol a karakter él)	-5
Ismert hely (a szomszéd város, ahol a karakter gyakorta megfordul)	-10
Ismeretlen hely (olyan város, ahol a karakter csak ritkán, vagy régebben fordult meg)	-15
Teljesen ismeretlen hely (olyan város, ahol a karakter még soha nem járt)	-20

Az Információgyűjtés képzettség nyelvfüggő (lásd a Nyelvismeret képzettség leírását).

Újrapróbálkozás: Lehetséges, bár minden próbálkozás egy estét vesz igénybe (és újabb ezüstökbe kerül), no és persze a kérdezősködő felhívhatja magára a figyelmet, ha túl sokáig kutakodik bizonyos dolgok után.

Ismeret (Intelligencia; Csak Képzetten)

Akárcsak a Mesterség vagy a Szakma képzettségek, az Ismeret is tulajdonképpen több, egymással össze nem függő képzettséget takar. Az Ismeret tanulható, és valamilyen közismereti vagy esetleg tudományos tannal kapcsolatos. Alább található néhány jellegzetes Ismeret képzettség. A KM engedélyével te is kitalálhatsz újabbakat. Az alább felsoroltak közül némelyeket többször lehet felvenni, mivel ezek az adott témakörnek csak egy-egy szegmensére vonatkoznak: a Helyismeret képzettséget például fel lehet venni Erionra, Toronra és sok egyéb helyre vonatkozóan is (ugyanígy a Történelem-, a Nemesség- és a Vallásismeret képzettségeket is többek között).

- Legendák (ősi rejtélyek, hagyományok)
- Építészet és Mérnöki tudás (épületek, csatornák, hidak, erődítmények)
- Földrajz (föld, terep, klíma, emberek, szokások)
- Történelem (nemesség, háborúk, gyarmatok, népvándorlás, városalapítás)
- Hely (legendák, személyiségek, lakosok, törvények és szokások)
- Herbalizmus (növények ismerete, begyűjtés, felhasználás, főzetek stb.)
- Természet (időjárás, évszakok és ciklusok, növények és állatok)
- Nemesség (származás, címerek, szokások, családfák, mottók, személyiségek, törvények)
- Kozmológia (a világmindenség alapvető törvényei, a létezés síkjai)
- Vallás (istenek, hittörténet, egyházi hagyományok, szent jelképek)
- Ásványok (kőzetek, drágakövek)
- Élettan (anatómia, betegségek)
- Demonológia (démonok hierarchiája, ismérvei)
- Jog (törvények, perrend)
- Politika (politikai irányzatok, államformák, hatalmi viszonyok)
- Párbajozás (szabályok, szokások, párbaj-etikett)
- Tornarend (szabályok, szokások, torna-etikett)
- Matematika (kalkulus, logika, aritmetika, algebra)
- Fegyverek (típusok, történet, híres fegyverek, híres fegyverkészítők)
- Bürokrácia (könyvvitel, rendszerezés, gazdálkodás)
- Hadászat (stratégia, taktika, harcászati módszerek ismerete)
- Szerencsejátékok (a legkülönfélébb játékok szabályai)
- Asztronómia (csillagképek, asztrológiai vonatkozások)
- Etikett (társasági szabályok, szokások, illem)
- Magas Mágia (mozaikok, mágiaformák)
- Tapasztalati Mágia (varázslatok, rituálék, varázstárgyak – mágiafajtánként külön képzettség)
- Szakrális Mágia (isteni varázslatok, rituálék, varázstárgyak)

Próba: A szakterületedbe eső kérdések megválaszolásának célszáma a kérdés nehézségétől függ: 10 – igen könnyű kérdések, 15 – alapvető kérdések, illetve 20-tól egészen 30-ig – igazán nehéz kérdések.

Újrapróbálkozás: Nem lehetséges. A próba azt jelöli, mennyit tudsz, és hiába gondolkodsz el újra egy kérdésen, nem fogsz tudni valami olyasmit, amit *sosem tanultál meg.*

Összhang: Az Ismeret képzettségek között nagyon sok átfedés akad, valamint más képzettségekhez is sokszor kapcsolódnak, ezért rengeteg esetben előfordulhat, hogy valamely

Ismeret képzettség összhang-módosítót ad más próbákra, vagy éppen az Ismeret képzettséghez járul ilyen módosító.

Keresés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel fel tudod fedezni a titkos ajtókat, egyszerű csapdákat, rejtett helyiségeket, és az egyéb nem nyilvánvaló dolgokat. Az Észlelés képzettséggel felfigyelhetsz valamire, ami véletlenül a szemedbe ötlik. A Keresés képzettséget ellenben akkor használod, amikor aktívan kutatsz valami után.

Próba: Általában 4 ynevi lábon belül kell lenned az átkutatandó felülethez vagy tárgyhoz. Egy kör alatt egy 2 láb x 2 láb méretű területet, vagy egy 2 x 2 x 2 köbláb térfogatú tárgyat kutathatsz át; ez a Keresés próba egykörös cselekedetnek számít.

Feladat	Célszám
Átnézni egy láda kacatot egy bizonyos tárgy után kutatva	10
Észlelni egy tipikus titkos ajtót vagy egy egyszerű csapdát	20
Nehéz, nem mágikus, nem kőből készült csapda megtalálása	21+
Jól álcázott titkos ajtó felismerése	30

Kézügyesség (Ügyesség; Csak Képzetten; Vért módosító)

Ki tudsz metszeni vagy el tudsz emelni egy erszényt, melyet aztán elrejthetsz magadnál, képes vagy elcsenni egy kisebb tárgyat, vagy elő tudsz adni valamilyen bűvészmutatványt.

Próba: Egy 10-es célszámra tett próba segítségével el tudsz csenni egy érme nagyságú, szabadon hagyott tárgyat. Az egyszerűbb bűvészmutatványok, mint például egy pénzérme eltüntetése, ugyancsak 10-es célszámúak, hacsak valaki nem figyeli nagyon, mi is történik azzal a tárggyal.

Amikor kitüntetett figyelem mellett használod a képzettséget, a próbádat a téged figyelő Észlelés dobása ellen dobod. Ha a figyelő dobása sikeres, a mutatványt attól még végrehajtottad, csak nem észrevétlenül.

Ha valaki mástól akarsz elvenni valamit, a próbát 20-as célszám ellen tedd. Az ellenfeled Észlelés képzettség-próbát tesz, hogy észrevegye a próbálkozásodat. Ez akkor történik meg, ha a próbájának az értéke meghaladja a te próbád értékét, függetlenül attól, hogy sikerült-e a tárgyat elemelned.

Célszám	Feladat
10	Elcsenni egy pénzérme méretű tárgyat, eltüntetni egy érmét.
20	Elemelni egy apró tárgyat valakitől.

El tudsz rejteni egy kisebb tárgyat (egy könnyű fegyvert vagy egy könnyen elrejthető fegyvert) a ruházatodban. Kézügyesség próbád eredménye lesz a célszáma a téged megfigyelők Észlelés próbájának, vagy a téged átkutatók Keresés próbájának. Ez utóbbi esetben, a kutató karakter +4 körülmény módosítót kap a próbájához, mivel sokkal könnyebb így megtalálni egy tárgyat valakinél, mint elrejteni azt. A különösen apró tárgyakat – érméket, gyűrűket, slan-csillagokat – egyszerűbb elrejteni, így ilyenkor a próbádhoz +4 módosítót kapsz. A bő, buggyos ruházat is segítségedre van a tárgyak elbújtatásában, ez +2 módosítót ad a próbához.

Ez elrejtett fegyverek előrántása egy egyszerű cselekedet, amely nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásra.

A Kézügyesség képzettséget használhatod arra is, hogy közönséget szórakoztass különféle szemfényvesztő és zsonglőrmutatványokkal. Ilyenkor az Előadóművészet képzettségnél leírtak a mérvadóak.

Újrapróbálkozás: Ha ugyanazon célpont zsebét másodszor kíséreled meg felmetszeni, vagy ha olyan személy figyeli újrapróbálkozásodat, aki észrevette az elsőt, akkor a célszám 10-zel nő.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés képzettségben, összhang-módosítót kapsz a Kézügyesség próbáidhoz.

Kötélhasználat (Ügyesség)

Célszám	Feladat
10	Szoros csomót kötni
10*	Csáklya beakasztása
15-25	Különleges csomót kötni, ami például csúszik, lassan csúszik vagy rántásra kioldódik
20	Kötelet saját magad körül megkötni egy kézzel
15	Összekötni két kötelet (1 percet vesz igénybe)

* A célszám 1-gyel nő minden egyes láb távolság után, amennyire a csáklyát dobod

Ezzel a képzettséggel szakszerű csomókat köthetsz és bogozhatsz ki, valamint foglyokat tudsz erősen megkötözni.

Próba: A kötelekkel kapcsolatos feladatok általában viszonylag egyszerűek.

Ha valakit megkötözöl, Szabadulóművészet képzettségpróbáit a te próbád eredménye ellen dobja. A megkötözött karakter dobásához ilyenkor -10 módosító járul, mivel könnyebb valakit megkötözni, mint a kötelekből kiszabadulni. Addig nem is kell Kötélhasználat próbát tenned, amíg valaki meg nem próbál kiszabadulni az általad megcsomózott kötelekből.

Egyéb: A selyemkötél +2 módosítót ad a Kötélhasználat próbákhoz.

Összhang: Amennyiben legalább 5. szinten jártas vagy a Szabadulóművészet képzettségben, összhang-módosítót kapsz a Kötélhasználat képzettségedhez, ha valakit meg akarsz kötözni.

Lopózás (Ügyesség; Vért módosító)

Ezt a képzettséget használhatod arra, hogy az ellenség mögé lopózz, vagy hogy észrevétlenül elsomfordálj.

Próba: Akinek van esélye meghallani téged, Hallgatózás képzettségével ellenpróbát tesz a te Lopózás próbád értéke ellenében. Csendben, módosító nélkül a rendes sebességed felét mozoghatod. Ha a sebességed felénél többet mozogsz (de kevesebbet, mint a sebességed), -5 módosító járul a próbádhoz. Ha kocogsz, vagy ha rendes mozgásod mellett még mást is cselekszel az adott körben, a módosító értéke -10. Szinte teljesen lehetetlen csendesen futni, vagy rohamozni (-20 módosító).

Lovaglás (Ügyesség)

Meg tudsz ülni valamilyen hátast (ami általában ló, de lehet másfajta hátas is). Gyakorlottan hajtasz végre különféle trükköket a nyeregben.

Lovaglási Feladat	Célszám
Térddel irányítás	5
Nyeregben maradás	5
Harc csataménnel	10
Fedezék	15
Esés	15
Ugratás	15
Hátas megzabolázása csatában	20
Gyors fel- vagy leszállás	20*

*Számít a Vért módosító

Próba: Az egyszerű lovaglás nem igényel próbát. A hátas felnyergelése, megülése, hajtása és a róla történő leszállás fennakadás nélkül megy. A fel- és leszállás egy mozgás-értékű cselekedet. Bizonyos feladatok azonban próbát igényelnek:

Ha szőrén ülöd meg a lovat, Lovaglás próbáidhoz -5 módosító járul.

Repülő hátasok megülésekor -5 módosító járul a Lovaglás képzettség-próbáidhoz.

Térddel irányítás: Bármikor megteheted, hogy a térdeddel irányítod hátasodat, így mindkét kezedet használhatod a harcban. Minden kör elején tégy egy Lovaglás képzettség-próbát. Ha a próbád sikertelen, csak az egyik kezedet használhatod abban a körben, mert a másikkal a hátasodat kell irányítanod.

Nyeregben maradás: Akkor kell ilyen próbát tenned, ha el akarod kerülni, hogy a földre zuhanj, mikor hátasod hirtelen kirúg vagy ágaskodik, vagy ha te megsérülsz.

Harc csataménnel: Harcra idomított hátasodat támadásra ösztönözheted, miközben rendesen indíthatod támadásodat (vagy támadásaidat).

Fedezék: A hátasod oldalán lóghatsz, féloldalas fedezéknek használva lovadat. Nem támadhatsz és nem varázsolhatsz, amíg a hátasodat fedezéknek használod. Ha a próbád sikertelen, nem kapod meg a fedezékből származó előnyöket.

Esés: Ha leesel a hátasodról, amikor például megölték vagy elesik, tehetsz egy Lovaglás próbát, hogy puhán érkezz a földre. Ha a próba sikertelen, d6 Sp-t sérülsz, mintha 4 lábat zuhantál volna.

Ugratás: Hátasod a mozgás keretében átugorhat akadályokat. Használd a Lovaglás képzettséged módosítóját, vagy a hátasod ugrás képességének módosítóját (amelyik alacsonyabb), hogy megtudd, milyen messzire tudsz ugratni. A feltüntetett célszám (15) azt mutatja meg, mennyit kell dobnod, hogy a nyeregben maradj.

Hátas megzabolázása csatában: Egy mozgás-értékű cselekedetként megpróbálhatsz megzabolázni egy utazólovat, pónit vagy igáslovat. Ha ez nem sikerül, mást már nem cselekedhetsz az adott körben. Amennyiben mégis szeretnél cselekedni, úgy azt is megteheted, ilyenkor azonban -4 körülmény-módosítót kapsz a cselekedettel kapcsolatos dobásaidra, valamint egy Ügyesség-tulajdonság próbát kell tenned (célszám 12), amit ha nem dobsz meg, leesel a lóról, és d6 Sp-t sérülsz, mintha 4 lábat zuhantál volna. Csatamén vagy harci póni megzabolázására nem kell dobnod.

Gyors Felszállás vagy Leszállás: Megpróbálkozhatsz vele, hogy szabad cselekedetként szállj fel a nyeregbe vagy le a nyeregből. Ha a próba sikertelen, a fel- vagy leszállás mozgás-értékű cselekedetnek számít (nem próbálkozhatsz meg a gyors fel- vagy leszállással, csak ha van rá elég időd a körben, hogy akár mozgás-értékű cselekedetként is végrehajtsd).

Egyéb: Ha a lovadon katonai nyereg van (lásd a Felszerelés fejezetben), +2 módosítót kapsz a nyeregben maradásra tett dobásaidhoz.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Állattartás képzettségben, Lovaglás dobásaidhoz összhang módosítót kapsz.

Mászás (Erő; Vért módosító)

E képzettség felhasználásai közé tartozik a sziklák, falak megmászása, akár a megfelelő felszerelés segítségével, akár anélkül.

Próba: Minden sikeres Mászás képzettség-próbával a sebességed felét teheted meg felfelé, lefelé vagy oldalirányban egy fal vagy valamilyen egyéb meredek felület mentén (kapaszkodókkal akár a plafonon is), egy Egyéb típusú egykörös cselekedet keretében. Ennek felét, vagyis a sebességed negyedét teheted meg egy Egyéb típusú mozgás-értékű cselekedettel.

A sikertelen Mászás próba azt jelenti, hogy az adott körben nem sikerül haladnod, míg egy legalább 10-zel elrontott próba esetén leesel a magasságból, ahová felmásztál.

A mászófelszerelés +2 módosítót ad a Mászás próbákhoz.

Célszám	Falfelület
0	A felsétáláshoz túl meredek lejtő. Csomózott kötélhágcsó a fal mellett.
5	Kötél fal mellett, vagy csomózott kötél.
10	Olyan felület, amelyen elég kapaszkodó és lábtámasz található, pl. a hajók kötélzete.
15	Bármilyen felület, amin megfelelő kapaszkodók és támaszok vannak, mint a fák törzse vagy a durva felületű sziklafalak; csomózatlan kötél.
20	Egyenetlen felület keskeny kapaszkodókkal és támaszokkal, mint általában egy tömlöc vagy rom fala.
25	Durva felület, mint egy természetes kőfal vagy egy téglafal.
25	Lógás vagy mászás plafonon csak kapaszkodókkal.
-10*	Kéményben, vagy más szűk helyen mászás, ahol két szemben lévő fal közé ékelheted magad (10-zel csökken a célszám).
-5*	Sarokban mászás, ahol két merőleges fal közé szoríthatod be magad. (5-tel csökken a célszám)
+5*	A felület síkos (5-tel nő a célszám)

*Ezek a módosítók összeadódnak; alkalmazd az összeset, amelyek érvényesek.

A próba célszáma a mászás körülményeitől függ. A teljesen sima falú függőleges felületek megmászhatatlanok.

Emelkedőnek a 60 foknál alacsonyabb dőlésszögű felület számít, falnak az ennél meredekebb.

Mivel mászás közben nem tudsz kitérni a támadások elől, ellenfeled +2 módosítót kap a támadásához, te pedig készületlennek minősülsz. Ilyenkor tehetsz szabad cselekedetként egy Mászás képzettség-próbát (a szokásos célszám ellen). Amennyiben a próba sikeres, nem számítasz készületlennek az adott támadás ellen, bár az ellenfél továbbra is megkapja a +2 módosítót. Ezeken felül pajzsot sem használhatsz.

Valahányszor megsérülsz mászás közben, tégy Mászás képzettség-próbát a fal vagy emelkedő célszáma ellen. Sikertelen dobás esetén lezuhansz, és elszenveded a vonatkozó sérülést a zuhanástól.

Gyorsított Mászás: Próbálkozhatsz gyorsabb sebességű mászással is. Egy Egyéb típusú egykörös cselekedet keretében a teljes sebességednek megfelelő mozgást is végezhetsz mászás közben, de a Mászás próbáidhoz -5 módosító járul, és minden körben kétszer kell dobnod. Mindegyik sikeres próbával a sebességed felét mászhatod. A -5 módosító mellett azt is megteheted, hogy a sebességed felét egy mozgás jellegű cselekedetként teszed meg, nem egykörös cselekedetként.

Kapaszkodók és lábtámaszok: Kapaszkodókat és lábtámaszokat készíthetsz a magad számára, ha a falba kampókat versz. Ehhez kampónként egy percre van szükség, és lábanként egy kampó kell. Mint minden kapaszkodókkal ellátott felület, a falba vert kampók a mászás célszámát 15-re csökkentik. Hasonló módon egy szekercével rendelkező karakter kapaszkodókat vághat egy jégfalba. Ily módon az amúgy teljesen sima felületek is megmászhatóakká válnak.

Megkapaszkodás zuhanás közben: Szinte lehetetlen megkapaszkodni, ha az ember már zuhanni kezdett. Tégy Mászás próbát; a célszám a fal célszáma + 20. Egy lejtőn ez azért könnyebb, a célszám ilyenkor csak a lejtő célszáma + 10.

Egyéb: Kötél segítségével lehetséges egy karakter felhúzása vagy leengedése. Használd a maximum terhelés (lásd Teherbírás) kétszeresét, hogy meghatározd, mennyit emelhet fel a karakter.

Megfélemlítés (Karizma)

Ezt a képzettséget használhatod a helyi lakosok megfélemlítésére, vagy arra, hogy egy foglyot szóra bírj. A megfélemlítés szóbeli fenyegetésekből és testbeszédből áll.

Próba: A sikeres próba megváltoztatja mások viselkedését. A célszám általában a célpont Mentális Ellenállása (a pszi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri mentális támadás az elmét). A célpont különféle forrásokból – képzettségek, varázslatok, pszi – eredő félelem elleni ellenállás módosítói azonban növelhetik ezt. Amennyiben valamilyen fegyverrel fenyegeted célpontodat, próbádhoz +2 módosító járul, ha célpontod fegyveres, akkor -2. Ha valami okból a célpont különösen félelmetesnek gondol téged vagy oka van félni tőled, esetleg épp ellenkezőleg, a próbádhoz módosítót kapsz a KM megítélése szerint.

Ezt a képzettséget harcban is alkalmazhatod ellenfeled megfélemlítésére – ilyenkor ez egy egyszerű cselekedetedbe kerül. Amennyiben képzettség-próbád sikeres, áldozatod egy körre megrendülté válik.

Újrapróbálkozás: Általában az újabb próbálkozás sikertelen marad. Amennyiben az első próba sikeres volt, a célpontot már nem lehet jobban megfélemlíteni, és nincs értelme újabb próbálkozásnak. Ha az első próbálkozás sikertelen volt, a célpont valószínűleg megacélozta az akaratát, így ugyanattól a személytől minden további Megfélemlítési kísérlet elleni célszám öttel nő.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés képzettségben, Megfélemlítés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Meggyőzés (Karizma)

Ezt a képességet használod, ha meg akarod győzni a kancellárt, hogy találkoznod kell a királlyal, ha viszálykodó barbár törzsek között akarsz békét közvetíteni, vagy ha rá akarod venni a téged foglyul ejtő orkokat, hogy ajánljanak fel a társaidnak váltságdíj ellenében ahelyett, hogy a bányáikba vinnének rabszolgának. A Meggyőzés részét képezi a szociális érzék, a tapintat, a finomság, az ékesszólás és a szónoki képesség. Ezzel a képzettséggel lehet valakire jó benyomást tenni, hatékonyan tárgyalni, vagy másokat befolyásolni.

Próba: Egy sikeres próbával mások irántad való viszonyulását változtathatod meg. Tárgyalás esetén a tárgyaló partnerek egymással szemben Meggyőzés ellenpróbákat tesznek, megállapítandó, ki tud előnyösebb helyzetet kialkudni. Ellendobást kell dobni akkor is, ha két ellentétes oldalon álló diplomata kér valamely ügyben meghallgatást egy harmadik fél előtt.

Alkudozás: Portékák, szolgáltatások, információk vagy bármely más dolog eladásakor feljebb, vagy megvásárlásakor lejjebb tornázhatod az árat. Ilyenkor próbát kell dobnod a másik alkudozó fél Emberismeret próbája ellenében, amely dobásokhoz a körülményektől függően bizonyos módosítók is járulhatnak. Ha többet dobsz, mint ellenfeled, a két próba különbségének minden egyes pontjáért 1 %-kal változtathatod meg az árat, amilyen irányban szeretnéd. Az árat legfeljebb 20%-kal változtathatod meg a magad javára. Ha ellenfeled is szeretne alkudozni, ő is tehet egy próbát a saját Meggyőzés képzettségével a te Emberismeret próbád ellenében – ha sikerrel jár, ő is változtathat az áron.

Együttérzés keltése: Képes vagy magad vagy mások javára befolyásolni hallgatóságod viselkedését, együttérzésüket kelteni, bizalmat ébreszteni. Ez általában egy egész estét vesz igénybe, mialatt a célközönséggel mulatozol (hasonlóan az információgyűjtés próbákhoz). Ha nagyobb területen akarsz valakit megkedveltetni, az több időt vesz igénybe (egy egész város 1 hét, egy ország 3 hónap). Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és az Együttérzés keltésének sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Lejáratás: Megpróbálhatod bemocskolni valakinek a nevét, és másokat ellene hangolni. Megváltoztathatod az emberek véleményét valakiről azáltal, hogy megszólod. Ez általában egy egész estét vesz igénybe, mialatt a célközönséggel mulatozol (hasonlóan az információgyűjtés próbákhoz). Ha nagyobb területen akarsz valakit lejáratni, az több időt vesz igénybe (egy egész város 1 hét, egy ország 3 hónap). Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lejáratás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Demoralizálás: Elveheted mások lelkesedését, harci kedvét. Képes vagy meggyőzni másokat, hogy tegyék le a fegyvert és hagyjanak fel a küzdelemmel, illetve hagyjanak fel azzal, amit épp tesznek. Ez általában több percet, akár néhány órát is igénybe vehet (a KM megítélése szerint). Ha harc közben szeretnél ellenfeleid demoralizálásával próbálkozni, általában nem túl sok idő áll rendelkezésedre – megpróbálhatod 1 perc (10 kör) alatt alkalmazni a képzettséget, de az idő szűkössége miatt -10 módosítót kapsz a próbádra. A demoralizálás minden körben egy mozgás-értékű cselekedetet igényel. Amennyiben közben támadást intéznél egy – vagy több – ellenfeled ellen, próbádhoz további -5 módosítót kapsz. Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Demoralizálás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Lelkesítés: Képes vagy szövetségeseidet fellelkesíteni valamilyen cél érdekében. Társaid fellelkesítéséhez legalább 1 körön keresztül kell beszélned (nekik pedig hallaniuk kell téged), ez minden körben egy egyszerű cselekedetedbe kerül. Beszéded végén tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lelkesítés sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Lázítás: Képes vagy felhergelni közönségedet és felháborodást, dühöt kelteni bennük valami ellen. Társaid fellázításához legalább 1 körön keresztül kell beszélned (nekik pedig hallaniuk kell téged), ez minden körben egy egyszerű cselekedetedbe kerül. Beszéded végén tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lázítás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Az Együttérzés keltése és a Lejáratás hatása egyes személyekre, kisebb csoportokra, esetleg konkrét dolgokra vonatkozik, míg a Demoralizálás, a Lelkesítés és a Lázítás hatása eszmékre, célokra, esetleg néptömegekre. Sokszor a helyzettől függ, hogy melyiket alkalmazhatod. A zsarnok bárót lejárathatod az úri társaságban, de lázítani ellene csak az elnyomott nép körében érdemes.

Újrapróbálkozás: Általában nem lehetséges. Még ha az első próba sikeres volt is, a másik karaktert nem lehetett jobban meggyőzni, és az újabb próbálkozás többet ronthat, mint amennyit segíthet. Ha az első próba sikertelen volt, a karakter valószínűleg még jobban meggyőződik igazáról, és az újabb próbálkozás teljesen értelmetlen volna.

Egyéb: A NJK-k befolyásolására tett Karizma dobások általában képzetlenül használt Meggyőzés próbák.

Összhang: Amennyiben legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés, az Emberismeret vagy a Megfélemlítés képzettségek valamelyikében, összhang-módosítót kapsz a Meggyőzés próbáidhoz, amennyiben a meggyőzés során ezek eszközeihez folyamodnál. Ezek a módosítók összeadódnak

Mesterség (Intelligencia; Csak Képzetten)

Képzett vagy egy mesterségben, amilyen például a vértkovácsolás, kosárfonás, könyvkötés, íjkészítés, kovácsolás, ácsolás, cipészet, ékkőcsiszolás, bőrcserzés, lakatosság, fazekasság, hajóácsolás, kőművesség, csapdakészítés, mechanika, fegyverkovácsolás, vagy szövés.

A Mesterség valójában több különálló képzettség. Tegyük fel például, hogy rendelkezel a Mesterség – Csapdakészítés képzettséggel. Az ebben szerzett ismereteid nem befolyásolják

a fazekasság vagy bőrcserzés próbáidat. Lehet több Mesterség képzettséged is, különböző szintekkel, de mindegyiket külön képzettségként kell felvenned.

A Mesterség képzettség mindenképpen valaminek az elkészítésével foglalkozik; az ettől eltérő foglalatosságok a Szakma képzettségek közé tartoznak.

Próba: Gyakorlod a Mesterségedet, és tűrhetően megélsz belőle, így hetente ötször annyi rezet keresel, amennyi a képzettségpróbád eredménye. Képes vagy használni mesterséged eszközeit és tudod, hogyan kell a vonatkozó napi feladatokat ellátni, hogy lehet a felmerülő mindennapi problémákat megoldani, és hogyan kell a képzetlen segítőket felügyelni (a képzetlen munkások, inasok napi bére 2 réz). Ha saját műhelyed van, ennél sokkal többet is kereshetsz az elkészített tárgyak eladásával, ám ilyenkor azokat magadnak kell eladnod, ami idő alatt nem foglalkozol újabb tárgyak készítésével, továbbá az sem biztos, hogy elegendő kereslet mutatkozik portékád iránt a piacon.

A Mesterség képzettség alapvető használata azonban a tárgyak készítése – természetesen csak az adott mesterség szakterületébe tartozó tárgyaké. A célszám az elkészítendő tárgy bonyolultságától függ. A célszám, a próba értéke és a tárgy ára határozza meg, mennyi időt vesz igénybe az elkészítés folyamata. A kész tárgy ára határozza meg az alapanyagok árát. (A játék világában a szükséges képzettség szintje, az idő és az alapanyagár határozzák meg a tárgy árát. Ezért határozza meg a tárgy ára és a célszám, hogy mennyi ideig tart a tárgy elkészítése, és hogy mennyibe kerülnek az alapanyagok.)

Minden mesterséghez megfelelő eszközök tartoznak, amelyekkel a képzettség a leírtaknak megfelelően használható. A rögtönzött eszközök használata -2 módosítót eredményez a képzettség próbán. Amennyiben azonban az eszközök maguk is mestermunkák, a képzettség próbához +2 módosító járul.

A tárgy elkészítéséhez szükséges időt és pénzt a következőképpen tudod meghatározni:

1. Keresd ki a tárgy árát a Felszerelés Fejezetben, vagy kérd meg a Kalandmestert, hogy adjon meg egy árat, ha a felsorolásokban ez nem szerepel. Bizonyos tárgyak esetében (ilyen például a fegyverek, vértek többsége), a tárgy eredeti ára különbözik a táblázatokban feltüntetett összegtől, mivel ez utóbbiban nagy mértékű adók is benne foglaltatnak. Ilyen esetekben a tárgy eredeti árával számolj – ez általában a tárgy feltüntetett árának a negyede.
2. Keresd ki a célszámot, vagy kérd meg a Kalandmestert, hogy adjon meg egyet.
3. Az alapanyagok ára a tárgy árának a fele.
4. Hetente tégy képzettség próbát.

Ha a próba sikeres, szorozd meg az értékét a célszámmal. Ha az így kapott végeredmény eléri a tárgy rézben mért értékét, a tárgy elkészítése egyheti munkába került. (Ha a szorzat legalább kétszerese a tárgy értékének, az fél hét alatt elkészült, ha legalább háromszorosa, akkor egyharmad hét alatt és így tovább.) Ha a szorzat kevesebb, mint a tárgy ára, akkor az a heti munka alatt elért haladás. Jegyezd fel, és a következő héten tégy újra próbát. Így haladhatsz hetente, amíg az összeg el nem éri a tárgy árát.

Ha elrontod a próbát, a héten nem haladtál. Ha 5 vagy több ponttal véted el, az alapanyagok negyedét tönkretetted, és az alapanyagár negyedét újra ki kell fizetned. Amennyiben a próbát 10 vagy több ponttal véted el, úgy az alapanyagok fele ment tönkre, és ennek megfelelően merülnek fel a többletköltségek.

Napi haladás: Lehetőség van arra is, hogy naponta tégy próbát, nem pedig hetente. Ilyenkor annak kiszámításakor, hogy mennyit haladtál a héten, a próbád eredményének és a célszámnak a szorzatát kettővel kell megszorozni (az ynevi hét – pentád – ötnapos, és az egyszerű emberek ritkán pihennek egy teljes napot munkájukban).

Mestermunka készítése: Készíthetsz mestermunkát is, ami bár nem mágikus, a különleges megmunkálása miatt pozitív módosítókat ad a használata során felmerülő próbákhoz. Az ilyen tárgyak ára a szokásos ár ötszöröse – minden szempontból ezzel a megnövelt értékkel kell számolni.

A mestermunka fegyverek +1 módosítót adnak a velük végzett támadások TÉ-jére, és a velük okozott sikeres támadások sebzésére. A mestermunka páncélok +1 módosítót kapnak az SFÉ-jükre, +1 módosítót a maximum Ügyesség módosító értékükre, és -1 módosítót az MGT-jükre. A mestermunka pajzsok +1 módosítót kapnak a VÉ módosítójukra, a velük végzett támadások TÉ-jére, és a velük okozott sikeres támadások sebzésére. Az egyéb mestermunka eszközök +2 felszerelés módosítót adnak a velük végzett tevékenységekkel kapcsolatos próbákra.

Tárgyak javítása: Általában egy tárgy javítása ugyanolyan célszámú, mint az elkészítése. A tárgy javításának költsége a tárgy árának egyötöde.

Tárgy	Mesterség	Célszám
Vért, pajzs	Vértkovácsolás	10 + SFÉ x 2
Hosszúíj, rövidíj	Íjkészítés	12
Összetett hosszúíj, összetett rövidíj	Íjkészítés	5
Visszacsapó íj	Íjkészítés	15 + 2 x erőmódosító
Számszeríj	Fegyverkovácsolás	15
Egyszerű közelharci/ hajító fegyver	Fegyverkovácsolás	12
Harci közelharci/ hajító fegyver	Fegyverkovácsolás	15
Egzotikus közelharci/ hajítófegyver	Fegyverkovácsolás	18
Nagyon egyszerű tárgy (fakanál)	Változó	5
Átlagos tárgy (vaslábas)	Változó	10
Jó minőségű tárgy (harang)	Változó	15
Összetett vagy kivételes tárgy (zár)	Változó	20

Megjegyzés a fegyver- és vértkovácsolással kapcsolatban: Ynev legtöbb országában a fegyverek és vértek kereskedelmét és előállítását erősen szabályozzák. Ezek készítésének joga a legtöbb esetben egy bizonyos kovácscéh tulajdonában van, és ezek a szervezetek féltékenyen védik sokat érő jogaikat. Egy fegyver- avagy vértkovácsolásból pénzhez jutni igyekvő karakternek tehát a legtöbb városban szembe kell néznie a céh rosszallásával, ami több mindent jelenthet. Legtöbbször a törvény segítségével lépnek fel ellene, de akár más, kevésbé szelíd módszereket is alkalmazhatnak. Különösképp így van ez például Toronban, ahol a Kobra tolvajcéh a kereskedelem minden szintjén és területén jelen van; a túlságosan alkalmatlankodó karakter akár a céh orgyilkosaival is szembe kerülhet.

Újrapróbálkozás: Lehetséges, de valahányszor 5 vagy több ponttal rontod el a próbát, újra ki kell fizetned az alapanyagok negyedét (vagy még többet, a rontás mértékének függvényében).



Mesterség – Alkímia (Intelligencia; Csak Képzetten)

Az Alkímia segítségével különleges anyagokat vagy képes előállítani, ismered különféle fémek és ötvözetek titkait, egyszerűbb vegyületeket állíthatsz elő, amelyek mágikus anyagok, porok, italok alapvető összetevői lehetnek. Alkothatsz mérgeket, savakat, lúgokat, de éppúgy készíthetsz festékeket, tintákat is.

Próba: Az Alkímiában járatos karakter ismeri a főbb eljárásokat, a lepárlást, ötvözést, hevítést, kivonást. Megtanulta a használatos anyagok köznapi és titkos nevét és jelét, és – még ha valamely anyagot nem is ismersz – leírás alapján a legbonyolultabbak kivételével bármit el tudsz készíteni. Megfelelő laboratórium és elegendő idő esetén bármely ismert matériát képes vagy előállítani. A különféle anyagok elkészítésekor a Mesterség képzettségnél leírt általános szabályokat kell alkalmazni – a szükséges idő és anyagi ráfordítás tekintetében az alábbi táblázatban foglalt célszámok a mérvadóak.

A képzettséged használhatod ezen kívül más, az alkímiával kapcsolatos tevékenységekre is, mint például ismeretlen anyagok (mérgek, főzetek, ötvözetek) beazonosítására.

Feladat	Célszám	Megjegyzések
Alkoholok, sók párlása	10	lásd a Mesterség képzettséget
Festékek, tinták készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Egyszerű savak készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Alkimista tűz, füstág vagy gyújtósgally elkészítése	20	lásd a Mesterség képzettséget
Többkomponensű ötvözetek készítése	25+	lásd a Mesterség képzettséget
Anyag beazonosítása	25	próbálkozásonként 1 ezüst (20 ezüst, ha biztosra mész)

Újrapróbálkozás: Lehetséges, de az anyagok elkészítésénél minden sikertelen dobás tönkreteszi az alapanyagok felét, és ezt újra ki kell fizetned. Az anyagok vagy varázsitalok beazonosításánál mindegyik sikertelen próbálkozás felhasználja a kísérletenkénti költséget.

Egyéb: A tárgyak elkészítéséhez vagy beazonosításához alkimista felszerelésre van szükséged. Ha valamely városban dolgozol, a tárgy alapanyagárába foglalva megvásárolhatod a szükséges eszközöket is, bizonyos helyeken azonban nehéz vagy egyenesen lehetetlen alkimista felszereléshez jutni. A tárgyak beazonosításának költsége az egyéb szükséges anyagok beszerzését jelenti. Az alkimista laboratórium (lásd a Felszerelések fejezetben) megvásárlása és fenntartása +2 felszerelés módosítót ad az Alkímia képzettség-próbákhoz (abból a kedvező körülményből kiindulva, hogy így a legmegfelelőbb eszközök állnak rendelkezésre), ez azonban nem befolyásolja az előállított anyagok árát.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Ismeret – Természet képzettségben, Alkímia dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Mesterség – Méregkeverés (Intelligencia; Csak Képzetten)

A képzettség birtokában a karakter képes különféle mérgek előállítására, tárolására és használatára.

Feladat	Célszám	Megjegyzések
Egyszerűbb mérgek készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Halálos mérgek, kábító szerek,	25	lásd a Mesterség képzettséget
Komponensenként	+5*	
Mérgek azonosítása	25	

* Többkomponensű mérgek esetén

Próba: A méreg hatásától függően növekszik a mérgek készítésénél a próbák célszáma (átlagosan 15-25 között).

A mérgek hatásaira vonatkozó szabályok megtalálhatók a Kalandmesterek Könyvében.

Egyéb: A mérgek előállításához speciális felszerelés szükséges. A szükséges felszerelés minősége a méreg összetevőinek függvénye, azonban nem szerezhető be minden kisebb településen. Az alapanyagok ára egyszerűbb mérgek esetén pár ezüsttől a bonyolultabb mérgekhez szükséges több száz aranyig terjedhet.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Természet képzettségben, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Mesterség – Alkímia képzettségben, s ásványi alapú összetevőket használsz, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Herbalizmus képzettségben, s növényi alapú összetevőket használsz, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz

Mesterség – Mechanika (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ez a képzettség használatos a különféle mechanikus eszközök összeszerelésekor, szétszedésekor és javításakor: ide tartozik többek között a csapdák hatástalanítása, a zárak kiakasztása (akár nyitott, akár zárt helyzetben), vagy egy kocsi kerekének a megpiszkálása annak érdekében, hogy leessen menet közben. Képes vagy megszerelni vagy éppen hatástalanítani különféle mechanikus szerkezeteket, miután volt alkalmad megvizsgálni, tanulmányozni őket.

Próba: A Mechanika képzettség alkalmazásával képes vagy össze- vagy éppen szétszerelni a különféle bonyolultságú mechanikus eszközöket.

Eszköz összeszerelése: A Mechanika képzettség segítségével alkothatsz új eszközöket. Ilyenkor a Mesterség képzettségnél ismertetett általános szabályok a mérvadóak.

Eszköz karbantartása, javítása: Képes vagy megjavítani az elromlott eszközöket. Ehhez persze pénzre és időre van szükséged (lásd a táblázatot, alább). A célszámot a KM határozza meg. Amennyiben nem rendelkezel a célnak megfelelő szerszámokkal, -5 körülmény-módosítót kapsz a próbádhoz. Ha olyan eszközt javítasz, amely számodra ismeretlen -5 módosítót kapsz a próbádhoz. Ezek a módosítók összeadódnak.

Képes vagy továbbá „összepofozni" egy elromlott eszközt – azaz ideiglenes javításokat végezni rajta. Ha így teszel, a képzettség-próba célszáma csökken 5-tel, és az ideje is lerövidül, akár egy egykörös cselekedetre is. Ilyenkor azonban csak egyetlen hibát tudsz megjavítani egy képzettségpróbával, és azt is csak rövid időre, 1-2 percre vagy órára – ahogy a KM megítéli. Ezután a szerkezet újra felmondja a szolgálatot, és ilyenkor már csak egy rendes szereléssel lehet megjavítani.

Javítás mértéke	Célszám	Költségek
Egyszerű javítás (szerszámok, egyszerű szerkezetek)	10	ár 1/5-e
Átlagos javítás (átlagos szerkezetek, malom szerkezete)	15	ár 1/5-e
Bonyolult javítás (kahrei nyílpuska, óramű)	20	ár 1/5-e
Nagyon bonyolult javítás (tűzfegyverek, perpetua)	25	ár 1/5-e

Eszköz megrongálása, hatástalanítása: Képes vagy mechanikus eszközök hatástalanítására, tönkretételére. A Mechanika próbát ilyenkor a KM dobja helyetted, így nem tudhatod, sikerrel jártál-e. A próbához szükséges idő és a célszám az eszköz bonyolultságától függ. Egy egyszerű eszköz hatástalanítása 1 kört vesz igénybe (és ilyenkor mindenképp legalább egy egykörös cselekedetnek számít). Az összetett vagy bonyolult eszközök 2d4 kört vehetnek igénybe. Úgy is meg

tudsz piszkálni egyszerűbb eszközöket, mint például egy nyereg vagy egy kocsikerék, hogy rendesen működjenek egy ideig, és csak aztán essenek szét (általában 1d4 percnyi használat után).

Egy egyszerűbb tárgy hatástalanítása (megpiszkálása, kiakasztása stb.) egy 10-es célszámra tett képzettség-próbát igényel. A bonyolultabb, vagy összetettebb eszközök célszáma magasabb. A próbát mindig a KM dobja. Ha a próba sikeres, hatástalanítottad az eszközt. Ha sikertelen, de legfeljebb 4-gyel rontottad el, a kísérleted kudarcot vallott, de újra próbálkozhatsz. Ha a dobást legalább 5-tel elvéted, valami balul üt ki. Ha csapdáról van szó, véletlenül működésbe hoztad; ha valamit tönkre akartál tenni, meggyőződésed, hogy sikerült, azonban az eszköz továbbra is jól működik.

Eszköz	Idő	Célszám
Egyszerű (zár kiakasztása)	1 kör	10
Érdekes (kocsikerék megrongálása)	d4 kör	15
Nehéz (csapda hatástalanítása vagy visszaállítása)	2d4 kör	20
Átkozottul bonyolult (összetett csapda hatástalanítása,egy óramű-szerkezet ügyes hatástalanítása – nem megrongálva azt)	2d4 kör	25

*Ha a karakter nem akar nyomot hagyni az ügyködéséről, a célszám 5-tel nő.

Az ilyen próbálkozásokhoz szükség van legalább néhány egyszerű, a célnak megfelelő szerszámra (csákány, feszítővas, fűrész, ráspoly, tolvajkulcs-készlet stb.). Ha szerszámok (lásd a Felszerelés fejezetben) nélkül próbálkozol a képzettség ilyetén alkalmazásával, a dobásodhoz -4 körülmény-módosító járul, míg ha valami egyszerű eszközt alkalmazol, ez a módosító -2-re csökken. Viszont, ha az általad használt szerszámkészlet mestermunka, a próbádhoz +2 módosító járul.

Újrapróbálkozás: Lehetséges, de csak amennyiben tudod, hogy az előző próbálkozás nem sikerült.

Művészetek (Karizma)

Képzett vagy a művészi önkifejezés valamely fajtájában, műalkotásokat vagy képes létrehozni valamely művészeti forma területén: festészet, szobrászat, kalligráfia (a KM más típusokat is engedélyezhet.) A zeneszerzés, a költészet és más hasonló területek is ide sorolhatóak (az elkészült zenedarabok és költemények előadásakor azonban az előadó vonatkozó Előadóművészetek képzettsége a mérvadó). Műved nem egyszerű munkadarab, hanem valódi esztétikai műremek, mely képes mások érzelmeit befolyásolni, lefesteni a világ csodálatos voltát, vagy éppen megkérdőjelezni azt.

A Művészetek képzettséget többször lehet felvenni, minden alkalom egy újabb művészeti ágra vonatkozik.

Próba: A műalkotásoknak két lépcsőfoka van: megalkotásuk és bemutatásuk.

Megalkotás: Egy mű megalkotása időt és alapanyagokat (pl. festék, márvány, faragó szerszámok) igényel. Az alapanyagok költsége a mű méretétől függően változik – festmények esetében 1 ezüst és 1 arany között mozog, szobrok esetében 5 és 20 arany között. Ritka és értékes alapanyagok esetében persze ez az összeg 10-30 %-kal (vagy még többel) is növekedhet.

Amint az alapanyagok kéznél vannak, nekiláthatsz az alkotásnak. Először azt döntsd el, mi lesz a műved alapvető témája – egy nemes portréja, vagy „az udvari orkok sanyargatottsága". A célszám attól függ, mennyire ismerhető fel ez a téma, és milyen könnyen foglalható műalkotásba.

Ahhoz, hogy az alkotás elkészüljön, legalább 20-szal többet kell dobni a célszámnál. Amennyiben ez nem sikerülne elsőre, úgy hetente újat lehet dobni, és a további sikeres próbák annyival növelik az első próba értékét, amennyivel értékük meghaladja a célszámot (amelyiké pont egyenlő a célszámmal, az 0-val járul hozzá az összeghez, viszont így is sikeresnek számít). Amennyiben valamelyik próba során legalább 10-zel kevesebbet dobsz a célszámnál, a művet már nem tudod

Téma	Célszám
Csendélet vagy portré	15
Monumentum	20
Jól ismert idea (szépség, szenvedés, hit)	20
Bonyolult idea (transzcendencia, megvilágosodás)	25
Új, egyedi idea vagy stílus	+10
Különleges alapanyagok	-1 – -5

tovább finomítani, és elkészültnek tekinthető. Ilyenkor meg kell vizsgálni, hogy az alkotás folyamata során elért összeg mennyivel haladja meg az eredeti célszámot, ettől függ a műalkotás minősége. Amennyiben az alkotás folyamata során egyáltalán nem született siker, az alapanyagok kárba vesztek.

Próba eredménye	Minőség	A kész mű értéke	Bemutatás
Egyszerű siker	Átlagos mű	Alapanyagok kétszerese	-2
5-tel több, mint a célszám	Jelentős mű	Alapanyagok ötszöröse	-
10-zel több, mint a célszám	Nagyszerű mű	Alapanyagok tízszerese	+2
15-tel több, mint a célszám	Remekmű	Alapanyagok ötvenszerese	+4
20-szal több, mint a célszám	Mestermű	Alapanyagok százszorosa	+6

Bemutatás: Amikor a mű elkészült, be lehet mutatni a közönségnek. Amennyiben olyan műalkotásról van szó, amely valamely előadóművészet tárgyát képezi, akkor a megfelelő Előadóművészetben kell képzettség-próbát tenni. Amennyiben ez nem így van, akkor valamely vonatkozó Ismeret (Esztétika, Építészet stb) képzettségben, esetleg – a KM megítélése szerint – más képzettségben teendő a próba. A mű bemutatásával kapcsolatos próbákhoz a minőségétől függően adódhatnak módosítók.

Nyelvismeret (Intelligencia; Csak Képzetten)

Képes vagy valamely nyelvet beszélni, és behatóan ismered a nyelvhez tartozó kultúrkört is. Alapesetben minden karakter egy nyelvet 4-es szinten ismer – az anyanyelvét, erre nem kell Kp-t költenie. Anyanyelved származási helyedtől függ; egy erigowi lovag az ervet ismeri gyermekkorától, egy shadoni bajvívó a shadonit stb..

A Nyelvismeret voltaképp több különálló képzettség – nyelvenként egy.

A Nyelvismeret képzettség 1. szintjén a karakter néhány egyszerű szót ismer, míg a 2. szinten már egyszerűbb mondatokat is megért és képes összerakni. A 3. szinten már könnyen kifejezhet egyszerűbb gondolatokat. A 4. szinten a karakter olyan jól beszéli a nyelvet, mint az az átlagember, akinek ez az anyanyelve. 5. szinten – vagy e fölött – a karakter már nyelvészeti alapokon közelít a nyelvhez, kezdi megérteni a szavak eredetét, és a mögöttes nyelvtani vonulatokat. 5. szint felett minden további szint, egy – az adott nyelven belül található – szubkultúra avagy dialektus szókincsének, szavajárásának és kiejtési módjának ismeretét jelenti.

Egy írástudó karakter (vagyis, aki rendelkezik az Írástudó képességgel) tud írni és olvasni minden olyan nyelven, amelyet legalább 1. szinten ismer. Minden nyelv rendelkezik ábécével, bár gyakran több nyelv is ugyanazt az ábécét használja.

Ynev főbb nyelvei a következőek

Nyelv	Hol beszélik?
Birodalmi khors	Krán
Shadoni	Shadon
Gorviki	Gorvik
Közös	Pyarroni Államközösség, Ordan, Ynev legtöbb helyén az iskolázottak második nyelve
Ilanori	Yllinor, Ilanor
Nomád nyelvek	Déli puszták, Krán
Dzsad	Taba el-Ibara
Elf	Elfendel, Sirenar, Krán
Tarran	Yllinor
Ork	Krán, Gro-Ugon
Goblin	Gro-Ugon
Toroni	Toron
Aszisz	Abaszisz, Quironeia
Erv	Erigow, Északi Szövetség
Tiadlani	Tiadlan
Dwoon	Dwyll Unió
Niarei	Niare, Enoszuke
Törpe	Tarin

Próba: Azoknak, akik legalább 3. szinten elsajátították valamely nyelv ismeretét, általában nem kell próbát tenniük, amikor hétköznapi társalgásba bonyolódnak másokkal, akik szintúgy legalább 3. szinten ismerik a nyelvet (ha valaki egy beszélgetést akar kihallgatni, akkor nem nyelvismeret, hanem Hallgatózás próbát kell tennie). Amennyiben azonban valamelyik résztvevő fél alig beszéli a nyelvet, úgy próbát kell tennie, ha bonyolultabb gondolatokat szeretne kifejezni vagy megérteni. Ugyanígy azoknak is próbát kell tenniük, akik – bár maguk jól beszélik a nyelvet – szeretnék megérteni, mit is akar kifejezni az ilyen karakter kesze-kusza zagyválásával. Ilyenkor összegezni kell a két fél vonatkozó Nyelvismeret képzettségeinek szintjét, és ennek alapján megállapítható a Nyelvismeret próbák célszámának értéke.

Beszélgető Felek	Célszám
Nyelvismerete összesen 3 vagy kevesebb	20
Nyelvismerete összesen 4 vagy 5	15
Nyelvismerete összesen 6 vagy több	10
Aktívan próbálnak kommunikálni	-2*
Eltérő dialektusban beszélnek	+2

* Ennyivel csökken a célszám

Nyelvfüggő képzettségek: A Nyelvismeret képzettség különösen fontos azon képzettségek használatakor, amelyek eredményessége sokban függ a nyelvi megértéstől. Ilyenek többek közt az Átverés, Meggyőzés, Álcázás, Hamisítás, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy az Emberismeret. Bizonyos körülmények között az Ismeret, Előadóművészet, Szakma és a Mesterség képzettségek használatához is szükség lehet Nyelvismeret próbára – a KM megítélése szerint. Ilyenkor a Nyelvismeret próba szabad cselekedetnek minősül.

Azok, akik valamely nyelvet 5. vagy annál magasabb szinten ismernek, képesek lehetnek megállapítani valakiről, hogy valóban anyanyelve-e az adott nyelv vagy sem. Ilyenkor ellenpróbát kell tenni, és amennyiben a hallgató fél nagyobbat dob a beszélőnél, meg tudja állapítani annak anyanyelviségét.

Ősi nyelvek: A Nyelvismeret képzettség keretében elsajátíthatod bizonyos ősi nyelvek ismeretét is, olyanokét, amelyeket már nem – vagy alig – használnak. Ilyenek például a kyr, a crantai, a lingua domini és a godoni. A mai nyelvekhez hasonlóan az ősi nyelvek ismerete is fontos lehet bizonyos képzettségek használatakor (lásd Nyelvfüggő képzettségek, fentebb) – ez azonban csak igen-igen ritka esetekben fordulhat elő, lévén az ősi nyelveket manapság nem igazán beszélik, és így szinte sosem adódik olyan helyzet, amikor valamely ősi nyelvet kellene használnod beszélgetéseid során. Leggyakrabban talán néhány Ismeret képzettség lehet az, amelyhez elengedhetetlen valamely ősi nyelv ismerete; ilyen lehet például a történelem (ősi kódexek lapozgatása), demonológia (rég elfeledett, titkos nyelveken írt tekercsek értelmének kihüvelyezése). Mivel nem nagyon akadnak már olyanok, akik beszélnék ezeket, az ősi nyelveket sokszor igen nehéz és körülményes elsajátítani – ha a karakter nem ismer senkit, aki ismerné az adott nyelvet, akkor kénytelen írott nyelvemlékekre, dokumentumokra támaszkodni tanulmányai folyamán (tehát rendelkeznie kell az Írástudó képességgel). Bizonyos ősi nyelvek, mint egyes aquir dialektusok mágikus potenciállal bírnak, szavaikban lehetséges megkötni a mágikus energiákat. Jelen képzettség nem vonatkozik eme nyelvekre, mágikus használatuk, a bennük rejlő misztikus energiák, lehetőségek kiaknázása csak a megfelelő képességek birtokában lehetséges – arról nem is beszélve, hogy az elfszabású lények hangképző szervei csupán a legprimitívebb aquir kifejezések kiejtésére alkalmasak. (Minderről egy későbbi kiegészítőben olvashatsz majd.) Természetesen az ősi nyelvek esetében is minden egyes nyelvre külön kell felvenni a képzettséget; az a Domvik-pap, aki 5. szinten bírja a lingua dominit, egy szót sem ért kyrül.

1. szinten a karakter felismeri, ha az általa bírt ősi nyelven írt szöveg kerül elé, esetleg felismeri, ha ezen a nyelven szólnak hozzá, azonban csupán információmorzsákat fog fel. 2. szinten képes az egyszerűbb szövegek értelmezésére. 3. szinten képes egyszerűbb mondatok megalkotására, van már fogalma az adott nyelv kiejtési módozatairól is, majd 4. Szinten maga is megszólalhat a nyelven, és az igazán bonyolult írások kivételével értelmezni tudja az írott szövegeket. 5. szinten nagyon kevés írásos dokumentum okozhat neki problémát, és akár beszélgetésben is jól helytállhat. Efelett az újabb szintek már az ősi nyelv különféle helyi és történeti változataiban való elmélyedést jelzik; a karakter képes lehet megkülönböztetni Kyria különböző tartományaiban egykor használt szójárásokat, avagy, hogy az ősi könyv Cranta fennállásának melyik korszakában íródott stb..

Újrapróbálkozás: Azok, akik megkísérlik megérteni egymást, annyiszor próbálkozhatnak, amennyiszer csak szeretnének, és persze amennyire idejükből és türelmükből telik. Egy bizonyos állítás vagy gondolat megértésével azonban csak egyszer lehet próbálkozni.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely Nyelvismeret képzettségben, az adott nyelv használata során összhang-módosítót kapsz Átverés, Meggyőzés, Álcázás, Hamisítás, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy Emberismeret próbáidhoz.

Összpontosítás (Akaraterő)

Kiemelkedően jó vagy elméd összpontosításában. Képes vagy kizárni a tudati folyamatokból a különféle zavaró forrásokat, és egy adott feladatra összpontosítani.

Próba: Az Összpontosítás használható arra, hogy egy varázslatot vagy pszi diszciplínát befejezz a figyelemelterelő körülmények ellenére, mint például amikor megsérülsz, varázsolnak vagy pszi diszciplínát alkalmaznak ellened, vagy valamilyen más zavaró körülmény gátolna ebben.. Ez a képzettség használható minden egyéb típusú figyelemelterelés leküzdésére is, mint pl. amikor megpróbálsz úgy kihallgatni egy beszélgetést, hogy közben mások is beszélnek közted és a beszélgetők közt.

Az alábbi táblázat tartalmaz különféle figyelemelterelő eseményeket, melyek Összpontosítás próba dobását okozhatják varázslás vagy pszi-használat közben.

Összpontosítás célszám *	Zavaró körülmény
10 + okozott sebzés Sp értéke **	A karakter sebet kap a varázslat elmondása, avagy a diszciplínára való összpontosítás közben
10 + az utoljára elszenvedett folyamatos sebzés fele **	Folyamatosan sebző veszélyforrás.++
10 + zavaró varázslat vagy diszciplína erősségének a fele	Nem sebző varázslat vagy diszciplína által megzavarva.+++
10	Lendületes, kiszámíthatatlan mozgás (mozgó lovon, zötykölődő kocsin, hullámzó vízen csónakban vagy vihar dobálta hajó rakterében ülve).
15	Durva mozgás (vágtató lovon, nagyon zötykölődő kocsin, zúgón lecsorgó csónakon, vihar dobálta hajó fedélzetén ülve)
20	Különösen durva mozgás (földrengés).
15	Összegabalyodott állapotban (kötélbe gabalyodva).
20	Birkózás közben, vagy leszorítva. Csak olyan varázslatot alkalmazhat, amelyhez nem szükséges széles mozdulatokat tennie, és nem szükséges hangosan kimondani a varázsigéket -természetesen az olyan néma összpontosítást igénylő cselekedetekre, mint a pszi diszciplínák, eme megkötés nem vonatkozik.
5	Az időjárás szeles – esőt vagy ólmos esőt fúj
10	Az időjárás szeles, hódarát, port vagy szemetet fúj.
15	Védekezés közben varázsolva (hogy az ellenfelek ne tehessenek megszakító támadást)

* Ha épp egy varázslatot vagy diszciplínát próbálsz alkalmazni, irányítani vagy összpontosítani a fenntartására, amikor a zavaró körülmény bekövetkezik, add a feltüntetett célszámokhoz a varázslat vagy diszciplína Erősségének a felét (lefelé kerekítve).
** Életerő-pont sebzés az Sp-nek a dupláját számít
+ Az egy kör vagy annál hosszabb varázslási idejű varázslatok és meditációs idejű diszciplínák alkalmazásakor vagy az olyan tevékenységek végrehajtásakor, amelyek ennél tovább tartanak.
Az egyszerű cselekedet varázslási idejű varázslatok és meditációs idejű diszciplínák vagy az egy egyszerű cselekedetet igénylő tevékenységek esetén csak akkor kell dobni, ha a sebzés a végrehajtásuk, alkalmazásuk során kiváltott megszakító vagy készenlétbe helyezett támadásból ered.
++ Amilyen egy lángoló olajtóban úszva lehet.

Újrapróbálkozás: Lehetséges, bár az új dobás nem semlegesíti a korábbi sikertelen dobás eredményét, ami szinte mindig az éppen alkalmazott varázslat vagy diszciplína megszakítása, vagy egy fenntartott varázslat vagy diszciplína elvesztése.

Pszi használat (Intelligencia)

A Pszi használat képzettség azt mutatja, mennyire tudod uralni a pszi energiáidat. Ezt a képzettséget valamelyik Pszi képességgel használva a karakter teljes értékű pszi-használóvá válik, és Pszi-pontokhoz juthat. A karakter Pszi-pontjainak számát a következőképp kell kiszámolni:

(Pszi használat képzettség szintje + INT módosító) x pszi-képesség szorzója.

Pszi-pontjaid száma részben a Pszi használat képzettséged szintjétől függ. Pszi használat képzettséged értékének és az Intelligencia módosítódnak az összegét szorozd be a Pszi képességedből eredő szorzóval, így kapod meg a Pszi-pontjaid

A pszi képességek szorzói a következőek:

Pszi metódus	Szorzó
Pyarroni alapfok	x2
Pyarroni mesterfok	x3
Kyr (Kaszt képesség)	x4
Slan (Kaszt képesség)	x4
Siopa (Kaszt képesség)	x5

számát. Amennyiben több Pszi képességed van, úgy a legnagyobb szorzót vedd figyelembe).

Próba: A Pszi képzettségek használata nem igényel próbát. A karakter vagy rendelkezik az adott tudással, ami a diszciplínák létrehozásához szükséges, vagy nem.

Egyéb: Bővebben lásd a *Pszi és Diszciplínák fejezetet*.

A Pszi használat képzettségre csak akkor költhet a karakter a Kp-iből, ha rendelkezik valamelyik Pszi képességgel.

Rejtjelfejtés (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ez a képzettség használható elhagyott templomok falaira vésett rúnák kibetűzésére, egy ősi, ismeretlen nyelven írt, eltérített levél lényegének a megértésére, egy elfeledett ábécé betűivel írt kincses térkép megfejtésére, vagy egy barlang falaira vésett misztikus hieroglifák értelmezésére. Használható ezen felül titkosírások megfejtésére, és üzenetek titkosítására is.

Próba: Megfejtheted egy ismeretlen nyelven írt, régies nyelvezetű, titkosított vagy befejezetlen üzenet értelmét. A legegyszerűbb üzenetek esetében a célszám 25, átlagos szövegeknél 30, míg az ősi, bonyolult vagy egzotikus írásoknál 35 vagy még ennél is több.

Ha a próba sikeres, nagyjából megérted, miről szól az írás – tízpercenként nagyjából egy oldalnyi szöveget olvashatsz el így (nagyon ősi vagy bonyolult szövegeknél persze lassabban megy a dolog – esetleg naponta csak egy oldal). Ha a próba sikertelen, nem vagy képes megérteni, miről szól a szöveg. Amennyiben a próbán több mint 5-tel kevesebbet dobtál a célszámnál, valamilyen hibás következtetésre jutsz.

A KM dobja a képzettség-próbát, hogy ne tudd, a karaktered mikor von le hibás következtetést, és mikor nem.

Újrapróbálkozás: Nem lehetséges.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely vonatkozó Ismeret képzettségben, összhang-módosítót kapsz a Rejtjelfejtés képzettség-próbáidhoz.

Rejtőzködés (Ügyesség; Vért módosító)

Ezzel a képzettséggel húzódhatsz be az árnyak közé és haladhatsz észrevétlenül, közelíthetsz meg egy őrszemet a bokrok oltalmában, vagy követhetsz valakit feltűnés nélkül.

Próba: A Rejtőzködés képzettség-próbádat azon személyek Észlelés próbája ellen dobod, akiknek esélye van észrevenni téged. Ha a sebességed felét teszed meg az adott körben, nem járul módosító a dobásodhoz. Ha a sebességed felénél többet mozogsz (de legfeljebb annyit, amennyi a sebességed), a dobásodhoz -5 módosító járul. Ha kocogsz, vagy ha rendes mozgásod mellett még mást is cselekszel az adott körben, a

módosító értéke -10. Futás vagy rohamozás közben szinte lehetetlen rejtve maradni (-20 módosító).

A kisebb és nagyobb teremtmények méretüknél fogva is módosítót kapnak a Rejtőzködés próbáikhoz: Hangyányi +16, Parányi +12, Apró +8, Kicsi +4, Nagy -4, Hatalmas -8, Óriási -12, Kolosszális -16.

Nem rejtőzhetsz el, ha valaki figyel téged, még ha csak felszínesen is. Befuthatsz egy sarok mögé, és ott elbújhatsz, de akkor a többiek tudni fogják, nagyjából merre vagy. Ha sikerül a szemlélődők figyelmét egy pillanatra elterelned (például egy Átverés próbával), megpróbálhatsz elrejtőzni.

Figyelem elterelése, megkönnyítendő az elrejtőzést: Az Átverés képzettség használata segíthet az elrejtőzésben. Egy sikeres Átverés próbával elterelheted a jelenlévők figyelmét annyi időre, hogy megpróbálkozhass egy Rejtőzködés dobással akkor is, amikor amúgy tudnak a jelenlétedről. Ilyenkor 1 egykörös cselekedet áll rendelkezésre ahhoz, hogy elrejtőzz. Amíg a többiek figyelme nem rád irányul, dobhatsz Rejtőzködés próbát, ha el tudsz érni egy megfelelő rejtekhelyig. Ezt a próbát azonban -10 módosítóval dobod, mivel nagyon gyorsan kell cselekedned.

Orvlövészet: Ha már sikeresen elrejtőztél, és célpontodtól legalább 4 láb távolságban vagy, végrehajthatsz egy távolsági támadást, és aztán megint elrejtőzhetsz. Ilyenkor, a lövés után, egy mozgás-értékű cselekedet keretében tehetsz egy Rejtőzködés próbát -20 módosítóval. Ha ez sikeres, célpontod nem sejti, honnan érte a támadás.

Szexuális Kultúra (Karizma)

Képzett vagy a szeretkezés művészetében. Yneven több kultúrkör is kialakította a maga, többitől eltérő tudományát ezen a területen. A karakter feltehetően a születési helyének megfelelő kultúra szokásait és ismereteit birtokolja. A szexuális kultúra alapvető ismerete csupán a kulturált szeretkezés tudományát jelenti, míg a szeretkezés igazi mesterei a legmagasabb szintű kéjben részesítik partnerüket, többnyire érzelmileg is magukhoz láncolva ezzel a másikat.

Próba: Próbát csupán abban az esetben szükséges tenni, amennyiben a karakternek az örömszerzésen kívül egyéb szándékai is vannak a szeretkezéssel.

Célszám	Hatás
5	Kulturáltan szeretkezni, érzékelni és teljesíteni a partner kívánságait.
15	Az együttlétet követő napon, a partnereddel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbádra és Karizma tulajdonság-próbádra +2 módosítót kapsz.
25	Partnered már nem csupán kellemes emlékként őrzi a csodálatosan sikerült éjszakát, hanem érzelmileg is kötődni kezd hozzád (akkor is, ha korábban csupán vágyainak kielégítése volt a célja). Az együttlétet követő héten, a partnereddel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbádra és Karizma tulajdonság-próbádra +2 módosítót kapsz.
35	A szerelmi együttlét során tökéletesen magadhoz láncolod a másikat, aki ezek után már szinte képtelen ártalmadra lenni. Az együttlétet követő héten, a partnereddel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbádra és Karizma tulajdonság-próbádra +4 módosítót kapsz. Ezek után az elcsábított félnek minden egyes alkalommal sikeres Akaraterő próbát kell tennie (célszám 10 + a Karizma módosítód), minden olyan esetben, amikor olyat cselekedne, melyről világosan tudja, hogy károdra van.

Szabadulóművészet (Ügyesség; Vért módosító)

Ezt a képzettséget akkor használod, ha kötelekből vagy bilincsből akarsz szabadulni, egy keskeny helyen akarsz átférkőzni, vagy ki akarsz csusszanni valakinek a szorításából.

Próba: A kötél, bilincs vagy egyéb, a mozgást akadályozó eszközből való szabadulás 1 percet vesz igénybe. Egy hálóból egykörös cselekedet kiszabadulni. A szűk helyen való átférkőzéshez 1 percre vagy esetleg még több időre is szükség lehet, a szűk szakasz hosszától függően.

Akadály	Célszám
Kötél	A megkötöző karakter Kötélhasználat próbájának eredménye +10
Háló	20
Bilincs	30
Szűk hely	30
Mestermunka bilincs	35
Birkózás	Az ellenfél birkózás próbájának eredménye

Kötél: A Szabadulóművészet dobásodat a téged megkötöző karakter Kötélhasználat dobása ellen dobod. Mivel könnyebb megkötözni valakit, mint a kötelekből kiszabadulni, a megkötöző karakter +10 módosítót kap a dobásához.

Bilincsek és mestermunka bilincsek: A célszám a bilincsek minőségétől függ.

Háló: A hálóból egy egykörös cselekedet kiszabadulni.

Szűk hely: A célszám olyan helyekre vonatkozik, ahol a fejed átfér, de a vállaid nem. Ha a hely hosszú, mint például egy kémény, a KM kérheti, hogy több próbát tégy. Olyan helyen, ahol a fejed nem fér át, semmiképpen nem juthatsz át.

Birkózás: Dobhatsz egy Szabadulóművészet képzettség-próbát ellenfeled birkózás próbája ellen, hogy kiszabadulj a birkózásból, vagy – amennyiben leszorított – arra, hogy kiszabadulj a leszorításból (a birkózásból azonban ilyenkor nem szabadulsz ki). Ez egy egyszerű cselekedet, úgyhogy abban a körben, amikor a leszorításból kiszabadulsz, már mozoghatsz is (lásd További lehetőségek birkózás közben: Kicsusszanás, a Harc fejezetben).

Újrapróbálkozás: Tehetsz újabb próbát, ha szűk helyen akarsz átférni. Ha a helyzet megengedi, és nincs ellenállás, szabadon újrapróbálkozhatsz, vagy akár igénybe veheted a Húszas szabályt.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Kötélhasználat képzettségben, összhang-módosítót kapsz a kötelekből szabadulásra tett Szabadulóművészet próbáidhoz.

Szakma (Intelligencia; Csak Képzetten)

Értesz valamely szakma vagy foglalkozás műveléséhez, lehetsz pl. gyógyszerész, csónakos, könyvelő, italfőző, szakács, hajtó, halász, vadász, kocsis, füvész, gulyás, kocsmáros, favágó, molnár, bányász, hordár, hajós, írnok, kínzómester, ostromgépész, lovász, tímár, kocsis, fafaragó. Ide tartoznak az olyan területek is, mint a lélektan, vallatás, oktatás, birtokigazgatás, solymászat, pénzügyek, földművelés, állattenyésztés, hajózás, bányászat, térképészet. csapdaállítás.

A Mesterséghez hasonlóan a Szakma is valójában több különálló képzettség. Tegyük fel például, hogy rendelkezel a Szakma – Szakács képzettséggel. Az ebben szerzett ismereteid nem befolyásolják a molnár vagy bányász próbáidat. Lehet több Szakma képzettséged is, különböző szintekkel, de mindegyiket külön képzettségként kell felvenned.

Míg a Mesterség kifejezetten valaminek az elkészítésével foglalkozik, a Szakma inkább egy szélesebb körű, kevésbé összefüggő ismereteket igénylő foglalkozás űzésében szerzett jártasságot jelent.

Próba: Gyakorlod a Szakmádat, és tűrhetően megélsz belőle, így hetente ötször annyi rezet keresel, amennyi a képzettségpróbád eredménye. Képes vagy használni szakmád eszközeit, el tudod végezni a napi teendőket, képes vagy felügyelni a képzetlen gyakornokokat (a képzetlen gyakornokok, inasok napi bére 2 réz), és megbirkózol a gyakori problémákkal. Egy hajós például tudja, hogyan kell az alapvető csomókat megkötni, hogyan kell a vitorlával bánni és hogyan lehet megjavítani, hogyan kell a tengeren az árbockosárban őrködni. A különleges feladatok célszámát a KM adja meg.

Újrapróbálkozás: A jövedelemszerzésre dobott Szakma próbát nem lehet újra próbálni. Akármi jött is ki a heti keresetedként, be kell érned azzal (a hét elteltével új próbát tehetsz, a következő hétre). Az egy bizonyos feladat elvégzésére tett próbákat általában újra lehet próbálni.

Úszás (Állóképesség)

Ezzel a képzettséggel úszhatsz, merülhetsz, búvárkodhatsz.

Próba: A sikeres úszás próba segítségével megteheted a sebességed negyedét egy mozgás-értékű cselekedetként, vagy a sebességed felét egy teljes-körös cselekedetként. Minden körben dobj próbát. Ha a próba sikertelen, nem haladtál az adott körben. Ha a próbát legalább 5-tel rontod el, a víz alá merülsz, és fuldoklani kezdesz. A megfulladásra vonatkozó szabályokat lásd a Kalandmesterek Könyvében.

Ha víz alá merülsz (akár mert fulladozol, akár szándékosan), minden egyes víz alatt töltött kör után -1 módosító járul az úszás próbáidhoz.

Az úszás próbák célszáma a víz milyenségétől függ:

Víz	Célszám
Nyugodt Víz	0
Zavaros Víz	15
Viharos Víz	20

Minden úszással töltött tíz perc után tégy Úszás képzettség-próbát. A célszám az első tíz perc után 10, ezután pedig tízpercenként 1-gyel nő. Ha a próbát elrontod, kimerülsz, és legalább fél órát pihenéssel kell töltened, mielőtt folytathatnád az úszást – ilyenkor legfeljebb lebeghetsz a vízben.

Egyéb: A szokásos vért módosító helyett -1 módosító járul az úszás próbádhoz a felszerelésed minden 2 font súlya után.

Ugrás (Erő; Vért módosító)

Ezzel a képzettséggel ugorhatsz át vermeket, vetődhetsz át alacsony kerítések felett, vagy érheted el egy fa alsó ágait.

Próba: Az ugrásod rendelkezik egy alaptávval, amely növelhető attól függően, hogy mennyivel haladja meg próbád értéke a 10-es célszámot. Az ugrás maximális távolsága a magasságodtól függ.

A leírt távolságok 10 láb alapsebességű karakterekre vonatkoznak. Ha a karaktered mozgása kevesebb (például a vért, a megterhelés vagy a cipelt súly miatt), arányosan csökkentsd a távolságokat. Ha a karaktered mozgása több, növeld meg arányosan a távolságokat.

Az ugrással megtett távolság beleszámít a karakter maximális mozgásába. Ha leugrasz egy magaslatról, kevesebbet sérülhetsz, mintha leestél volna ugyanonnan. Tégy egy Ugrás képzettség-próbát 15-ös célszám ellen, és ha sikerrel jártál, csökkentsd 4 lábbal a zuhanás magasságát a sérülés kiszámításának szempontjából.

A vízszintes ugrások a csúcspontjukat (a vízszintes távolság egynegyede) félúton érik el.

Egyéb: Az a karakter, aki rendelkezik a Futás képességgel, és nekifutásból ugrik, negyedével megnöveli az elért távolságot vagy magasságot, de az így sem emelkedhet a maximum fölé.

Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Akrobatika képzettségben, összhang-módosítót kapsz az Ugrás próbáidhoz.

Ugrás fajtája	Alap távolság	Távolság növekmény	Maximum távolság
Távolugrás nekifutásból*	2 láb	+1/3 láb pontonként 10 felett	Magasság x6
Távolugrás helyből	1 láb	+1/3 láb 2 pontonként 10 felett	Magasság x2
Magasugrás nekifutásból*	1 láb	+1/3 láb 4 pontonként 10 felett	Magasság x1.5
Magasugrás helyből	1 láb	+1/3 láb 8 pontonként 10 felett	Magasság
Hátraugrás	0.33 láb	+1/3 láb 8 pontonként 10 felett	Magasság

*Lehetetlen nekifutni, ha a karakter sebessége valamilyen okból a felére vagy az alá csökken. Nehéz vértben nem lehetséges nekifutni.

Túlélés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel biztonságban tájékozódhatsz a vadonban; felismerheted annak jeleit, ha vadállatok élnek a közelben, vagy elkerülheted a futóhomokot és más hasonló természeti veszélyeket.

Próba: Biztonságban tudhatod, és élelemmel láthatod el magadat és társaidat a vadonban.

Élelemszerzés: Megélsz a vadonban. A napi mozgásod felét teheted meg, ha közben vadászol és gyűjtögetsz. Egy sikeres képzettség-próbával (célszám 15, ezt a KM növelheti a kietlenebb területeken) egy napi élelmet és innivalót szerezhetsz önmagad számára. Minden két pont után, amennyivel a célszámot túldobod, további egy embernek tudsz élelmet és italt találni.

Védekezés az időjárási viszontagságok ellen: Védekezhetsz az időjárási viszontagságok ellen. Tégy egy Túlélés képzettség-próbát. Képzettség-próbád függvényében az alábbi táblázat szerint módosítót kapsz a Fizikai ellenállásodhoz (de csak a természeti veszélyek ellen), ha a napi sebességed felével mozogsz (vagy a módosító dupláját, ha egy helyben maradsz). Ha több karakterre szeretnéd kiterjeszteni ezt a védelmet, minden egyes karakter -2 módosítót jelenet a képzettség-próbádra.

Túlélés képzettség-próba eredménye	Fizikai Ellenállás módosító
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

Természeti veszélyek elkerülése: Egy sikeres próbával elkerülheted a természeti veszedelmeket, mint a futóhomok, és nem tévedsz el. A célszám általában 15 és 25 között mozog (persze esetenként ennél magasabbra is rúghat).

Nyomolvasás: Képes vagy követni a különféle lények és karakterek által hagyott nyomokat.

A nyomok megtalálásához, vagy egy mérföldön keresztül való követéséhez Túlélés képzettségpróbát kell tenned. Új próbát kell tenned, ha a nyomok nehezen követhetővé válnak, például más nyomok keresztezik őket, vagy visszafelé haladnak és elválnak. Nyomkövetés közben sebességed felével mozoghatsz (mozoghatsz a teljes sebességeddel is, ekkor azonban próbádhoz -5 módosító járul). A célszám a felszíntől és a körülményektől függ:

Felszín	Célszám
Nagyon Lágy	5
Lágy	10
Szilárd	15
Kemény	20

Nagyon puha talaj: Bármilyen olyan felszín (friss hó, vastag por, vizes iszap), amiben mélyen és tisztán látszanak a nyomok.
Puha talaj: Olyan felület, ami elég lágy ahhoz, hogy könnyen benyomódjon, de szilárdabb, mint a friss hó vagy a vizes iszap, és amiben a lények gyakori, de sekély nyomokat hagynak.
Szilárd talaj: A legtöbb normális, a természetben található felület (gyep, mező, erdő stb.), vagy a különösen lágy vagy

Körülmény	Célszám módosító
A követett csoport minden 3 teremtménye után	-1
A követett lények mérete:*	
Hangyányi	+8
Parányi	+4
Apró	+2
Kicsi	+1
Közepes	±0
Nagy	-1
Hatalmas	-2
Óriási	-4
Kolosszális	-8
Minden eltelt 24 óra a nyomok hagyása óta	+1
Minden eltelt esős óra a nyomok hagyása óta	+1
A nyomokat frissen hullott hó takarja be	+10
Rossz látási viszonyok:**	
Borult vagy holdtalan éjszaka	+6
Holdfény	+3
Köd vagy csapadék	+3
A követett csoport elrejti a nyomait (és a sebessége felével mozog)	lásd Nyomrejtés, alább

* A kevert méretű csoportok esetén csak a legnagyobb lény módosítója számít.
** Ebből a csoportból csak a legnagyobb módosítót alkalmazd.

koszos mesterséges felület (vastag szőnyeg, nagyon koszos vagy poros padló). A lények hagynak ugyan nyomokat (letört gallyak, szőrcsomók), lábnyomokat azonban csak ritkán.
Kemény talaj: Minden olyan felület, ami nem tartja meg a nyomokat, amilyen például a csupasz kő vagy a padló. A legtöbb folyómeder is ebbe a csoportba tartozik, mivel az esetleges lábnyomokat itt a víz elmossa. A lények csak apró nyomokat (patanyomok, szétszórt kavicsok) hagynak.
Ha elvétesz egy Túlélés próbát, újra próbálkozhatsz 1 óra (kint) vagy 10 perc (bent) keresgélés után.
Nyomrejtés: Képes vagy elrejteni a nyomaidat, és így nehezebb követni téged. Amikor ezzel próbálkozol, tégy egy Túlélés képzettség-próbát, és az eredményből vonj ki 10-et – ennyivel nő azoknak a célszáma, akik megpróbálják fellelni a nyomaidat.
Normális: A képességgel nem rendelkező karakter is próbálkozhat nyomkövetéssel, de nem követhet 10-es célszámnál nehezebb nyomokat.
Újrapróbálkozás: Élelemszerzéssel és az időjárási viszontagságok elleni védekezéssel 24 óránként egyszer próbálkozhatsz. Ennek a próbának az eredménye számít a következő próbáig. Eltévedés vagy a természeti veszélyek elkerülése érdekében akkor dobsz, amikor a helyzet megkívánja. Ha már egyszer eltévedtél vagy valamely veszélyforrást nem sikerült elkerülnöd, nem lehet újrapróbálkozni.
Összhang: Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Keresés képzettségben, összhang módosító járul a Nyomkövetésre dobott Túlélés képzettség-próbáidhoz, amennyiben állatok nyomait követed.

Egyéb: A Túlélés képzettség városban nem alkalmazható.

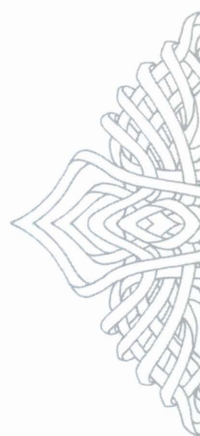
Zárnyitás (Ügyesség; Csak képzetten)

Zár	Célszám
Nagyon egyszerű zár	20
Közepes zár	25
Jó zár	30
Hihetetlen jó zár	40

Ki tudod nyitni a reteszzárakat, az összetett kombinációs zárakat, és meg tudod oldani a rejtvényzárakat. A próbálkozáshoz legalább valami egyszerű, a feladatnak megfelelő eszközre van szükséged (csákány, feszítővas, álkulcs, drót stb.). Ha tolvajszerszám nélkül próbálkozol meg a Zárnyitás próbával, a dobásodhoz -4 módosító járul, még ha rendelkezel is egyszerűbb eszközökkel. A mestermunka tolvajszerszám-készlet +2 módosítót ad a dobásodhoz.

Próba: A zár kinyitása egy egykörös cselekedet – bonyolultabb zárak esetében esetleg ennél több időt is igénybe vesz (a KM megítélése szerint). A képzettség-próba célszáma a zár bonyolultságától függ.
Egyéb: A képzetlen karakterek nem képesek így kinyitni a zárakat, lehetséges azonban, hogy erővel le tudják törni őket; szerszám nélkül képtelenség kinyitni a legegyszerűbb zárakat is.





Képességek

A képességek alatt a karakterek különleges tehetségeit értjük, melyek közül néhány lehetővé teszi, hogy sok esetben valóban csodás dolgokat vigyen véghez. Egy kalandozó már első szinten több képességgel rendelkezik, s ahogy halad az idő és egyre tapasztaltabb lesz (szinteket lép), újabb képességeket nyer.

Képesség

A képzettségektől eltérően a képességeket nem pontokból vásárolja a karakter, hanem a képességlistából választja őket. Minden karakter indulásakor (lényegében 0. szinten) három képességet kap, és ezután 1. 2. és 3. karakterszinten és ezt követően minden 3. karakter-szinten (6., 9., és így tovább) új képességet választhat (lásd: Tapasztalat). A többkasztú karakterek a teljes karakter-szint után kapják ezeket a képességeket, nem kasztjaik egyenkénti szintje után.

Ezen felül a kasztok általában extra képességeket kapnak saját listáikról. Ezek a kasztra jellemző képességek, a kaszt tagjainak kiképzéséhez kapcsolódnak.

Egy-egy képességet csak egyszer lehet felvenni – amennyiben az adott képesség leírásában másként nem szerepel.

Követelmények

Bizonyos képességek követelményekkel rendelkeznek; felvételükhöz és használatukhoz a megfelelő szintű tulajdonsággal, a megfelelő fortéllyal, szakértelemmel vagy Támadó Értékkel kell rendelkezni. A karakter a képességet azon a szinten tanulhatja meg, amikor a követelményt elérte. Például 3. szinten Urodan, a fegyverforgató elkölt egy Képzettségpontot a Lovaglás képzettségére (ezzel 4. Szintre emeli addig 3. Szintű Lovaglás képzettségét), és ugyanakkor felveheti a Lovas harc – Alapfok képességet.

A legtöbb képesség megszerzésére a karakternek többkevesebb időt kell szánnia. A KM döntésén múlik, hogy egy képességre mennyi időt kell áldoznia; a képességeknél felsorolt követelményeken túl a KM mindig állíthat újakat, amennyiben a leírásban felsoroltakat nem találja elegendőnek. Gyakran mester is szükséges egy-egy képesség elsajátításához – vagy legalábbis jelentősen lerövidíti a tanulási időt. Mielőtt felvennél egy képességet, egyeztess a KM-eddel a tanulási időről és az egyéb követelményekről!

Amennyiben a karakter nem felel meg az adott képesség leírásánál szereplő követelményeknek, nem alkalmazhatja azt. Ha például egy boszorkánymesteri átok következtében egy karakter izmai elsorvadnak, és ereje kisebb lesz 13-nál, nem használhatja a Támadás Erőből képességet, hiába rendelkezik vele.

A képességek fajtái

A képességeket különböző csoportokba soroljuk attól függően, hogy az élet melyik területére vonatkoznak, mit lehet elérni segítségükkel. Bizonyos csoportok csak meghatározott kasztok számára elérhetőek – a Mágikus képességek például csak a varázshasználók számára.

Általános: A karakter általános – testi, lelki és egyéb – jellemzőit határozzák meg.

Alvilági: A karakter által elsajátított – sötét és kevésbé sötét – alvilági praktikák tartoznak ide.

Harci: A karakter harci jártasságát tükrözik – kunsztok, cselek és fortélyok, amelyek a küzdelmek során igencsak jól jöhetnek.

Háttér: A karakter származását, nemzeti, faji és családi hátterét, illetve veleszületett különleges képességeit jelölő képességek. Az e csoportba tartozó képességeket csak karakteralkotáskor lehet felvenni, az induláskor kapott képességek egyikeként.

Mágikus: A karakter mágia-ismereteit és használatát határozzák meg, illetve ennek határait bővítik ki.

Pszi: Olyan képességek, amelyek a karakter pszihasználatára vannak hatással, illetve az általa ismert diszciplínák határait bővítik ki.

Szakértő: A karakter bizonyos dolgokban szerzett szakértelmét, jártasságát mutatják, és segítik őt ezek használatában.

Szerafista: Ezekre a képességekre a karakter a szeráfokkal, e nagyhatalmú lényekkel kötött alkuk révén tehet szert, ám ezek sajnos csak egy későbbi kiegészítőben kapnak helyet.

Szociális: Ezek a képességek segítik a karaktert a társas érintkezésben – segítségükkel jobban megérhet, esetlegesen befolyásolhat másokat.

Képességek fajtái

Az alábbiakban felsoroljuk a különféle képességeket, fajtáik szerint csoportosítva. Bizonyos képességek egyszerre több kategóriába is tartoznak – ezeket értelemszerűen mindegyik ilyen kategóriában feltüntettük.

Általános képességek

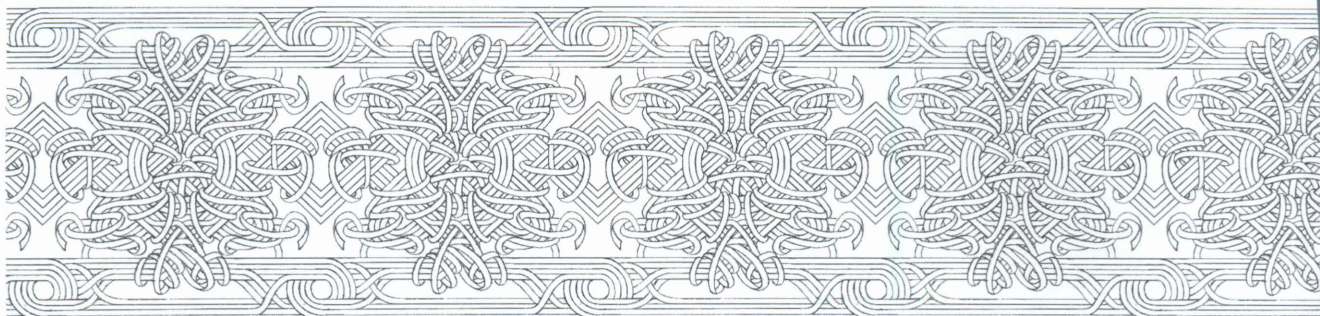
Edzettség
Éber alvó
Fájdalomtűrés
Fürgeség
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Képzett ugró
Képzett úszó
Kétkezesség
Kitartás – Alapfok
Kitartás – Mesterfok
Kitűnő emlékezet
Lelkierő
Marcona
Sprint – Alapfok
Sprint – Mesterfok
Szerencsefi
Szép
Tehetség
Vadonélő

Alvilági képességek

Alvilági kapcsolatok
Csábító
Fenyegető fegyver
Képzett cselezés – Alapfok
Képzett cselezés – Mesterfok
Képzett hamisító
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Képzett színlelés – Alapfok
Képzett színlelés – Mesterfok
Kétértelmű
Kígyónyelv
Kódfejtő
Kódoló
Kötéltáncos
Megkötözhetetlen
Méregkeverő
Orgazda
Orvlövészet
Orvtámadás – Alapfok
Orvtámadás – Mesterfok
Pók
Suhanó árnyék
Szabotőr
Százarcú
Tehetség
Zártörő

Harci képességek

Balkezes védekezés
Ellovagló támadás
Elsöprő roham
Fegyverforgatás – Alapfok
Fegyverforgatás – Mesterfok
Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – *Alapfok*
Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – *Mesterfok*
Fegyverrántás – Alapfok
Fegyverrántás – Mesterfok
Fegyvertörés – Alapfok
Fegyvertörés – Mesterfok
Fenyegető fegyver
Forgószél támadás
Földharc
Gyors kezdeményezés
Gyors lövés
Gyors újratöltés
Harc mindhalálig
Harci jártasság – Alapfok
Harci jártasság – Mesterfok
Harci láz – Alapfok
Harci láz – Mesterfok
Harci összpontosítás
Harci reflexek
Kaszabolás – Alapfok
Kaszabolás – Mesterfok
Képzett belharc – Alapfok
Képzett birkózás
Képzett célzás
Képzett cselezés – Alapfok
Képzett cselezés – Mesterfok
Képzett gáncsolás
Képzett hárítás
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Képzett lefegyverzés
Képzett lovasroham
Képzett öklelés
Képzett roham
Képzett színlelés – Alapfok
Képzett színlelés – Mesterfok
Kétkezes harc – Alapfok
Kétkezes harc – Mesterfok
Kitámadás
Kitérés
Kínokozás – Alapfok
Kínokozás – Mesterfok
Könnyűvért-viselet
Köpenyvívás
Körkörös harc
Közeli lövés
Legázolás
Letaglózás
Lovas harc – Alapfok
Lovas harc – Mesterfok
Lovas íjászat
Lótáncoltatás
Lövés futás közben
Mesterkör – Alapfok
Mesterkör – Mesterfok
Mozgékonyság
Nehézvért-viselet – Alapfok
Nehézvért-viselet – Mesterfok
Összeroppantás
Pajzshasználat – Alapfok
Pajzshasználat – Mesterfok
Pajzzsal öklelés
Páros harc



Pontos lövés
Pusztítás – Alapfok
Pusztítás – Mesterfok
Rés a pajzson
Riposzt – Alapfok
Riposzt – Mesterfok
Támadás erőből
Távoli lövés
Távoltartás – Alapfok
Távoltartás – Mesterfok
Vakharc – Alapfok
Vakharc – Mesterfok
Vasököl

Háttér

Fogékony
Kalandozó
Kegyelt
Kiválasztott
Korg

Mágikus

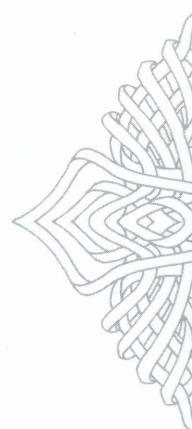
Haemas Phlogon
Hatalom amulettje
Hatalom hangszere
Hőlátás
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Kisebb mágikus hatalom – Alapfok
Kisebb mágikus hatalom- Mesterfok
Mágia dala
Mágikus fókusz – Alapfok
Mágikus fókusz – Mesterfok
Manaháló érzékelése
Polihisztor
Sebző hang
Távoli kép
Távvarázsló
Természeti erők megzabolázása – *Alapfok*
Természeti erők megzabolázása – *Mesterfok*
Zengő dal
Zengő hang

Pszi

A test hatalma – Alapfok
A test hatalma – Mesterfok
A tudat hatalma – Alapfok
A tudat hatalma – Mesterfok
Érzékek kavalkádja
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Láthatatlan kéz
Membrán
Pszi – Alapfok
Pszi – Mesterfok
Pszi Kitérés
Pszi-Pajzstörés
Pszi-Vért
Tele-szinesztézia
Vakharc – Mesterfok

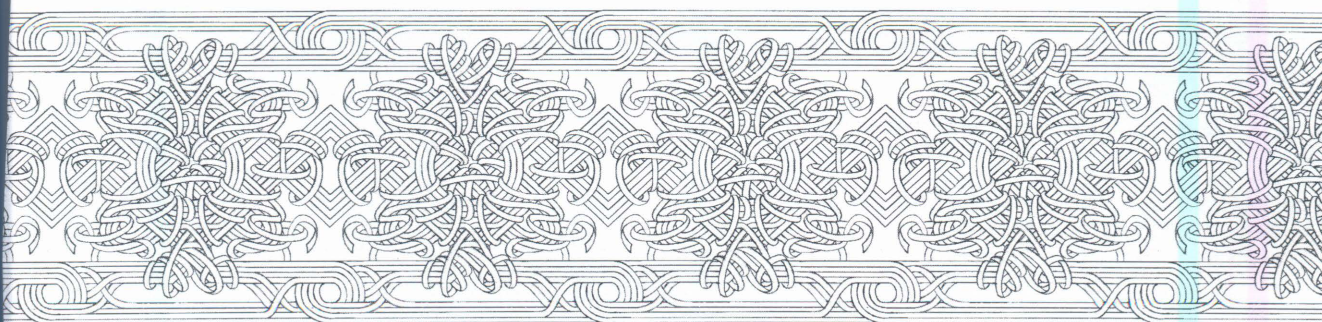
Szakértő

Aktív tudás
Alkudozás – Alapfok
Alkudozás – Mesterfok
Biztos kezű mászó
Felcser
Figyelmes hallgatózás
Idomár
Ihletett
Iparos
Írástudó
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Képzett szájról olvasás
Kódfejtő
Kódoló
Kötéltáncos
Lenyűgözés
Léglovas
Nyelvtudós
Pók
Régiségkereskedő
Sikamlós
Szakember
Szemfényvesztő
Tehetség
Útkereső
Villámgyors Keresés



Szociális

Alidar gyöngye
Beilleszkedő
Csábító
Higgadt
Irányítás
Képzett hergelés – Alapfok
Képzett hergelés – Mesterfok
Képzett (Képzettség) – Alapfok
Képzett (Képzettség) – Mesterfok
Kétértelmű
Kígyónyelv
Megszégyenítés
Nagyvilági kapcsolatok
Provokatőr
Szónok – Alapfok
Szónok – Mesterfok
Társasági ember
Tehetség
Tiszta fejű
Véleményformáló
Világfi



Képességek leírása

A képességek leírásai a következő mintát követik.

Képesség neve *[Képesség típusa: Általános, Alvilági, Harci, Háttér, Mágikus, Pszi, Szakértő, Szociális]*

A képesség rövid leírása, miben rejlik haszna.

Követelmény: *A képesség felvételéhez szükséges minimum Tulajdonság érték, minimum Támadó Érték, más képességek, szükséges képzettségek vagy valamely kasztszint minimuma. Ha a képességnek nincs követelménye, ez a bejegyzés hiányzik. Egy képességnek egynél több követelménye is lehet, ez esetben – ha a leírás nem említi – a karakter mindegyik feltételnek meg kell feleljen ahhoz, hogy a képességet felvehesse. A számszerűsített követelmények esetében minimum értékekről van szó, a karakter akkor veheti fel az adott Képességet, amennyiben ekkora vagy ennél nagyobb értékkel rendelkezik az adott területen.*

Hatás: *Mit érhet el a karakter a képesség alkalmazásával.*

Alapeset: *Itt szerepel, hogy a képességgel nem rendelkező karakter mire képes annak hiányában. Ha a képesség hiánya nem jelent hátrányt, ez a bejegyzés hiányzik.*

Egyéb: *Egyéb információ a képességről, ami segíthet megítélni hasznosságát.*

Aktív tudás [Szakértő]

Elméleti ismereteidet nagy hatékonysággal alkalmazod a mindennapok gyakorlatában.

Követelmények: Intelligencia 13+, Ismeret (választott témakörben) 6+

Hatás: Válassz ki egy Ismeret képzettséget! Amennyiben bármely tevékenységed elvégzésében segítségedre lehet választott szakterületed, úgy az ezen tevékenység elvégzésére tett bármely képzettség-próbádhoz az Ismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: A képesség hiányában összhang-módosító a képzettség minden 5. foka után nő +1-gyel.

Alidar gyöngye [Szociális]

Rengeteg egzotikus szerelmi praktikát ismersz, amelyekkel szexuális partnereidet kényeztetheted – mindegyiket a maga ízlése szerint.

Követelmények: Karizma 13+, Emberismeret 6+, Szexuális Kultúra 8+

Hatás: Szeretkezés közben Szexuális Kultúra képzettség-próbáidhoz Emberismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: A képesség nélkül az összhang-módosító a képzettség minden 5. Szintje után nő +1-gyel.

Alkudozás – Alapfok [Szakértő]

Tapasztalt alkudozó vagy – talán a dzsadoktól lested el a fortélyokat, esetleg te magad is e nép sarja vagy.

Követelmény: Karizma 13+, Emberismeret 6+, Meggyőzés 6+

Hatás: Alkudozáskor +3 módosítót kapsz Meggyőzés és Emberismeret képzettség-próbáidra. Amennyiben Meggyőzés próbád sikeres, az árat 2%-kal változtathatod meg minden egyes pontért, amivel nagyobb lett próbád értéke ellenfeled próbájánál. A küszöb 40%; ennél nagyobb mértékben nem lehet az árat befolyásolni.

Alapeset: Sikeres Meggyőzés próba esetén az árat 1%-kal változtathatod meg pontonként, és a küszöb 20% (lásd Meggyőzés képzettség).

Alkudozás – Mesterfok [Szakértő]

Az alkudozás mestere vagy – az alku tárgyához árának törtrészéért jutsz hozzá, vagy sokszorosáért adsz túl rajta.

Követelmény: Karizma 15+, Alkudozás – Alapfok, Emberismeret 10+, Meggyőzés 10+

Hatás: Alkudozáskor +5 módosítót kapsz Meggyőzés és Emberismeret képzettség-próbáidra. Amennyiben a Meggyőzés próbád sikeres, az árat 3%-kal változtathatod minden pontnyi különbségért, amivel ellenfeled Emberismeret próbáját túldobtad. Az árat bármennyivel megváltoztathatod a magad javára, vásárláskor azonban csak különleges esetekben mehet az ár az eladó költségei alá – elvégre ő sem teljesen ostoba.

Ennek a képességnek a hatása nem adódik össze az Alkudozás – Alapfok képesség hatásával.

Alapeset: Lásd Alkudozás – Alapfok.

Alvilági kapcsolatok [Alvilági]

Ismered az utat az alvilág útvesztőjében, tudod hogyan működnek a tolvajcéhek, hogyan férkőzhetsz a bizalmukba.

Követelmények: Ismeretek – Alvilág 4+, Információgyűjtés 4+

Hatás: Járatos vagy az alvilág dolgaiban, tudod, hol érdemes keresgélned, és meddig merészkedhetsz el. Az Információgyűjtés képzettség alkalmazásakor, amikor a Gyanús tárgyak, szolgáltatások lehetőséggel élsz, csupán akkor vétesz súlyos hibát, ha 20-szal elrontod a képzettség-próbádat. Ezen felül információgyűjtés közben képzettség-próbáidhoz az Ismeret – Alvilág képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: Az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel. A Gyanús tárgyak, szolgáltatások lehetőség esetén már akkor is súlyos hibát követsz el, ha a célszámnál 10-zel kevesebbet dobsz (lásd az Információgyűjtés képzettség leírását).

A test hatalma – Alapfok [Pszi]

Különös tehetséged van ahhoz, hogy elméd energiáit az anyagi síkon hasznosítsd, és tested képességeit tökéletesítsd vele.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 6+

Előny: A Fizikai típusú Pszi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +2 járul.

A test hatalma – Mesterfok [Pszi]

Továbbléptél a megkezdett úton; tested bámulatos tettekre lehet képes szellemi energiáid segítségével.

Követelmény: Intelligencia 15+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, A test hatalma – Alapfok, Pszi használat 12+

Előny: A Fizikai típusú Pszi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +4 járul, és a meditáció időtartama egy kategóriával alacsonyabb lesz (tehát például egyszerű cselekedetből szabad cselekedet lesz – a szabad cselekedet időtartama nem változik).

Azon diszciplínáknak, melyek több körös meditációt igényelnek, a meditáció ideje a felére csökken.

Egyéb: E képesség hatása nem adódik össze A test hatalma – Alapfok képességével.

A tudat hatalma – Alapfok [Pszi]

Ösztönös érzékkel bírsz a mentális, asztrális természetű Pszi gyakorlatok terén.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 6+

Előny: Ezáltal bizonyos diszciplínáit nagyobb hatékonysággal képes alkalmazni. A Tudati típusú Pszi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +2 járul.

A tudat hatalma – Mesterfok [Pszi]

Ösztönös tehetségedet a további képzés még erősebbé teszi.

Követelmény: Intelligencia 15+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, A tudat hatalma – Alapfok, Pszi használat 12+,

Előny: Bizonyos diszciplínáidat nagyobb hatékonysággal vagy képes alkalmazni. A Tudati típusú Pszi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +4 járul, és a meditáció időtartama egy kategóriával alacsonyabb lesz (tehát például egyszerű cselekedetből szabad cselekedet lesz – szabad cselekedet időtartama nem változik).

Azon diszciplínáknak, melyek több körös meditációt igényelnek, a meditáció ideje a felére csökken.

Egyéb: E képesség hatása nem adódik össze a Tudat hatalma – Alapfok képességével.

Balkezes védekezés [Harci]

Balkezes fegyvereddel képes vagy hárítani az ellened intézett közelharci támadásokat.

Követelmények: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverhasználat – Alapfok (az adott fegyverre), Harci Jártasság – Alapfok, Kétkezes Harc – Alapfok

Hatás: Amikor két, legalább alapfokon ismert fegyverrel harcolsz, a cselekededet alatt kijelölhetsz egy ellenfelet, akinek a támadásai ellen +2 kitérés módosítót kapsz a VÉ-dre (a hárítás manőver alkalmazásához pedig a TÉ-dre). Bármely cselekededet alkalmával új ellenfelet választhatsz, aki ellen a módosító érvényesül. Ha valamilyen okból kifolyólag készületlennek számítasz, akkor ez a módosító is elvész.

E képesség csupán akkor alkalmazható, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Érdemes megjegyezni, hogy ez a képesség nem csupán bal kézzel használható. Amennyiben a karakternek a bal a fő fegyverforgató keze, úgy értelemszerűen a jobb kezére érvényes a képesség.

Beilleszkedő [Szociális]

Könnyen beilleszkedsz más kultúrákba, elsajátítod a szokásokat, alkalmazkodsz a normákhoz.

Követelmény: Nyelvismeret – választott kultúra (kultúrkör) nyelve 4+, Ismeret – Hely (az adott kultúra által elfoglalt terület) 4+

Hatás: Ezt a képességet a sajátodtól eltérő kultúrák kapcsán használhatod, amennyiben nyelvét (Nyelvismeret) és szokásait (Ismeret – Hely) legalább 4. szinten ismered. Amikor ennek a kultúrának tagjaival találkozol, érintkezel, +4-et kapsz az NJK-k viselkedését befolyásoló képzettségeid próbáihoz – ez lényegében ellensúlyozza az idegen kultúrákkal való érintkezéskor a szociális próbákra kapott levonásokat.

Alapeset: Idegen kultúrákban -4 levonás sújtja a karakter szociális próbáit. Ide tartoznak a Karizma tulajdonságpróbák, valamint a következő képzettségek próbái: Álcázás, Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés és Meggyőzés.

Biztos kezű mászó [Szakértő]

Mászás közben jól biztosítod magad, és ezért kisebb az esély, hogy lezuhansz.

Követelmények: Ügyesség 13+, Mászás 8+

Hatás: Ha elvétesz egy Mászás képzettség-próbát, a lezuhanás elkerülése érdekében tett Mászás próba célszáma 5-tel csökken – fal esetén az eredeti célszám +10, lejtő esetén az eredeti célszám.

Alapeset: Lásd a Mászás képzettség leírását.

Csábító [Szociális, Alvilági]

Kifejezetten jól használod szavaidat vagy bájaidat – az ujjaid köré csavarhatsz és felhasználhatsz másokat.

Követelmények: Karizma 13+, Átverés 6+, Meggyőzés 6+

Hatás: Csábítás esetén (lásd Átverés képzettség) tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát, amelynek célszáma az áldozat azon Emberismeret próbájának eredménye, amelyet Átverés próbád ellen dobott. Amennyiben Meggyőzés próbád sikeres, az áldozat nem csak megteszi a kért szívességet, hanem később is önként igyekszik a kedvedben járni, maga keresi, miben segíthetne neked.

Alapeset: Lásd az Átverés képzettség leírását.

Edzettség [Általános]

Keményebb vagy az átlagnál, jobban bírod a sérüléseket.

Követelmény: Állóképesség 13+

Hatás: +2 módosítót kapsz a Szívósság jellemződhöz – és ezáltal az Ép-idhez és a Fizikai Ellenállásodhoz is.

Ellovagló támadás [Harci]

Képzett vagy a hátasról indított gyors támadásokban.

Követelmény: Lovas harc – Alapfok, Lovaglás 6+

Hatás: Amikor hátasról harcolsz, és a roham manővert alkalmazod, a rohamnak megfelelően mozoghatsz, támadhatsz, majd tovább mozoghatsz (a roham irányába folytatva tovább a mozgást). A körben megtett mozgásod nem haladhatja meg hátasod sebességének kétszeresét. A megtámadott ellenfél nem intézhet ellened megszakító támadást.

Alapeset: Roham során csak a támadásod előtt mozoghatsz.

Elsöprő roham [Harci]

Vad előretörésed elsöpörheti ellenfeled.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

Hatás: Amikor áttörést hajtasz végre valaki ellen, nem dönthet úgy, hogy elkerül téged. Ha sikerül fellöknöd ellenfeledet, végrehajthatsz ellene egy megszakító támadást, és megkapod a fekvő ellenfelek ellen járó hagyományos +4 módosítót. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Alapeset: Lásd Áttörés (Harc fejezet)

Éber alvó [Általános]

Nem túl mély az álmod, könnyedén felriadsz bármi rendellenes neszre.

Hatás: Alvás közben is dobhatsz hallgatózás próbákat (azonban ilyenkor -4 levonás sújtja a képzettségedet), ha valami gyanús nesz hallik. Ha a próbád sikeres, felébredsz. Azonnal tehetsz még egy Hallgatózás próbát, hogy megállapítsd, mi is volt a rendellenes zaj oka.

Azon karakterek, kik fajukból adódóan rendelkeznek a Szaglás faji képességgel, az Éber alvó képesség révén Szaglásukat is alkalmazhatják a fent leírt módon. Lásd a Szaglás faji képesség leírását (Fajok fejezet).

Egyéb: Az Éber alvó képességgel rendelkező karakterek alvás közben sokszor felriadnak, a legapróbb neszekre is – életük során már hozzászoktak ehhez, és nem zavarja pihenésüket. Így amennyiben a karakter álmát valami jelentéktelen zaj töri meg, a karakter azonnal vissza tud aludni, és lényegében nem zavarja meg pihenését az esemény – Ép-it, Fp-it, Pszi-pontjait ennek megfelelően nyeri vissza.

Érzékek kavalkádja [Pszi]

Kifejezetten jó érzéked van az Érzékélesítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplínához, talán, mert elméd ösztönösen fogékony erre a gyakorlatra, vagy azért, mert mestereidtől nagyon alapos kiképzést kaptál. Képes vagy célpontjaid érzékeit a végletekig felerősíteni vagy lecsökkenteni.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

Hatás: Amennyiben az Érzékélesítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplína alkalmazásával valakinek az érzékeit befolyásolod, dönthetsz úgy, hogy kétszeres pszi-pont költségért a végletekig fokozod a hatást.

Ha valakinek az érzékeit fokozod, +4 módosítót kap a vonatkozó próbáira, valamint befolyásolt érzékeinek hatótávja még egyszer megduplázódik (amennyiben ez lehetséges).

Ha valakinek valamelyik érzékét tompítod, a diszciplína időtartamára teljesen megszüntetheted a befolyásolt érzéket – célpont megvakul, megsüketül, vagy elveszti szaglását, ízlelését vagy tapintását. Az olyan képzettség-próbákat, amelyek a kérdéses érzéken alapulnak, a célpont automatikusan elrontja, illetve vakság esetén vak, süketség esetén süket állapotúnak számít.

Alapeset: Lásd az Érzékélesítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

Fájdalomtűrés [Általános]

Keményebb vagy az átlagnál, jobban bírod a fájdalmat.

Követelmény: Állóképesség 13+

Hatás: Az alap Szívósság jellemződnek megfelelő extra Fp-t kapsz. Amikor nő a Szívósság jellemződ, ugyanannyival nő az így kapott Fp-k száma is.

Fegyverforgatás – Alapfok [Harci]

Válassz ki egy fegyverkategóriát az alább felsoroltakból. Az összes, ebbe a kategóriába tartozó fegyvert képzetten tudod használni a harcban. Alább találhatóak a főbb fegyverkategóriák, a fegyverek döntő többsége ezek valamelyikébe tartozik. Egyes különösebb fegyverek kisebb csoportokat alkotnak, amelyekben csupán néhány fegyver szerepel, sőt, némelyik forgatásához külön képességet kell felvenni (a Felszerelés fejezetben a fegyverek bemutatásánál megtalálható, hogy az adott harci eszköz mely csoportba tartozik). A csoportok teljes listáját lásd a Felszerelések fejezetben, a Fegyverek táblázataiban.

Íme néhány példa:
Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok
Fegyverforgatás (Egykezes Zúzó) – Alapfok
Fegyverforgatás (Szálfegyverek) – Alapfok
Fegyverforgatás (Hajítófegyverek) – Alapfok
Fegyverforgatás (Íjak) – Alapfok

Hatás: Rendesen tudsz támadni az adott kategóriába tartozó fegyverekkel.

Alapeset: A fegyverét e képesség nélkül használó karakter támadásaihoz -4 módosító járul.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted. Valahányszor felveszed, egy újabb fegyverkategóriára vonatkozik.

A pusztakezes harchoz tartozó Fegyverforgatás – Alapfok képesség egy kicsit eltér ettől a képességtől, ezért az külön található.

Fegyverforgatás – Mesterfok [Harci]

Egy bizonyos fegyver használatában akkora gyakorlatot szereztél, hogy azt igazán mesterien forgatod, ami jelentős előnyökkel járhat a harc során.

Követelmények: Alap Támadó Érték +5, Fegyverforgatás – Alapfok (az adott fegyverrel)

Hatás: A kiválasztott fegyverrel végzett támadásaid és egyéb harci manővereid TÉ-jéhez +2 módosító járul. Ez az összes harci tevékenységre vonatkozik (hárítás, lefegyverzés stb.). Ezenkívül +2 módosítót kapsz az adott fegyverrel okozott sebzéseidre.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, azonban hatása nem adódik össze. Valahányszor felveszed, új fegyverre vonatkozik. A Fegyverforgatás – Alapfok képességtől eltérően, a képesség csak egyetlen fegyvertípusra érvényes, nem egy egész kategóriára.

A pusztakezes harchoz tartozó Fegyverforgatás – Mesterfok némileg eltér ettől a képességtől, ezért azt külön tárgyaljuk.

Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok [Harci]

Fegyver nélkül, illetve páncélkesztyűben is képes vagy felvenni a harcot fegyveres ellenfeleiddel.

Hatás: Játéktechnikailag fegyveresnek számítasz fegyvertelenül, illetve páncélkesztyűben is – vagyis a fegyveres ellenfeleid nem tehetnek megszakító támadást ellened, amikor fegyvertelenül támadsz rájuk, te viszont intézhetsz megszakító támadást a téged puszta kézzel támadó ellenfelek ellen.

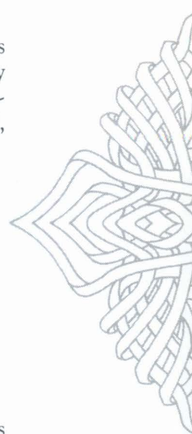
Alapeset: E képesség hiányában a karakter nem szenvedi el pusztakezes harc során a képzetlenségből eredő szokásos levonásokat a TÉ-jére, azonban fegyvertelennek számít, és ez bizonyos esetekben nagy hátrányt jelenthet (lásd a Harc fejezetben).

Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok [Harci]

Kifejezetten jól alkalmazod a pusztakezes harci technikákat.

Követelmények: Alap Támadó Érték +5, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Hatás: Amikor fegyvertelenül vagy páncélkesztyűben harcolsz, +2-t kapsz a TÉ-dre. Ez a módosító minden harci manőverre vonatkozik, és +2 módosítót kapsz az így okozott sebzéseidre.



Egyéb: A páncélkesztyű használata nem igényel külön Fegyverforgatás – Mesterfok képességet; amennyiben valaki mesterfokon jártas a pusztakezes harcban, úgy a páncélkesztyűt is mesterfokon használja.

Fegyverrántás – Alapfok [Harci]

Gyorsan tudod előrántani fegyveredet, ez jól jöhet a harcok elején.

Követelmény: Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +4, Harci Jártasság – Alapfok

Hatás: Fegyvered előrántása szabad cselekedet, és nem mozgás-jellegű.
A képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Fegyverrántás – Mesterfok [Harci]

Egyetlen mozdulattal ránthatod elő fegyvered, és sújthatsz le vele ellenfeledre.

Követelmény: Ügyesség 17+, Alap Támadó Érték +6, Fegyverrántás – Alapfok, Harci Jártasság – Alapfok

Hatás: Amikor előrántod a fegyveredet, és ugyanabban a körben támadsz is vele, ellenfeled készületlennek minősül (csak ennek a támadásnak a szempontjából). Ezt a Képességet egy ellenfél ellen egy csatában csak egyszer alkalmazhatod.
Csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Fegyvertörés – Alapfok [Harci]

Olyan harci technikákban is járatos vagy, melyek révén ellenfeled fegyverét veszélyeztetheted. A képesség segítségével nagy előnyökre tehetsz szert a harcban.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +2, Támadás Erőből

Hatás: Amikor ellenfeled fegyverét támadod, ő nem intézhet ellened megszakító támadást (lásd Fegyver Megtámadása, Harc fejezet).
Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Fegyvertörés – Mesterfok [Harci]

Különösen erős és pontos csapásaidnak ellenfeleid fegyverei többnyire képtelenek ellenállni – a legjobb kovácsok művei is áldozatul eshetnek erődnek.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyvertörés – Alapfok, Támadás Erőből

Hatás: Amikor ellenfeled fegyverét támadod, csapásod ellen a fegyver *keménységének* csak a fele érvényesül (lefelé kerekítve).
Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Felcser [Szakértő]

Járatos vagy a különféle orvosi praktikákban, a sebészet és a betegellátás egyéb területein. Végezhetsz műtéteket pácienseiden, és elláthatsz olyan sérüléseket is, amelyekkel szemben az egyszerű gyógyítók tehetetlenek.

Követelmények: Intelligencia 15+, Gyógyítás 10+, Ismeretek – Élettan 10+

Hatás: Amikor a Gyógyítás képzettséget Elsősegélynyújtás céljából alkalmazod, Ép sérüléseket is kezelhetsz – az, hogy hány Ép-t vagy képes gyógyítani, a képzettség-próba eredményének a függvénye (amennyiben önmagadat látod el, próbádhoz -5 módosító járul):

Eredmény	Visszanyert Ép
11 – 13	1
14 – 16	2
17 – 19	3
20 – 22	4
23 – 25	5
minden további +3	+1

Műtét: A műtét sikeres végrehajtásához Gyógyítás képzettség-próbát kell tenned. A célszám a műtét bonyolultságától függ:

Célszám	Műtét
10	Kisebb beavatkozás (seb összevarrása, felületi daganatok eltávolítása)
20	Nagyobb beavatkozás (csontok összeillesztése, amputálás)
30	Bonyolult beavatkozás (vérátömlesztés, végtagok visszavarrása, lobotómia)

Ezeket a célszámokat egy sor körülmény befolyásolhatja:

Célszám	Körülmény
+0	Gyógyító rendek, egyetemek kórházai
+5	Városi kórház
+10	Tábori szanitéc-sátor

Ahhoz, hogy a műtét sikerüljön, legalább 20-szal többet kell dobni a célszámnál. Amennyiben ez nem sikerülne elsőre, úgy óránként újrapróbálkozhatsz, és a további sikeres próbák annyival növelik az első próba értékét, amennyivel értékük meghaladja a célszámot (amelyik egyenlő a célszámmal, az 0-val járul hozzá az összeghez, viszont így is sikeresnek számít). Egy sikertelen próba még nem jelenti azt, hogy a műtét nem sikerült, kettő azonban már igen. Ilyenkor az áldozat állapota nem javult és nem is romlott. Ha valamelyik próbáján a felcser legalább 10-zel kevesebbet dob a célszámnál, komplikáció lépett fel, és az addig gyűjtött sikerek elvesznek. Ha ezután közvetlenül megint ilyen rosszat dob a felcser, akkor végzetes hiba történt – ez általában azt jelenti, hogy a páciens Ép-i 0-ra csökkennek, és haldokolni kezd. Ilyenkor jó eséllyel meghal, hacsak nem stabilizálják az állapotát. A műtét mindenesetre sikertelen.

Fenyegető fegyver [Alvilági, Harci]

Lehet, hogy a harcban nem vagy halálos, ám néhány látványos mutatvány után mindenki ezt hiszi rólad. Értesz ahhoz, hogy fegyvereddel megfélemlítsd ellenfeledet.

Követelmények: Alap Támadó Érték +2, Fegyverforgatás (a megfélemlítés során használt fegyverrel) – Alapfok, Megfélemlítés 8+

Hatás: Amennyiben olyan fegyverrel fenyegeted áldozatodat, amelynek a forgatásában alapfokon jártas vagy, Megfélemlítés képzettség-próbádhoz +3 módosítót kapsz. Amennyiben mesterfokon értesz a fegyver használatához, +6 a módosító értéke.
Ezek a módosítók a fegyveres megfélemlítés szokásos módosítóin felül járulnak a próbádhoz.

Figyelmes hallgatózás [Szakértő]

Hallgatózás közben képes vagy kizárni a különféle zavaró körülményeket.

Követelmények: Akaraterő 13+, Hallgatózás 8+, Összpontosítás 4+

Hatás: Amikor egy teljes-körös cselekedet keretében alkalmazod Hallgatózás képzettségedet, a különféle zavaró körülményekből eredő célszám-módosítóknak csak a fele járul a célszámhoz.
Alapeset: Lásd a Hallgatózás képzettség leírását.

Fogékony [Háttér]

A karakter nem csupán a kellő elmebeli képességekkel rendelkezik, hanem azokkal az adottságokkal is, melyek révén képes elsajátítani a tapasztalati mágia valamely formájának fortélyait. A tapasztalati mágia elsajátítása nem csak tanulást, hanem bizonyos beállítottságot és hajlamot igényel. E képesség a karakter mágiához fűződő viszonyát is tükrözi – a karakter csak egyetlen tapasztalati mágiaforma iránt lehet fogékony.
Előfeltétel: Intelligencia 11+
Hatás: A karakter képes a tapasztalati mágia valamely formája (tűzvarázsló, boszorkány vagy boszorkánymester) használatának elsajátítására, továbbá alkalmazhatja az ehhez a mágiaformához tartozó bizonyos alapvető praktikákat (lásd a Mágia Könyvében).
Alapeset: E képesség nélkül a karakter nem képes a tapasztalati mágia használatára.
Egyéb: Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Fogékony Képességet. Egyszerre csak egy mágiaformára lehetsz Fogékony.
Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel az induláskor kapott három képesség valamelyikeként, ám a KM egészen kivételes esetben engedélyezheti a későbbi szinteken történő felvételét.

Forgószél támadás [Harci]

A közeledben álló ellenfeleket egy lélegzetelállító, körbeforduló támadással egyszerre tudod megtámadni.

Követelmény: Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Harci Jártasság – Alapfok, Kitámadás, Kitérés, Mozgékonyság

Hatás. Teljes körös cselekedet esetén dönthetsz úgy, hogy a szokásos támadásaid helyett egyetlen támadást hajtasz végre – teljes Támadó Értékeddel – minden olyan ellenféllel szemben, aki az általad fenyegetett területen található.
Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

Földharc [Harci]

Akkor sem vagy védtelen, amikor ellenfeled csele, a síkos talaj, esetleg balszerencse miatt földre kerülsz; a földön gurulva képes vagy elkerülni a neked irányzott csapásokat, és még fekve is veszélyesnek számítasz.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2

Hatás: Ha fekvő helyzetben harcolsz, VÉ-det nem sújtják a szokásos levonások közelharci támadások ellen, ahogy a TÉ-det sem sújtják a szokásos levonások, ha fekvő helyzetből indítasz közelharci támadást. Ha a támadó dobásod sikeres, azonnal talpra ugorhatsz szabad cselekedetként.

Fürgeség [Általános]

Fürgébb és mozgékonyabb vagy az átlagnál, ezáltal könnyebben térsz ki a veszélyek elől.

Követelmény: Ügyesség 13+

Hatás: +2 módosítót kapsz a Gyorsaság jellemződhöz – és ezáltal a VÉ-dhez is.

Gyors kezdeményezés [Harci]

Kiélezett reflexeidnek köszönhetően képes vagy megelőzni legtöbb ellenfeledet a harcok során.
Hatás: A kezdeményezés próbáidhoz +4 módosító járul.

Gyors lövés [Harci]

Lövéseidet kivételesen gyorsan tudod leadni.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

Hatás: Ha olyan távolsági fegyvert használsz, amelyben legalább alapszinten jártas vagy, 1-gyel csökken a fegyvered gyorsasága. E képesség használatához a teljes támadás cselekedetet kell használnod.

Gyors újratöltés [Harci]

Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszeríjadat.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

Hatás: A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken – kézi vagy könnyű nyílpuska esetében egy szabad cselekedetre, nehéz vagy ismétlő (kahrei) nyílpuska esetében egy mozgás-értékű cselekedetre, a shadoni páncéltörő nyílpuska esetében pedig egy teljes-körös cselekedetre módosul. A nyílpuska újratöltése továbbra is megszakító támadásra jogosítja azon ellenfeleidet, akiknek a fenyegetett területén tartózkodsz.
Kézi vagy könnyű nyílpuskával körönként többet is támadhatsz, ebben az esetben ezeknek a sebessége 6-nak tekintendő. Kahrei nyílpuskával továbbra is csak a rendes ütemben lőhetsz.
Alapeset: E képesség nélkül a kézi vagy könnyű nyílpuska újratöltése egy mozgás-értékű cselekedetet, a nehéz vagy ismétlő (kahrei) nyílpuska újratöltése egy teljes-körös cselekedetet, a shadoni páncéltörő nyílpuska újratöltése pedig három teljes-körös cselekedetet vesz igénybe.
Egyéb: Mivel egy körben legfeljebb három szabad cselekedettel rendelkezel, így kézi és könnyű nyílpuskával – még egészen magas Alap Támadó Érték esetén is – maximum három támadásra nyílik alkalmad. A képesség összeadódik a Gyors Lövés képesség hatásaival.

Haemas Phlogon [Mágikus]

A képesség neve godoni nyelven annyit tesz 'Lángvérű'. Ezen képesség birtokában a tűzvarázsló örökre és visszavonhatatlanul magába fogadja a tüzet. Egy egész napig tartó szertartás során – melyre csak Ordanban kerülhet sor – a Rend mesterei átitatják vérét a tűz esszenciájával. Ennek két hatása lesz a tűzvarázslóra. Vére izzóan vörössé válik, melynek fénye sötétben vagy akár szürkületben is jó pár lábnyi távolságról észlelhető; éjszakai sötétségben a szeme fehérje is halovány, vörös izzással parázslik, de torka mélyéből is hasonló fény tör elő, így a legtöbben igen hallgataggá válnak éjjelente.

Mivel testhőmérséklete kissé megemelkedik, infralátással jobban észlelhetővé válik, közelében elolvad a hó, érintésére vízzé válnak a jégcsapok. A hideget és a meleget is jobban tűri, mint mások. Nagy hidegben és melegben is 10 fokkal többet bír elviselni, mint a közönséges halandók. A másik, egyszeri, de annál látványosabb és pusztítóbb hatás a lángrobbanás. Halála pillanatában minden, jelen szertartáson átesett tűzvarázsló képes pusztító erejű lángrobbanásban felszabadítani testi és szellemi energiáit – ami egyébiránt mágiaelméleti szemszögből nézve kimondottan bizarr és megmagyarázhatatlan jelenség (lásd még a Lángkitörés varázslatot, Tűzmágia fejezet).

Követelmény: Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt

Hatás: A Tűzvarázsló jól tűri a hideget és a meleget – az őt célzó fagy és hő-alapú mágiák erőssége eggyel csökken.

Amennyiben áldozatai látják lángoló szemét vagy torkát, a tűzvarázsló +2 módosítót kap az ellenük dobott Megfélemlítés képzettség-próbáira. Sötétben azonban -2 módosító járul a Rejtőzködés képzettség-próbáihoz.

Lángrobbanás különleges képességét 1 teljes-körös cselekedetet felölelő összpontosítással ébresztheti fel. Abban az esetben, ha újabb összpontosítással el nem altatja, amikor Ép-i elfogynak és meghal, bekövetkezik a Lángrobbanás, melynek erősségét a következőképpen kell kiszámolni: minden Tűzvarázsló kaszt-szint 1 E-t, minden 3 aktuális Mana-pont további 1 E-t, és minden aktuális 5 ?-pont további 1 E-t jelent – a Lángrobbanás Erőssége ezeknek az összege.

Egyéb: Számos mágiatudor szerafista aspektusnak titulálja *ezen képességet*, mely vádat a Tűzvarázsló Rend mereven elutasítja. A képességgel bíró tűzvarázslók Ordanon kívül járva mindent elkövetnek, hogy elrejtsék a bennük égő tüzet.

Harc mindhalálig [Harci]

Nem könnyű elpusztítani, a másokat földre kényszerítő szörnyű sebeket fel sem veszed, és akár halálos sérüléseid ellenére is tovább harcolsz – mindhalálig.

Követelmények: Állóképesség 11+, Alap Támadó Érték +4, Kitartás

Hatás: Amennyiben kimerülten (vagy elcsigázottan) harcolsz (akár Fp-id számának csökkenése miatt, akár más okból), cselekedeteidet 2-vel kisebb levonás sújtja – kimerültség esetén tehát nincs levonás, elcsigázottság esetén pedig csak -2. A körönkénti Akaraterő próbát sem kell megdobnod kábultság ellen (lásd Sebesülés és halál, Harc fejezet).

Amikor Ép-idnek már kevesebb, mint a negyede van meg, nem számítasz harcképtelennek, és nem kell Állóképesség próbákat dobnod a megerőltető cselekedetek után, hogy eszméletednél maradj. Ha Ép-id száma 0-ra csökken, sem veszted el az eszméletedet. 0 Ép-n körönként csak egy egyszerű cselekedetet hajthatsz végre. Ekkor azonban már Állóképesség próbát kell dobnod, amikor megerőlteted magad (a célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméletedet veszted, és haldokolni kezdesz.

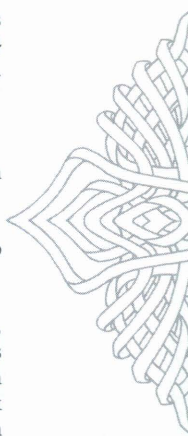
Harci jártasság – Alapfok [Harci]

A gyakorlással töltött hosszú évek nem múltak el nyomtalanul; támadás esetén sem nyílik rés védelmeden.

Követelmény: Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2

Hatás: Amikor közelharcban a támadás vagy teljes támadás taktikát alkalmazod, TÉ-det 1-től -5-ig terjedő értékkel csökkentheted, míg VÉ-det ugyanennyivel növelheted. A módosító értéke nem haladhatja meg az Alap Támadó Értékedet. A támadásaidhoz és VÉ-dhez járuló módosítók a következő cselekedetedig érvényesek. Ez a VÉ módosító kitérés módosítónak számít.

Alapeset: A Harci jártassággal nem rendelkező karakter is alkalmazhatja a védekező taktikát, ilyenkor támadásaihoz -4 módosító, VÉ-jéhez azonban csak +2 kitérés módosító járul.



Harci jártasság – Mesterfok [Harci]

Kivételesen fegyelmezetten védekezel, ellenfeleidnek a legkisebb lehetőséget sem hagyod.

Követelmény: Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +6, Harci Jártasság – Alapfok

Hatás: Amikor a Harci jártasság Képességet alkalmazod, bármekkora lehet az az érték, amellyel TÉ-det csökkented és VÉ-det növeled, egészen addig, amíg ez az érték nem haladja meg az Alap Támadó Értékedet (a Harci jártasság – Alapfok képességgel rendelkező karakter legfeljebb +5-tel növelheti a VÉ-jét).

Harci láz – Alapfok [Harci]

A harctéren féktelen őrjöngés kerít a hatalmába; szörnyű sebeket osztogatsz, és nem érzed meg a téged érő ütéseket.

Követelmény: Erő 13+, Állóképesség 13+, Alap Támadó Érték +3, Támadás Erőből

Hatás: Amikor úgy érzed szükségét, feléleszteheted a tüzet, és nekikezdhetsz pusztító őrjöngésednek a csatamezőn. A Harci Láz felidézése egy szabad cselekedet, azonban csak akkor hajthatod végre, amikor rajtad van a cselekvés sora, tehát nem kezdhetsz bele válaszképpen valaki másnak a cselekedetére, hogy már ilyenkor megkapd a Harci Láz nyújtotta hatásokat.

A Harci Láz idejére +2 módosítót kapsz az Erő és az Állóképesség tulajdonságaidra, +1 módosítót a Mentális és az Asztrális ellenállásaidra, a VÉ-d azonban 2-vel csökken.

Az Állóképesség növekedésével +1 Ép-t kapsz, valamint szintenként +1 Fp-t – ezeket azonban elveszted, amikor a Harci Láz véget ér, és Állóképességed visszaáll az eredeti értékére (bár Ép-id és Fp-id száma ilyenkor sem csökkenhet 0 alá). A Harci Láz ideje alatt nem használhatsz olyan képességeket és képzettségeket, amelyek türelmet és összpontosítást, egyáltalán, tiszta elmét igényelnek (ilyenek például a varázslás és a pszi-használat), nem folytathatsz védekező harcot, nem Háríthatsz, és csak közelharci támadásokat végezhetsz. A Harci Láz legfeljebb annyi körig tart, amennyi a (megnövelt) Állóképesség módosítód, de akár idő előtt véget is vethetsz neki. A Harci Láz elmúltával fáradt vagy, és kimerültnek számítasz. Egy csata alkalmával csak egyszer idézheted fel magadban a Harci Lázat.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Harci láz – Mesterfok [Harci]

Csata közben elmédet felfalja az indulat, dühöd nem ismer határt. Kevesen képesek megállni előtted.

Követelmény: Erő 13+, Állóképesség 15+, Alap Támadó Érték +8, Harci láz – Alapfok, Támadás Erőből

Hatás: A harci láz nyújtotta hatások a kétszeresére emelkednek: +4 módosítót kapsz az Erődre és az Állóképességedre, és +2 módosítót a Mentális és az Asztrális ellenállásaidra. Az Állóképesség növekedésével +2 Ép-t kapsz, valamint +2 Fp-t szintenként. A VÉ-det sújtó levonás továbbra is csak -2 marad.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Harci összpontosítás [Harci]

Képzett vagy a mágia és a pszi harc közbeni használatában.
Hatás: A harc közben használt Összpontosítás próbáidhoz +4 módosító járul (lásd Összpontosítás képzettség.

Harci reflexek [Harci]

Halálosan gyors vagy, villámként csapsz le a legkisebb lehetőségekre is, amikor ellenfeled védtelen egy-egy pillanatra.

Követelmények: Ügyesség 13+

Hatás: A védelmükön rést hagyó ellenfeleid ellen az Ügyesség módosítódnak megfelelő számú extra megszakító támadást intézhetsz. Egy 15-ös Ügyességgel rendelkező karakter például 3 megszakító támadást indíthat egy körben – egyet a mindenki számára rendelkezésre álló megszakító támadás miatt, és további kettőt +2-es Ügyesség-módosítója miatt. Ha például a karakter által veszélyeztetett területen négy ellenséges zsoldos halad keresztül, hogy a karakter mögött álló varázshasználót támadják, a négyből három ellen megszakító támadást indíthat. Egy adott ellenfél ellen még így is csak egy megszakító támadást intézhet.
Alapeset: Az a karakter, aki nem rendelkezik ezzel a képességgel, egy körben csak egy megszakító támadásra jogosult, és nem indíthat megszakító támadást, ha készületlen.

Hatalom amulettje [Mágikus]

A legtöbb boszorkánymesteri iskolában, rendben elsajátítható képesség, mely révén a karakter képessé válik tárgyakban megkötni a manát, és azt onnan kinyerni, ha a szükség úgy hozná.

Követelmény: Intelligencia 13+, Boszorkánymester kaszt

Hatás: A boszorkánymester képes egy tárgyat Mana-pontjainak tárolására megbűvölni. Ettől kezdve egykörös cselekedet keretében feltöltheti (azonban egyszerre kell beletöltenie az összes manát, továbbá csak teljesen üres amulettet tölthet fel), és szabad cselekedet keretében tudja kinyerni belőle. Több Mp-t is ki tud nyerni belőle, mint amennyi a maximumhoz hiányzik, ez esetben azonban a többlet Mana-pont elvész. Egy boszorkánymesternek egyszerre egy hatalom amulettje lehet. A tárgynak mestermunkának kell lennie.

Hatalom hangszere [Mágikus]

Képes vagy választott hangszeredet mágikus energiákkal átlényegíteni.

Követelmény: Intelligencia 13+, Bárdmágia kaszt képesség megléte, Összpontosítás 8+, Előadóművészet (a választott hangszerrel) 8+

Hatás: Választott hangszered képessé válik a mágikus energiák tárolására. A hangszert egyszerre kell feltöltened a mágikus energiákkal, ebből következően legfeljebb annyi Mana-pont tárolására képes, amennyivel a feltöltés pillanatában rendelkezel. A hangszerből bármikor kinyerheted egy mozgás-értékű cselekedet keretében a benne tárolt mágikus energiákat, melyek ilyenkor a te aktuális Mp-id számát növelik. Természetesen így sem lehet több Manapontod a maximális Mp-id számánál. Nem szükséges egyszerre kivonnod a hangszeredben tárolt Mp-ket, ám újabb feltöltésével csak akkor próbálkozhatsz, ha az teljesen „kiürült". További megkötés, hogy hangszered feltöltésére kizárólag éjjel, csillagos égbolt alatt vagy képes, mikor elmédet – az Összhangzat megszólaltatásával – Mp-kel telítenéd. Így azon az éjjelen, mikor hangszeredet átlényegíted, elmédet már nem töltheted fel mágikus erőkkel.

Egyéb: Egy bárdnak egyszerre csak egy mágikus hangszere lehet, így csupán egy effajta tárggyal rendelkezhet.

Higgadt [Szociális]

Nem könnyű kihozni a sodrodból; túl jól ismered az olcsó provokációkat ahhoz, hogy felvedd mindenféle senkiházi szájhős sértéseit.

Követelmény: Karizma 13+, Emberismeret 6+

Hatás: Amennyiben valaki olyan szociális képességet vagy képzettséget használ ellened, amelynek célszáma az Asztrális Ellenállásod, tehetsz egy Emberismeret próbát – ha ennek eredménye nagyobb, mint az Asztrális Ellenállásod értéke, úgy a „támadás" szempontjából ez az új érték a mérvadó.

Hőlátás [Mágikus]

A tűzvarázsló képessé válik teljes sötétségben is tájékozódni a környezetében lévő hőforrások alapján.

Követelmény: Intelligencia 13+, Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt

Hatás: A tűzvarázsló mostantól használhatja a fajoknál leírt Infralátás Faji Képességet. Teljes sötétségben is látja az élőlények teste, tüzek és hasonlók által kibocsátott hőt.

Idomár [Szakértő]

Értesz az állatokhoz, többnyire könnyen megbarátkozol velük, és a magad akarata felé hajlítod őket.

Követelmények: Karizma 13+, Állattartás 8+

Hatás: Az állattartás képzettség-próbáidhoz +2 módosítót kapsz. Ezenkívül az állatok idomítására és felnevelésére fele annyi időt kell fordítanod naponta, mint e képesség nélkül kellene (állatonként másfél órát), és egyszerre akár 6 állatot is idomíthatsz és nevelhetsz.
Alapeset: Lásd az Állattartás képzettség leírását.

Ihletett [Szakértő]

Nem csupán választott művészeted technikáit ismered kitűnően, hanem művészeted révén közölni is akarsz valamit a világgal, és nem kötik béklyóba kezedet a konvenciók.

Követelmények: Művészet (az alkalmazott művészeti ágban) 8+

Hatás: Amennyiben egy olyan Művészet képzettséged segítségével, amelyben legalább 8. szinten képzett vagy, valami eredetit, egyedit szeretnél alkotni, a célszámhoz csak +5 módosító járul a stílus vagy idea új, avagy egyedi volta miatt.
Alapeset: Új, egyedi ideák és stílus esetén a célszám 10-zel nő (lásd a Művészetek képzettség leírását).

Iparos [Szakértő]

Képes vagy sietve is jó minőségű munkát végezni, ami soksok pénzt hozhat a konyhára.

Követelmények: Intelligencia 13+, Mesterség (a választott mesterségben) 10+

Hatás: Válassz ki egy mesterséget. Az ehhez kapcsolódó Mesterség képzettség használatakor a naponta vagy hetente keresett pénz összegét, valamint a tárgyak készítésekor számolt összegeket is szorozd meg másféllel. A választott mesterségedhez kapcsolódó egyéb feladatok elvégzése általában csak kétharmadnyi időt vesz igénybe, mint rendesen.
Alapeset: Lásd a Mesterség képzettség leírását.

Egyéb: Ezt a képességet többször lehet felvenni, ám a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb mesterséget kell választanod.

Irányítás [Szociális]

Az emberek hallgatnak rád; sokak szerint született vezető vagy, de legalábbis képes vagy érvényesíteni akaratodat, és összefogni társaidat.

Követelmény: Intelligencia 13+, Meggyőzés 7+

Hatás: Irányíthatsz más karaktereket, és ezáltal olajozottabbá teheted együttműködésüket. Ehhez sikeres Meggyőzés próbát kell tenned – a célszám 15 + az irányított karakterek száma. Amennyiben a próba sikeres, az együttműködő karakterek az együttműködéshez használt próbáikra akkora módosítót kapnak, amekkora a te Intelligencia módosítód (lásd Együttműködés, Képzettségek fejezet).

Írástudó [Szakértő]

Bírsz az írás és olvasás tudományával – ez nagy kincs Yneven.

Követelmények: Intelligencia 11+, Nyelvismeret 1+, vagy Ősi Nyelv Ismerete 1+

Hatás: Azokon a nyelveken, amelyekből legalább 1. szintű képzettséggel bírsz, képes vagy írni és olvasni. Az ezzel kapcsolatos próbákhoz az adott nyelvismeret képzettségedet kell használnod.

Egyéb: Ezt a képességet csak egyszer kell felvenni – hatása az összes olyan nyelvre vonatkozik, amelyekből a karakter legalább 1. szintű képzettséggel rendelkezik.

Kalandozó [Háttér]

Sokak szerint a kalandozók kiválasztottak, az égiek megkülönböztetett figyelemmel kísérik pályafutásukat; nos, esetedben talán van valami igazságtartalma a mendemondáknak.

Hatás: Induláskor jobb alap tulajdonságokkal rendelkezel, mint mások. Lásd a Tulajdonságok címszó alatt (Karakteralkotás).

Amennyiben a tulajdonságok értékét ponteloszlással határozzátok meg, a szokásosnál 4 ponttal többet oszthatsz el.

Amennyiben a tulajdonságok értékét dobással határozzátok meg, 4 kockát újradobhatsz – együtt vagy akár különkülön is.

Egyéb: Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel, az induláskor kapott három képesség valamelyikeként.

Kaszabolás – Alapfok [Harci]

Amint végzel egy ellenfeleddel, azonnal új után veted magad, nem nyugszol, míg mindet el nem pusztítod.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

Hatás: Ha csapásod következtében ellenfeled összeesik (általában azáltal, hogy 0 Ép-re sebzed, megölöd stb.), kapsz egy azonnali extra közelharci támadást egy másik, az általad veszélyeztetett területen tartózkodó lény ellen. Ez előtt a támadás előtt nem végezhetsz kiegészítő mozgást. Ez a támadás ugyanazzal a fegyverrel és ugyanazzal a támadási módosítóval történik, mint az előző támadásod.

Ezt a képességet egy körben csak egyszer használhatod, és csak akkor, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Kaszabolás – Mesterfok [Harci]

Olyan erővel és lendülettel forgatod fegyveredet, hogy elhullott ellenfeleid után azonnal új ellenfelet támadhatsz.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +8, Kaszabolás – Alapfok, Támadás Erőből

Hatás: Mint a Kaszabolás – Alapfok képességnél, azonban nincs meghatározva, hányszor használhatod egy körben.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Kegyelt [Háttér]

A karakter valamely istenbe helyezi hitét és bizalmát – ennek az istennek lesz a kegyeltje, és az isten papjává, paplovagjává válhat. A kegyeltség több az átlag halandók hiténél – a kegyelt karakter teljes életét választott istenének ajánlja, istene és a nagyvilág előtt is felvállalja hitét és vallását, és elkötelezettségének tanúbizonyságát is adja, ha arra kerül a sor. Cserébe az isten is különös figyelemmel kíséri a karakter sorsát, és más hívei fölé helyezi. A Kegyeltség erős elkötelezettség mind a hívő, mind az isten részéről.

Követelmény: Akaraterő 11+

Hatás: A karakter képes bizonyos szakrális eredetű praktikák alkalmazására, továbbá lehetőséged van istened papjává válni (lásd a Mágia Könyvében).

Alapeset: E képesség nélkül a karakter nem képes a szakrális eredetű mágia használatára.

Egyéb: Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Kegyelt Képességet.

A Kegyelt karakterek nem önmagukban, hanem istenükben keresik az erőt és a bizonyosságot, és egyéni ambícióikat feladják istenük szolgálatáért – kötelesek istenük dolgai után járni. Amennyiben a KM úgy ítéli meg, hogy a karakter nem teljesítette istene vele szemben támasztott elvárásait, a karakter elveszti Kegyelt képességét (és annak minden előnyét, a szakrális mágia használatát is beleértve), amíg istenét valamiképp ki nem engeszteli.

A karakter egyszerre csak egy istennek lehet a kegyeltje, egymást követően két különböző isten soha nem fogadja kegyeibe a karaktert (bár egyes legendák szerint léteztek, vagy talán ma is léteznek olyan kivételes halandók, akiket több isten is kegyébe fogadott).

Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel – az induláskor kapott három képesség valamelyikeként, ám a KM egészen kivételes esetben engedélyezheti a későbbi szinteken történő felvételét.

Képzett belharc – Alapfok [Harci]

Nem esel kétségbe, ha ellenfeled közvetlen közelébe kerülsz – sőt, ilyenkor még veszélyesebb is vagy, mint pengetávolságból.

Követelmény: Ügyesség 11+, Alap Támadó Érték +3

Hatás: Sikeres közel-kerülés után belharc folytatása közben +2 módosítót kapsz a TÉ-dre. Amennyiben ellenfeled is rendelkezik ezzel a képességgel, úgy mindketten megkapják ezt a módosítót. A képesség következtében a sötétségből eredő módosítókat figyelmen kívül hagyhatod.

Alapeset: lásd Harc fejezet, Belharc.

Képzett belharc – Mesterfok [Harci]

Nagy bajban van az ellenfeled, aki elköveti azt a hibát, hogy túl közel enged magához – bár amúgy sem hagysz neki sok lehetőséget arra, hogy megakadályozza közel kerülésedet.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Belharc – Alapfok

Hatás: Amikor Belharcot kezdeményezel, közel-kerülésed mindenképpen sikeres, abban az esetben is, ha ellenfeled megszakító támadása sikeres. Ezen felül Belharc közben +1 módosítót kapsz sebzésedre, feltéve, hogy könnyű fegyvert forgatsz.

Alapeset: lásd Harc fejezet, Belharc.

Képzett birkózás [Harci]

Jól ismered a birkózás mesterfogásait, és nem habozol ezeket harcban a magad javára fordítani.

Követelmény: Alap Támadó Érték +2, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Hatás: +2 módosítót kapsz a birkózás dobásaidra.

Amikor sikeres pusztakezes támadást intézel ellenfeled ellen, rendes sebzést okozol neki, majd szabad cselekedetként megkísérelheted megragadni – ez a megragadás nem jogosítja fel ellenfeledet megszakító támadásra.

Ha birkózás közben sebzést szeretnél okozni, birkózás dobásodat nem sújtja emiatt levonás.

Alapeset: E képesség hiányában a megragadás alapeset támadásnak minősül, amely megszakító támadásra jogosítja az ellenfelet.

Ezen kívül, amennyiben a karakter sebzést szeretne okozni, vonatkozó birkózás dobásaihoz -4 módosító járul.

Képzett célzás [Harci]

Villámgyorsan célba veszed ellenfeleidet, lövéseid rövid összpontosítás után is halálosak.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (az adott lőfegyverrel) – Mesterfok, Összpontosítás 8+

Hatás: A célzás taktika alkalmazása során egy teljes-körös cselekedet keretében már +2 módosítót kapsz TÉ-dre (azonban legfeljebb 3 kört áldozhatsz a célzás harci cselekedetre).

Alapeset: Normál esetben a karakter +1 módosítót kap TÉ-jére minden célzással eltöltött kör után.

Képzett cselezés - Alapfok [Harci, Alvilági]

Ellenfeleid megtévesztése többnyire nem okoz gondot.

Követelmények: Alap Támadó Érték +4, Átverés 8+

Hatás: A cselezés taktikát (lásd Átverés képzettség) mozgás-értékű cselekedetként alkalmazhatod.

Alapeset: A cselezés taktika egyszerű cselekedetnek számít (lásd az Átverés képzettség leírását).

Képzett cselezés – Mesterfok [Harci, Alvilági]

Véredben van a harctéri megtévesztés, és ez sokszor ellenfeleid életébe kerül.

Követelmény: Alap Támadó Érték +4, Képzett cselezés – Alapfok, Átverés 12+

Hatás: Amennyiben az Átverés képzettség Cselezés trükkjét használod, többször is alkalmazhatod egyazon ellenfél ellen ugyanabban a harci jelenetben, azonban a második kísérlet alkalmával -2 módosító járul az Átverés próbádhoz, és ez a módosító minden újabb próbálkozásnál további -2-vel nő.

Képzett gáncsolás [Harci]

Miután elgáncsolod ellenfeledet, azonnal végrehajthatsz ellene egy támadást.

Követelmény: Intelligencia 13+, Harci Jártasság – Alapfok

Hatás: Ha sikeresen elgáncsolod ellenfeledet, azonnal kapsz egy extra támadást ellene, éppúgy, mintha a gáncsolásra nem használtál volna el támadást. Például Kildar három támadással rendelkezik +11, +6 és +1 alap Támadó Értékkel. Az egyik körben megpróbálja elgáncsolni ellenfelét. Első próbálkozása kudarcot vall (így elhasználja az első támadását). A második támadása sikeres, úgyhogy azonnal az ellenfelére támadhat +6 alap TÉ-vel. Ezután marad még egy támadása, +1 alap TÉ-vel.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Alapeset: lásd Gáncsolás.

Képzett hamisító [Alvilági]

Komoly gyakorlatra tettél szert a Hamisítás terén, és különleges fortélyokat sajátítottál el. Képes vagy ellenőrizni saját munkádat is, felismerve a kevésbé sikeres hamisítványaidat.

Követelmények: Intelligencia 13+, Hamisítás 6+

Hatás: Ha hamisítás közben kétszer annyi időt szánsz a munkára, mint amennyi rendes esetben lenne szükséges, a képzettség-próbát nyíltan dobhatod, és így rájöhetsz, ha nem sikerült a hamisítvány.

Alapeset: A hamisítás próbát a KM dobja helyetted, hogy ne tudd, milyen jól sikerült a munkád (lásd a Hamisítás képzettség leírását.

Képzett hárítás [Harci]

Harci tudásod révén nem vagy védtelen a feléd intézett támadásokkal szemben, képes vagy megállítani vagy elkerülni a halálos csapásokat is.

Követelmény: Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2, Harci jártasság – Alapfok, Harci reflexek

Hatás: Annyi extra hárítást hajthatsz végre egy körben, amennyi az Ügyesség módosítód. Mindegyik extra Hárítás elhasznál egyet a Harci reflexek képesség által nyújtott megszakító támadásokból.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Képzett hergelés – Alapfok [Szociális]

Sértéseid és testbeszéded többnyire elevenbe találnak, egy odavetett megjegyzés vagy obszcén mozdulat is elég lehet, hogy a célpont elméje elboruljon.

Követelmény: Karizma 13, Emberismeret +4, a célpont által beszélt nyelv ismerete +3

Hatás: Amikor valakit hergelsz, az csupán egy egyszerű cselekedetedbe kerül.

Alapeset: Amennyiben valaki nem rendelkezik ezzel a képességgel, a hergelés egy teljes-körös cselekedetbe kerül (lásd az Emberismeret képzettség leírását).

Képzett hergelés – Mesterfok [Szociális]

Igazi mestere vagy mások megsértésének, ha valakit fel akarsz ingerelni, többnyire sikerrel jársz. Persze, pályafutásodnak könnyen véget vethet egy felbőszült korg csatabárdja...

Követelmény: Karizma 15, Képzett Hergelés – Alapfok, Emberismeret +8, a célpont által beszélt nyelv ismerete +3

Hatás: Amikor valakit hergelsz, +5 módosítót kapsz a dobásodra. Ezenkívül képes vagy annyira felingerelni ellenfeledet, hogy amennyiben úgy kívánod, csak arra tud koncentrálni, hogy minél előbb elpusztítson téged. Ilyenkor a támadó automatikusan a támadó harcmodor harci taktikát alkalmazza ellened (+2 TÉ, -4 VÉ), és ezért könnyebb is megsebezned.

Képzett (Képzettség) – Alapfok [Általános, Alvilági, Harci, Mágikus, Pszi, Szakértő vagy Szociális]

Nagy gyakorlatra tettél szert valamely képzettségnek a használatában; ilyen lehet például a Lovaglás.

Követelmény: választott képzettség 4+

Hatás: +3 módosító járul a kiválasztott képzettséggel végzett próbáidhoz.

A képesség fajtája attól függ, hogy melyik képzettségre veszed fel.

Általános – Akrobatika, Egyensúly, Észlelés, Futás, Hallgatózás, Keresés, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Úszás, Túlélés

Alvilági – Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Hamisítás, Információgyűjtés, egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Meggyőzés, egyes Mesterségek (a KM megítélése szerint), Rejtjelfejtés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, egyes Szakmák (a KM megítélése szerint), Zárnyitás

Harci – Akrobatika, Egyensúly, Futás, Lovaglás

Mágikus – egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Összpontosítás

Pszi – Összpontosítás, Pszi használat

Szakértő – Állattartás, Előadóművészetek, Értékbecslés, Gyógyítás, Hamisítás, Ismeretek, Kötélhasználat, Mesterségek, Nyelvismeret, Rejtjelfejtés, Szakmák, Zárnyitás

Szociális – Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek, Szexuális Kultúra

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, hatása nem adódik össze. Minden alkalommal, amikor felveszed, új képzettségre vonatkozik.

Képzett (Képzettség) – Mesterfok [Általános, Alvilági, Harci, Mágikus, Pszi, Szakértő vagy Szociális]

Rendkívül nagy gyakorlatra tettél szert valamely képzettségnek a használatában, amilyen például a Lovaglás – a képzettség mestere vagy.

Követelmény: választott képzettség 8+, Képzett (választott képzettség) – Alapfok

Hatás: +2 módosító járul a kiválasztott képzettséggel végzett próbáidhoz. Ez a módosító összeadódik a Képzett (Képzettség) – Alapfok képességből eredő módosítóval. Ezenkívül annyira gyakorlott vagy az adott képzettség használatában, hogy bármilyen helyzetben választhatod a tízes szabályt.

A képesség fajtája attól függ, hogy melyik képzettségre veszed fel.

Általános – Akrobatika, Egyensúly, Észlelés, Futás, Hallgatózás, Keresés, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Úszás, Túlélés

Alvilági – Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Hamisítás, Információgyűjtés, egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Meggyőzés, egyes Mesterségek (a KM megítélése szerint), Rejtjelfejtés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, egyes Szakmák (a KM megítélése szerint), Zárnyitás

Harci – Akrobatika, Egyensúly, Futás, Lovaglás

Mágikus – egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Összpontosítás

Pszi – Összpontosítás, Pszi használat

Szakértő – Állattartás, Előadóművészetek, Értékbecslés, Gyógyítás, Hamisítás, Ismeretek, Kötélhasználat, Mesterségek, Nyelvismeret, Rejtjelfejtés, Szakmák, Zárnyitás

Szociális – Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek, Szexuális Kultúra

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, hatása nem adódik össze. Minden alkalommal új képzettségre vonatkozik.

Képzett lefegyverzés [Harci]

Ügyes cseleid, vágásaid segítségével hatékonyan szabadítod meg ellenfeleidet fegyvereiktől.

Követelmények: Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +3, Harci Jártasság – Alapfok

Hatás: Amikor megpróbálod lefegyverezni valamely ellenfeledet, nem jogosult ellened megszakító támadásra, és nincs esélye arra, hogy ő fegyverezzen le téged.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Alapeset: lásd Lefegyverzés.

Képzett lovasroham [Harci]

A lovasharc mestere vagy, rohamaid ellen gyalogos ellenfeleidnek nincs sok esélye.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +6, Lovas Harc – Alapfok, Támadás Erőből, Lovaglás 8+

Hatás: Ha lovon ülve, a roham taktika alkalmazása során sikeres támadást hajtasz végre, a Roham szokásos módosítóján felül további +2 módosítót kapsz a TÉ-dre, valamint az okozott sebzés kiszámításához megkétszerezheted az Erő módosítódat.

Képzett öklelés [Harci]

Hatékonyan ökleled fel ellenfeleidet – miközben véded magad támadásaiktól.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +3, Támadás Erőből

Hatás: Amikor Öklelés taktikát hajtasz végre (lásd Harc fejezet), nem adsz alkalmat a védekezőnek megszakító támadásra.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Képzett roham [Harci]

Rohamaid elsöprő erejűek, képes vagy teljes egészében kihasználni a lendület nyújtotta előnyöket. **Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

Hatás: A roham taktika alkalmazása során a Roham szokásos módosítóján felül további +2 módosítót kapsz a TÉ-dre, valamint az okozott sebzés kiszámításához megkétszerezheted az Erő módosítódat. A képesség csak gyalogosan alkalmazható, és csak akkor, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Képzett szájról olvasás [Szakértő]

Kitanultad a szájról olvasás tudományát, többnyire nem okoz gondot, hogy a szájmozgás alapján kihüvelyezd a mondottak értelmét.
Követelmények: Intelligencia 13+, Észlelés 8+, Nyelvismeret (a megfigyelt nyelvben) 4+
Hatás: Amikor az Észlelés képzettségedet arra használod, hogy szájról olvass, és a beszélő által használt nyelvet legalább 4. szinten beszéled, +5 módosítót kapsz a képzettség-próbádhoz. A szöveget csak akkor érted félre, ha legalább 10-zel kevesebbet dobsz a célszámnál.
Alapeset: Lásd az Észlelés képzettség leírását.

Képzett színlelés – Alapfok [Harci, Alvilági]

Gyakorlott vagy ellenfeleid átverésében a harctéren.
Követelmény: Alap Támadó Érték +4, Átverés 8+
Hatás: A színlelés taktikát (lásd Átverés képzettség) mozgás-értékű cselekedetként alkalmazhatod.
Alapeset: A színlelés taktika egyszerű cselekedetnek számít (lásd az Átverés képzettség leírását).

Képzett színlelés – Mesterfok [Harci, Alvilági]

Többnyire nem okoz gondot ellenfeleid megtévesztése a harcmezőn; túl ostobák, hogy felismerjék trükkjeidet.
Követelmény: Alap Támadó Érték +4, Képzett színlelés – Alapfok, Átverés 12+
Hatás: Amennyiben az Átverés képzettség Színlelés trükkjét használod, többször is alkalmazhatod egyazon ellenfél ellen ugyanabban a harci jelenetben, azonban a második kísérlet alkalmával -2 módosító járul az Átverés próbádhoz, és ez a módosító minden újabb próbálkozásnál további -2-vel nő.

Képzett ugró [Általános]

Lehet, hogy kiképzésed miatt vagy kitűnő ugró, az is lehet, hogy ennek csupán remek fizikumod az oka, a lényeg mindenképpen ugyanaz. Megdöbbentő távolságokat és magasságokat vagy képes leküzdeni.
Követelmények: Ügyesség 13+, Ugrás 10+
Hatás: Amikor valamely ugrás maximum távolságát vagy magasságát számítod ki, a testmagasságodat szorozd meg 1,2-del, és a kapott értéket használd a számításkor.
Alapeset: Lásd az Ugrás képzettség leírását.

Képzett úszó [Általános]

Az úszóleckék nem múltak el nyom nélkül, gyors vagy és kitartó a vízben.
Követelmények: Állóképesség 13+, Úszás 10+
Hatás: Úszás közben dönthetsz úgy, hogy a szokásos úszósebességed kétszeresével úszol – ilyenkor a képzettség-próbádhoz -4 módosító járul.
Ezenfelül csak akkor kezdesz el fuldokolni, ha valamely képzettség-próbádat legalább 10-zel rontottad el.
Alapeset: Lásd az Úszás képzettség leírását.

Kétértelmű [Szociális, Alvilági]

Nem csupán a tolvajnyelvhez érthetsz, hanem ahhoz is, hogy megnehezítsd az illetéktelen kíváncsiskodók dolgát. Képes vagy mondanivalódat álüzenetek mögé rejteni.
Követelmények: Intelligencia 13+, Átverés 8+
Hatás: Amikor az Átverés képzettség Tolvajnyelv trükkjét alkalmazod, +2 módosítót kapsz a próbádhoz, valamint azzal a szöveggel, amely mögé a titkolt üzeneted rejted, megpróbálhatod direkt tévútra vezetni a kéretlen hallgatózókat. Bárkinek, aki titkos üzeneted célpontja, ám hall téged, Emberismeret próbát kell tennie, amelynek célszáma a te Átverés próbád értéke +5 – ha ezt nem dobja meg, azt a – szerinte titkoltnak vélt – mondandót szűri le szövegedből, amivel te tévútra szeretnéd vezetni.
Alapeset: Lásd az Átverés képzettség leírását.

Kétkezes harc – Alapfok [Harci]

Képes vagy összehangolni kezeid mozgását a harc során, így mind a két kezeddel egyaránt veszélyes lehetsz.
Követelmény: Ügyesség 13+ vagy Erő 13+, Alap Támadó Érték +2
Hatás: Kétkezes harc esetén a balkezes fegyvered negatív módosítóját csökkented 4-gyel. Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha forgatott fegyvereidhez tartozó tulajdonságod értéke legalább 13 (durva fegyverek esetén az Erőd, kecses fegyverek esetén az Ügyességed).
Alapeset: Lásd Támadás két fegyverrel, és A kétfegyveres harc módosítói c. táblázat.

Kétkezes harc – Mesterfok [Harci]

Nincs nagy jelentősége, hogy melyik kezed az ügyesebb, mind a kettővel halálos lehetsz a harc során.
Követelmény: Ügyesség 15+ vagy Erő 15+, Alap Támadó Érték +12, Kétkezes harc – Alapfok
Hatás: Balkezes fegyvereddel még egy támadást hajthatsz végre körönként (lásd: A Kétkezes Harc Módosítói), ennél a támadásnál a Alap Támadó Értéked annyival csökken, amennyi a lassabb fegyvered fegyvergyorsasága – a gyorsabb fegyvered a lassabbhoz igazodik. Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha forgatott fegyvereidhez tartozó tulajdonságod értéke legalább 15 (durva fegyverek esetén az Erőd, kecses fegyverek esetén az Ügyességed).
Alapeset: E nélkül a képesség nélkül balkézzel csak egy támadás lehetséges.

Kétkezesség [Általános]

Egyaránt ügyes vagy mindkét kezeddel.
Hatás: A karakter egyformán képes használni mind a két kezét. Figyelmét egyszerre csak az egyik kezére tudja összpontosítani, úgyhogy harcban továbbra is a szokásos levonások sújtják, azonban – akár körönként is – váltogathatja, hogy az adott körben melyik keze számít a gyengébb kéznek, és melyik az erősebbnek (a módosítók szempontjából).

Kisebb mágikus hatalom – Alapfok [Mágikus]

Minden varázstudó ráébred idővel, hogy miként lehet a varázslatait hatékonyabban és hatásosabban alkalmazni. Vannak, akik mesterük instrukciói alapján jutnak el idáig, de akadnak olyanok is, akik maguktól világosodnak meg. Az eredmény meggyőző, kevesebb mana felhasználásával is képessé válsz egy adott hatás elérésére.
Követelmény: Intelligencia 15+, Mágiaforma 3+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség
Hatás: Válassz ki egy iskolaformát, amiben legalább 3. fokon képzett vagy. Amikor az adott iskolaformához tartozó, legalább 2-es Erősítésű varázslatot hozol létre, úgy annak manaköltsége 1E erősítéssel kisebb, azonos varázslat manaköltségével lesz egyenlő. Tehát egy 5E-s tűzkard eddig 5x4=20 Mana-pontba került, a továbbiakban csupán (5-1)x4=16 Mana-pont a költsége. Ettől az erősítésre vonatkozó képzettség korlát nem módosul.
Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.

Kisebb mágikus hatalom- Mesterfok [Mágikus]

Eléred azt a szintet, amikor a lehető legkevesebb mana szükséges egy adott mágikus hatás létrehozásához. Ezen tudást többnyire csak nagyobb rendek iskoláiban, vagy kiemelkedő tudású magányos mesterektől lehet elsajátítani.

Követelmény: Intelligencia 17+, Mágiaforma 7+, Kisebb mágikus hatalom- Alapfok, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

Hatás: Válassz ki egy iskolaformát, amiben legalább 7. fokon képzett vagy. Amikor az adott iskolaformához tartozó, legalább 3-as Erősítésű varázslatot hozol létre, úgy annak manaköltsége 2E erősítéssel kisebb, azonos varázslat manaköltségével lesz egyenlő. Tehát egy 5E-s tűzkard eddig 5x4=20 Mana-pontba került, a továbbiakban csupán (5-2)x4=12 Mana-pontba kerül. Ettől az erősítésre vonatkozó képzettség korlát nem módosul.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.

Kitartás – Alapfok *[Általános]*

Edzettséged eredményeként szívós vagy, nem okoz gondot hosszabb távok lefutása és leúszása.

Követelmény: Állóképesség 13+

Hatás: Valahányszor hosszabb ideig elhúzódó fizikai cselekedetre teszel próbát (pl. futás, úszás, lélegzet visszatartása), a próbádhoz +4 módosító járul.

Kitartás – Mesterfok *[Általános]*

Emberfeletti teljesítményekre vagy képes; nem okoz gondot hosszú mérföldek gyors megtétele, az árral szemben való úszás...

Követelmény: Állóképesség 15+, Kitartás – Alapfok

Hatás: Valahányszor hosszabb ideig elhúzódó fizikai cselekedetre teszel próbát (pl. futás, úszás, lélegzet visszatartása), a próbádhoz +8 módosító járul.

Kitámadás *[Harci]*

Mozgás közben is jól tudod ütemezni közelharci támadásaidat.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Kitérés, Mozgékonyság

Hatás: Közelharcban mozoghatsz a támadásod előtt és után is – feltéve, hogy a körben nem mozogsz többet a sebességednél. Az ilyen mozgás nem jogosítja fel a megtámadottat megszakító támadásra ellened.

Nem használhatod ezt a képességet, ha nehézvértet viselsz.

Kitérés *[Harci]*

Ügyesen kerülöd ki a neked szánt csapásokat.

Hatás: Amikor rajtad van a cselekvés sora, kijelölhetsz egy ellenfelet, aki ellen +2 kitérés módosítót kap a Védő Értéked (és minden, amiben szerepet kap a Gyorsaság jellemződ). Bármelyik cselekedeted közben új ellenfelet választhatsz. Minden olyan körülmény, amelynek hatására készületlennek számítanál, megfoszt az e képességből eredő kitérés módosítódtól.

A kitérés módosítók (például ez, és a Mozgékonyság képességből eredő módosító), a legtöbb másfajta módosítótól eltérően, összeadódnak.

Kitűnő emlékezet *[Általános]*

Megdöbbentő könnyedséggel vagy képes emlékezetedből előcsalni a távoli múlt emlékeit is.

Követelmények: Intelligencia 13+

Hatás: Az emlékezést célzó Intelligencia próbáidra +5 tehetség módosítót kapsz (részleteket lásd a Kalandmesterek Könyvében).

Ezt a képességet nem használhatod olyan esetekben, amikor valamely képzettségedre kellene dobnod, kivéve az olyan képzettségek használatakor, amelyeknél az emlékezetnek döntő szerepe lehet (például a különféle Ismeret képzettségek esetében) – ezekben az esetekben +1 tehetség összhang módosítót kapsz a képzettség-próbádra.

Kiválasztott *[Háttér]*

A karakter lelke igen magas fokra jutott a lélekvándorlásban, és így esélye van arra, hogy néhány élet múlva – sőt, talán épp ebben az életében – mágussá váljon.

Előfeltétel: Akaraterő 11+, Intelligencia 11+, Karizma 11+

Hatás: A karakter megvilágosodottsága folytán képes lehet a mozaikmágia vagy a pszi Slan Útjának elsajátítására. A kiemelkedés e két útja egymást kizárja – az előbbi a világ felé forduló lelki alkatot feltételez, míg az utóbbi befelé forduló, csendesen szemlélődő és elmélkedő személyiséget kíván.

A Kiválasztott képességgel rendelkező karakter +1 szabadon felhasználható módosítót kap naponta, amit a karakter szabadon áldozhat bármelyik próbadobására (többek közt képzettség- és tulajdonság-próbára, valamint támadásra) vagy harcértékére – a módosító azonban csak egyetlen próba erejéig érvényes. Minden 3. szinten a karakter naponta további +1 módosítót kap (3. szinten összesen +2-t, 6. szinten +3-at, és így tovább) – ha a karakter +2 vagy annál több módosítóval rendelkezik, ezeket szabadon oszthatja el naponta, azonban körönként csak egyet használhat fel belőlük.

Alapeset: E képesség nélkül a karakter nem képes sem a mozaikmágia, sem a pszi Slan útjának elsajátítására és használatára.

Egyéb: Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel, az induláskor kapott három képesség valamelyikeként.

Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Kegyelt Képességet.

Kígyónyelv *[Szociális, Alvilági]*

Jól ismered az embereket és azt is, hogy mit szeretnének hallani. Mindezt gátlástalanul ki is használod, hisz oly rövid az élet...

Követelmények: Karizma 13+, Emberismeret 8+

Hatás: Amennyiben olyasvalakivel szemben alkalmazod Átverés vagy Meggyőzés képzettségedet, aki Emberismeret próbáján nagyobbat dob a te próbád értékénél, és így megsejtené céljaidat, tehetsz egy Emberismeret képzettség-próbát az ő Emberismeret próbájának eredménye ellen, hogy megérezd a dolgot. Amennyiben ez a próbád sikeres, újradobhatod az Átverés vagy Meggyőzés képzettségpróbádat, ezúttal +4 módosítóval.

Alapeset: Lásd az Átverés és az Emberismeret képzettségek leírását.

Kínokozás – Alapfok *[Harci]*

Támadásaiddal rettenetes kínokat tudsz okozni ellenfeleidnek.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (a Kínokozáshoz használt fegyverrel) – Mesterfok, Élettan 6+

Hatás: Ezt a képességet akkor alkalmazhatod, ha olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy. Támadásod előtt előre be kell jelentened, hogy a képességet alkalmazod. Amennyiben ezt követően sikeres támadást dobsz, az okozott sebzés értéke 1 Sp-vel nő minden 3 pontnyi különbségért, amennyivel túldobtad ellenfeled VÉ-jét. Támadásod túlütés esetén sem okoz ÉP sérülést, ám ekkor kétszeres Fp sebzést ejtesz. Ellenfelednek ezen felül egy Akaraterő próbát kell tennie (célszám 5 + az elszenvedett Fp sérülés), ha elvéti, 1 körre bódult állapotúnak számít. A bódultság mindenképpen egy körig tart, akkor is, ha egy körben többször véti el próbáját az áldozat.

Ezt a képességet csak egykezes szúró-vágó fegyverekkel alkalmazhatod, és csak abban az esetben, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Egyéb: Nem veheti fel ezt a képességet az a karakter, aki rendelkezik a Pusztítás – Alapfok képességgel.

Kínokozás – Mesterfok [Harci]

A támadásaid során ellenfeleidnek okozott kínok elviselhetetlen mértéket öltenek.

Követelmény: Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +12, Fegyverhasználat (a Kínokozáshoz használt fegyverrel) – Mesterfok, Kínokozás – Alapfok, Élettan +10

Hatás: Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy. A hatása ugyanaz, mint az Alapfoknál, de itt a sebzés minden 2 pontnyi különbségért nő 1 Sp-vel, és az ellenfélnek Akaraterő próbát kell tennie (célszám 5 + az elszenvedett Fp sérülés), ha elvéti, 1 körre kábult állapotúnak számít, ha megdobja, bódultnak.

Ezt a képességet csak egykezes szúró-vágó fegyverekkel alkalmazhatod, és csak abban az esetben, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

Korg [Háttér]

A Keleti barbárok közé születtél, büszkén viseled a korg nevet.

Hatás: Induláskor +1 faji tulajdonságérték módosítót kapsz az Erő tulajdonságodra, majd a 2. karakter-szinten mindhárom ellenállásodra. Minden további 3. szinten +1-el nőnek ellenállásaid (5., 8., 11. és így tovább). Az Asztrális és Mentális Ellenállás esetében ezek a módosítók a pszi-pajzsokhoz hasonlóan működnek, és csak azokban az esetekben érvényesek, amikor azok is érvényesek lennének. Ez a módosító járul maximális Ép-id számához is – mivel az Ép-k száma mindenkoron megegyezik a Fizikai Ellenállással.

Egyéb: Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel, az induláskor kapott három képesség valamelyikeként. A Korg képességgel csak olyan emberek rendelkezhetnek – még félelfek sem -, akik a Keleti Barbárok népéből származnak.

Az a karakter, aki rendelkezik ezzel a képességgel, nem rendelkezhet a Kegyelt, Kiválasztott vagy a Fogékony képességekkel, illetve egyik Pszi képességgel sem.

Kódfejtő [Alvilági, Szakértő]

Gyakorlottan olvasol titkosított szövegeket.

Követelmények: Intelligencia 13+, Rejtjelfejtés 8+

Hatás: Amennyiben Rejtjelfejtés képzettségedet titkosított szövegek elolvasására használod, a képzettség alkalmazása feleannyi időt vesz igénybe, mint rendesen. Csak akkor jutsz téves következtetésre, ha a próbát legalább 10-zel rontod el.

Alapeset: Lásd a Rejtjelfejtés képzettség leírását.

Kódoló [Alvilági, Szakértő]

Mesterien titkosítasz szövegeket.

Követelmények: Intelligencia 13+, Rejtjelfejtés 8+

Hatás: Amennyiben Rejtjelfejtés képzettségedet szövegek titkosítására használod, a próbádhoz +4 módosítót kapsz.

Alapeset: Lásd a Rejtjelfejtés képzettség leírását.

Könnyűvért-viselet [Harci]

Jártas vagy a könnyűvértek viselésében.

Követelmény: Erő 11+, Állóképesség 11+

Hatás: Amikor vértet viselsz, a vért teljes Mozgásgátló Tényezője csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet és Ugrás képzettség-próbákból vonandó le. A támadással és egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT 3-mal kevesebbnek számít, de 0 alá természetesen nem csökkenhet.

Alapeset: Annak a karakternek, aki vértet visel, holott járatlan a vértviseletben, a vért teljes Mozgásgátló Tényezőjét le kell vonnia a támadásaiból, a Védő Értékéből és a mozgással kapcsolatos képzettség-próbáiból (beleértve a lovaglást is).

Köpenyvívás [Harci]

Iskolázott vagy a köpenyvívás művészetében; nem kardforgató kezedben tartott köpenyeddel megzavarhatod ellenfeledet.

Követelmények: Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +4, Harci Jártasság – Alapfok, Fegyverhasználat (Hálók) – Alapfok, Kétkezes Harc – Alapfok

Hatás: Nem fegyverforgató kezedben tartott köpenyeddel megzavarhatod ellenfeled támadását. A cselekedeted alatt kijelölhetsz egy ellenfelet, akinek a támadásai ellen fél takarásban vagy (20% tévesztési esély). Bármely cselekedeted alkalmával új ellenfelet választhatsz, aki ellen a takarás érvényesül. Ha valamilyen okból kifolyólag készületlennek számítasz, akkor a takarást is elveszíted.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

Körkörös harc [Harci]

Szédítő gyorsasággal pörögsz és változtatod helyzetedet, így szinte lehetetlen közrefogni közelharcban.

Követelmény: Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6

Hatás: Amennyiben harcban sikeres Akrobatika képzettség-próbát teszel (célszám 15 + a téged bekeríteni igyekvő ellenfelek létszáma), a téged közrefogó ellenfeleid nem kapják meg a közrefogásból származó módosítókat, illetve nem jogosultak orvtámadásra.

Ha valamilyen okból mozdulatlanságra kényszerülsz, vagy lóhátról harcolsz, nem alkalmazhatod ezt a képességet

Kötéltáncos [Szakértő, Alvilági]

Rendkívül fejlett az egyensúlyérzéked, nem okoz gondot keskeny peremeken egyensúlyozni, imbolygó függőhídakon végigszaladni.

Követelmények: Ügyesség 13+, Egyensúly 8+

Hatás: Egyensúlyozás közben teljes sebességeddel mozoghatsz. Amennyiben a próbát -5 módosítóval dobod, akár futhatsz is.

Amennyiben valaki rád támad, támadó-dobásához nem kapja meg a szokásos +2 módosítót ellened.

Alapeset: Lásd az Egyensúly képzettség leírását.

Közeli lövés [Harci]

Kifejezetten jól használod íjadat vagy számszeríjadat a közeli célpontok ellen.

Követelmény: Ügyesség 13+, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

Hatás: Minden olyan távolsági fegyverrel, amelynek használatában legalább alapszinten jártas vagy, +2 TÉ-módosítót kapsz a 10 lábnál nem nagyobb távolságban lévő ellenfelek ellen.

Láthatatlan kéz [Pszi]

Ügyesen és fürgén tudsz tárgyakat manipulálni a Telekinézis diszciplína használatakor.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

Hatás: A Telekinézis diszciplína használatával képes vagy a tárgyak gyors, hirtelen mozgatására. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása kétszer annyi Pszi-pontba kerül, mint rendesen – nem fejthetsz ki azonban nagyobb Erőt így, mint Pszi használat képzettséged szintjének a fele (lefelé kerekítve).

A diszciplína használata ilyenkor nagyobb figyelmet követel, mint alapesetben, így körönként egy teljes-körös cselekedetet igényel.

A mozgatott tárgyak sebessége ilyenkor körönként 40 láb lehet.

Amennyiben a tárgy manipulálása közben valamilyen képzettség-próbát kéne tenned, akkor a vonatkozó képzettségedet legfeljebb akkora szinten használhatod, amekkora a Pszi használat képzettséged szintje (próbánál az Intelligencia módosítódat add a képzettség szintjéhez a szokásos tulajdonság-módosító helyett). Ha valamely olyan képességedet akarod alkalmazni így, amelynek követelményei közt ez a képzettség is szerepel, azt csak akkor használhatod, ha a követelményt az így lecsökkent szintű képzettség is teljesíti.

A leggyakrabban fegyverek forgatására szokás használni a diszciplínát. Ilyenkor az alap TÉ-d legfeljebb akkora mértékben számít a TÉ-dbe, mint Pszi használat képzettséged szintjének a kétharmada (lefelé kerekítve) – az esetleges többszöri támadásokat is ez alapján határozhatod meg. A támadás dobásba az Intelligencia módosítódat add a szokásos tulajdonság-módosító helyett.

Alapeset: Lásd a Telekinézis diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

Legázolás [Harci]

Vad lovasrohamod elsöpörheti ellenfeled, ki könnyen lovad patái alatt végezheti.

Követelmény: Alap Támadó Érték +6, Ellovagló Támadás, Lovas Harc – Alapfok, Lovaglás 8+

Hatás: Amikor hátason ülve áttörést hajtasz végre valaki ellen, nem dönthet úgy, hogy elkerül téged. Ha sikerül fellöknöd ellenfeledet, hátasod szabad cselekedetként végrehajthat ellene egy támadást az elsődleges fegyverével és teljes TÉ-jével, megkapva a fekvő ellenfelek ellen járó hagyományos +4 módosítót.

Alapeset: Lásd Áttörés, Harc fejezet.

Lelkierő [Általános]

Talán azért, mert szentül hiszel egy ügyben, talán azért, mert kitűnő szellemi kiképzést kaptál, akaratodat nehéz megtörni,

Követelmény: Intelligencia 13+

Hatás: +2 módosítót kapsz a Tudat jellemződhöz – és ezáltal az Asztrális és a Mentális Ellenállásodhoz is.

Lenyűgözés [Szakértő]

Művészeteddel képes vagy megigézni közönségedet, elvonni figyelmüket más dolgokról.

Követelmények: Karizma 13+, Előadóművészet 10+

Hatás: Mindazok, akik látják és/vagy hallják az előadásodat, teljesen a hatása alá kerülhetnek (ezt a Képességet csak olyan Előadóművészet esetében használhatod, amelyből legalább 10. szintű képzettséggel rendelkezel). Tégy egy Előadóművészet képzettség-próbát, és az eredményt hasonlítsd össze a közönség tagjainak Asztrális Ellenállásával (a pszi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét). Azokkal, akik ellenállását nem sikerült megdobni, nem történik semmi különös, csak az Előadóművészetek képzettség használatának szokásos hatásai érvényesülnek. A közönség azon tagjai, akiknek ellenállásánál nagyobb – vagy egyenlő – a próbád eredménye, a képesség hatása alá kerülnek, és lenyűgözve csodálnak. Viselkedésük veled szemben két lépcsőfokkal jobbra változik (lásd NJK-k viselkedése), amíg nem teszel valami olyasmit, ami elrontaná a hatást. Mindaddig, amíg az előadásod tart, Észlelés és Hallgatózás próbáikhoz -4 büntetés járul, és készületlennek számítanak, amennyiben valamilyen harci esemény történne, valamint -10 módosítót kapnak a meglepetés ellen tett próbáikhoz. Nyilvánvaló veszély esetén a hatás automatikusan és azonnal véget ér.

Miközben ezt a képességet alkalmazod, végig koncentrálnod kell – ez minden körben egy egyszerű cselekedetet igényel (ez persze magában foglalja az Előadóművészet képesség használatát is).

Letaglózás [Harci]

Súlyos csapásaid ledönthetik ellenfeleiket a lábukról.

Követelmény: Erő 15+, Alap Támadó Érték +5, Képzett Gáncsolás, Támadás Erőből

Hatás: Amikor ellenfeled ellen túlütést érsz el, azonnal végrehajthatsz ellene szabad cselekedetként egy gáncsolás próbát (lásd Gáncsolás, Harc fejezet).

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet az Erő tulajdonságodból forgatod.

Léglovas [Szakértő]

Gyakorlottan ülöd meg a repülő hátasokat is.

Követelmények: Ügyesség 13+, Lovaglás 6+

Hatás: Repülő hátasok megülésekor nem járul negatív módosító a Lovaglás képzettség-próbáidhoz.

Alapeset: Repülő hátasok megülésekor -5 módosító járul a Lovaglás képzettség-próbáidhoz (lásd a Lovaglás képzettség leírását.

Lovas harc – Alapfok [Harci]

Képzetten harcolsz lóhátról.

Követelmény: Lovaglás 4+

Hatás: Körönként egyszer, amikor eltalálnák a hátasát, a karakter egy szabad cselekedet keretében tehet egy Lovaglás próbát, hogy elkerülje a csapást. A találatot akkor kerülöd el, ha a Lovaglás képzettség-próbád értéke nagyobb a hátasodat támadó ellenfél támadó dobásának értékénél (tulajdonképpen a Lovaglás próbád eredménye lesz a hátas VÉ-je, ha meghaladja azt).

Lovas harc – Mesterfok [Harci]

Lovadat mesterien irányítod a csatatéren.

Követelmény: Lovas harc – Alapfok, Lovaglás 8+

Hatás: A karakter Lovas Harc – Alapfok képességét körönként annyi támadás ellen alkalmazhatja, ahány szabad cselekedete van a körben, ám mindegyik próbálkozás felemészti ezek egyikét.

Egyéb: Normál körülmények között egy karakter 3 szabad cselekedetet tehet egy körben.

Lovas íjászat [Harci]

Gyakorlott vagy a lóhátról való íjászatban, ennek hatására kisebbek negatív módosítóid, ha mozgó hátasod hátáról lősz.

Követelmény: Lovas Harc – Alapfok, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok, Lovaglás 6+

Hatás: Olyan fegyverekkel, amelyek forgatásában legalább alapfokon jártas vagy, a hátasról végzett távolsági támadásaid negatív módosítója megfeleződik: -4 helyett -2, ha a hátas üget, -8 helyett -4, ha vágtat.

Lótáncoltatás [Harci]

Harcban szinte összeforrsz hátasoddal, könnyedén kitörsz ellenfeleid acélgyűrűjéből.

Követelmény: Ügyesség 13+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +10, Harci Reflexek, Lovas harc – Mesterfok, Lovaglás 13+

Hatás: Amennyiben lóhátról harcolsz, és ellenfeleid közrefognának vagy bekerítenének, nem kapják meg az ebből származó TÉ módosítót, és nem hajthatnak végre ellened (vagy lovad ellen) orvtámadást – feltéve, hogy sikeres Lovaglás képzettség-próbát teszel, amelynek célszáma 20 + a téged bekeríteni igyekvő ellenfelek száma.

Ha valamilyen okból hátasod vagy te magad mozdulatlanságra kényszerültök, nem alkalmazhatod ezt a képzettséget.

Lövés futás közben [Harci]

Képzett vagy a rajtaütésszerű távolsági támadásokban.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +6, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok, Kitérés, Mozgékonyság

Hatás: Amikor olyan távolsági fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában legalább alapszinten jártas vagy, mozoghatsz a támadás előtt és után is, feltéve, hogy nem mozogsz többet a sebességednél.

Marcona [Általános]

Megjelenésed marcona, már-már ijesztő. Ez nem feltétlenül csak és kizárólag a fizikai kinézetedet jelenti, hanem azt is, hogy miként használod ki adottságaidat, és hozod ki megjelenésedből a lehető legtöbbet.

Hatás: Olyan helyzetekben, amikor számít ijesztő voltod (mint például valaki megfélemlítésekor), +2 módosítót kapsz az ilyen irányú Karizma alapú dobásaidhoz.

Az egyes fajok alkati különbségei miatt, a Marcona képességből eredő módosítók nem minden esetben érvényesülnek. A Kalandmester – a karakter és a szemlélődők faját mérlegelve – dönthet úgy, hogy a képességből eredő módosító nem érvényes, vagy csak a fele érvényesül.

Egyéb: Ezt a képességet többször veheted fel – minden egyes felvételével +2-vel nő a módosító értéke.

Nem veheted fel ezt a képességet, ha rendelkezel a Szép képességgel.

Mágia dala [Mágikus]

Varázslataidat hétköznapi muzsikálás vagy éneklés leplébe burkolhatod.

Követelmény: Intelligencia 13+, Bárdmágia kaszt képesség megléte, Előadóművészet (a képesség során alkalmazott előadásmód) 8+

Hatás: A képesség segítségével nem csak a Dalmágiába tartozó varázslataidat, hanem bármilyen mágiádat észrevétlenül alkalmazhatod. A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül, ám az ilyen módon – észrevétlenül – létrehozott nem Dal típusú varázslatok Mp igénye 12-vel megnő. Varázslás közben egy Előadóművészet képzettségpróbát kell tenned, melynek eredménye az esetleg gyanakvó külső szemlélő Észlelés vagy Hallgatózás próbája célszámaként szolgál a továbbiakban.

Alapeset: E képesség nélkül, ha nem Dalmágiát alkalmazol, külső szemlélő számára nyilvánvaló lesz, hogy mágiát használsz.

Mágikus fókusz – Alapfok [Mágikus]

Kevés az olyan varázstudó, aki mágiájának minden területén egyformán járatos. Minden tanoncnak megvannak a kedvenc mágiaformái, melyekben mesterré kíván válni. Amennyiben megvan benne az akarat, és rászánja a megfelelő időt, kiemelkedhet társai közül, és a választott formában nagyobb hatalmat szerezhet.

Követelmény: Intelligencia13+, Mágiaforma képzettség 3+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

Hatás: Válassz ki egy iskolaformát, amelyben legalább 3. szinten képzett vagy. Az adott iskolaformához tartozó képzettséged használatakor +2 módosítót kapsz. Ezentúl, az adott képzettség alá tartozó varázslatok Erősségének maximuma a képzettség szintje +2 lesz.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.



Mágikus fókusz – Mesterfok [Mágikus]

Vannak varázstudók, akik nem elégszenek meg azzal, hogy valamelyest már kiemelkedőek egy adott mágiaformában. Ők kívánnak lenni a legjobbak az egész birodalomban, vagy akár az egész kontinensen. Hajtja őket a vágy, hogy minél nagyobb hatalmat szerezzenek az adott terület fölött. Belőlük válhatnak az adott mágiaforma legavatottabb és legelismertebb mesterei.

Követelmény: Intelligencia 15+, Mágiaforma képzettség 7+, Mágikus fókusz (az adott iskolaformában) – Alapfok, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

Hatás: Válassz ki egy iskolaformát, amelyben legalább 3. szinten képzett vagy. Az adott iskolaformához tartozó képzettséged használatakor +4 módosítót kapsz. Ezentúl, az adott képzettség alá tartozó varázslatok Erősségének maximuma a képzettség szintje +4 lesz.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.

Manaháló érzékelése [Mágikus]

Magas szintű mágikus képzésed és kifinomult érzékenységed képessé tesz a Manaháló komolyabb változásainak, rezgéseinek észlelésére.

Követelmény: Intelligencia 17+, Keresés 12+, Varázsló vagy Tűzvarázsló kaszt

Hatás: Egy területet bejárva, a Tűzvarázsló képes megmondani, hogy a helyi Manahálóban vannak-e komolyabb elváltozások. Ilyen elváltozások lehetnek: a mana-áramlás jelentős megváltozása, a mana kiáramlása egy adott helyről, manában szegény terület és hasonlók. 100 négyzetlábanként 1 perc szükséges a terület felméréséhez.

A képesség legnagyobb érzékenysége 100 Mp/10 láb – tehát például 30 lábról egy minimum 300 manás mágikus hatást képes megérezni, annál kisebbet nem. Mágikusfémtelérek, és egyéb olyan anyagok jelenlétében (1 mérföldes körzetükben), melyeket a KM ide sorol, e képesség használata eredménytelen.

Egyéb: Ez a Képesség nagyszerűen használható mágikus csapdák, komolyabb varázstárgyak, de akár mágikus, vagy mágiát taszító szörnyetegek felkutatására is.

Membrán [Pszi]

Megérzed, ha valaki Ellenállásodhoz vagy Statikus Pajzsodhoz ér.

Követelmény: Intelligencia 15+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 8+

Előny: A karakter a Statikus Pajzsa köré építhet egy Membránt, mely figyelmeztet a rá irányuló passzív ?-tevékenységre. A Membránt ugyanúgy építheted, mint a Statikus ?-pajzsot, és az arra vonatkozó szabályok érvényesek rá – kivéve, hogy Erősségenként csak 1 ?-pontba kerül. A Membránnak két fajtája van – Asztrális és Mentális. Mindkettőből csak egy-egy lehet egyszerre egyazon tudat körül.

Az Asztrális Membrán felépítője megérzi, ha valaki valamilyen erősebb érzelemmel viseltet vele szemben, vagyilyenekkel töltött gondolatai vannak irányában (a KM megítélése szerint). Azonnal tudomására jut, ha Asztrálszemmel rátekintenek. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha asztrálvarázslattal próbálnak hatni a viselőjére.

A Mentális Membrán felépítője megérzi, ha valaki huzamosabb ideig figyeli, beszél róla, vagy ha valamilyen erősebb gondolat árad irányában (a KM megítélése szerint). Azonnal tudomására jut, ha Mentálszemmel rátekintenek. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha mentál-varázslattal próbálnak hatni a viselőjére.

A fentieket mindenképp megérzed. Ezen felül, tégy egy Erősség-próbát, amelynek célszáma 30 mínusz a hatás Erőssége (ha nincs Erősség, akkor a KM határozza meg). Ha a próba

sikeres, azt is megérzed, hogy milyen irányból ér a hatás. Ha a célszámot legalább 10-zel túldobod, azt is meg tudod nagyjából állapítani, hogy milyen hatás ért. A ?-használó más elméje köré is építhet membránt, ilyenkor az jut a tudomására, ha a fent említett módszerekkel annak viselőjére próbálnak hatni.

Maga a Membrán is ostromolható.

Egyéb: E képesség birtokában építhetsz Asztrális és Mentális Membránt egyaránt – elég csak egyszer felvenned.

Megkötözhetetlen [Alvilági]

A kötelek nem sokat érnek ellened; képes vagy a legszorosabb, legrafináltabb csomókból is kiszabadulni.

Követelmények: Intelligencia 13+, Szabadulóművészet 8+

Hatás: Amennyiben kötelekből vagy bilincsekből szabadulsz, Szabadulóművészet képzettséged használata csupán fél percet vesz igénybe. Ezen felül különösen jártas vagy abban, hogy miként szabadulj meg a téged megkötöző ellenfeleid béklyóitól, így ha ellenfeled

Kötélhasználat képzettsége ellenében kényszerülsz ellendobást tenni, +5 módosítót kapsz Szabadulóművészet képzettség-próbádra.

Alapeset: Lásd a Szabadulóművész képzettség leírását.

Megszégyenítés [Szociális]

Igazi mestere vagy ellenlábasaid megszégyenítésének; a kigúnyolt szerencsétlen kapcsán többnyire a te élceid jutnak először az emberek eszébe, hosszú ideig.

Követelmény: Karizma 13+, Emberismeret 8+, Ismeret – Etikett (az adott kultúrkörben) 6+

Hatás: Képes vagy nagyon jól felmérni, mi az, amivel megsértheted ellenfeledet. Amennyiben az Emberismeret képzettség Empátia taktikáját arra használod, hogy valakit megsérts, megszégyeníts mások előtt, Emberismeret próbáidhoz a vonatkozó Ismeret – Etikett képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: Az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel.

Mesterkör – Alapfok [Harci]

A mesterkörben tanultál vívni – ez a vívásoktatás egy különleges módszere, amely a vívó összpontosítását és magabiztosságát hivatott fejleszteni.

Követelmények: Alap Támadó Érték +4, Kitérés, Összpontosítás 4+

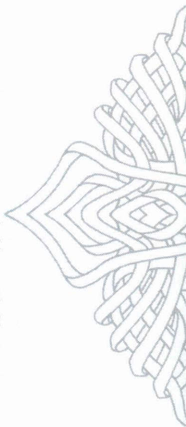
Hatás: Amennyiben figyelmedet egyetlen ellenfeledre összpontosítod, eredményesebben védekezhetsz ellene vagy támadhatod, ám mások támadásaival szemben kiszolgáltatottabbá válsz. Amikor olyan ellenfeleddel állsz közelharcban, akivel szemben Kitérés képességed VÉ-módosítót ad, döntheted úgy, hogy a VÉ-dhez további +2 módosító járuljon ellene, valamint +2 módosító az ellene irányuló támadásaid TÉ-jéhez. Amennyiben így döntesz azonban, az adott körben -4 büntetést kapsz a VÉ-dre mindenki más támadásai ellenében.

Mesterkör – Mesterfok [Harci]

Kitanultad a mesterkör technikáit, és most már több ellenfélre is összpontosíthatsz egy időben.

Követelmények: Alap Támadó Érték +8, Kitérés, Mesterkör, Összpontosítás 10+

Hatás: Amikor közelharcban állsz valamely ellenfeleddel, akivel szemben Kitérés képességed VÉ módosítót ad, és a Mesterkör – Alapfok képességet alkalmazod, a Mesterkör hatásait az összes olyan ellenfél ellen megkapod, akiket fenyegetsz, és az alapesetben szereplő levonás (-4) sem járul a VÉ-dhez támadásaik ellen. Azon ellenfelek ellenében, akiket nem fenyegetsz, továbbra is jár a -4 módosító, a Kitérés képességből adódó VÉ módosítót pedig továbbra is csak egyvalaki ellen kapod meg.



Méregkeverő [Alvilági]

Tovább jutottál a méregkeverés útján, mint a legtöbb zugvajákos, és a mérgek egy bizonyos csoportjára specializálódtál.

Követelmények: Intelligencia 13+, Méregkeverés 8+, Ismeret – Herbalizmus, Ásványok vagy Élettan 6+

Hatás: Válassz ki egy ismeretcsoportot (herbalizmus, ásványok, élettan), melynek segítségével hatékonyabbá teheted Méregkeverés képzettségedet. Amikor a választott szakterület hasznodra lehet egy adott típusú méreg előállításánál (például a herbalizmus növényi alapú mérgek esetében), a képzettség-próbáidhoz a vonatkozó Ismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhangmódosító.

Alapeset: Az összhang módosító a képzettség minden 5. foka után nő +1-gyel.

Egyéb: Ezt a képességet többször is felveheted, mely esetben mindig kiválaszthatsz egy újabb szakterületet, mely segítségedre lehet méregkeveréskor.

Mozgékonyság [Harci]

Kifejezetten ügyesen manőverezel az ellenfelek közt, és kerülöd el csapásaikat.

Követelmény: Ügyesség 13+, Kitérés

Hatás: Amikor fenyegetett területről lépsz ki, vagy haladsz rajta keresztül, +4 kitérés módosítót kapsz az ellened irányított megszakító támadások ellen. Bármilyen körülmény, amelynek hatására készületlennek számítanál, megfoszt a képességedből eredő kitérés módosítódtól.

A kitérés módosítók (pl. ez és a Kitérés képességből eredő módosító), eltérően a legtöbb másfajta módosítótól, összeadódnak.

Nagyvilági kapcsolatok [Szociális]

Ismered az utat az úri szalonok, a lovagtermek útvesztőiben, tudod, mik a felsőbb réteg elvárásai, hogyan férkőzhetsz a bizalmukba.

Követelmények: Ismeretek – Etikett 4+, Meggyőzés 4+

Hatás: Járatos vagy az úri világ dolgaiban, tudod, hol érdemes keresgélned, és meddig merészkedhetsz el. A Meggyőzés képzettség alkalmazásakor, amikor az Együttérzés Keltése vagy a Lejáratás lehetőséggel élsz, nem romolhat irántad közönséged viselkedése. Ezen felül Meggyőzés közben képzettség-próbáidhoz az Ismeret – Etikett képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: Az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel. Az Együttérzés Keltése és a Lejáratás lehetőség esetén súlyos hibát követsz el, ha 10-nél kevesebbet dobsz (lásd a Kalandmesterek Könyvében).

Nehézvért-viselet – Alapfok [Harci]

Jártas vagy a nehézvértek viselésében.

Követelmény: Erő 13+, Állóképesség 13+, Könnyűvért-viselet

Hatás: Amikor vértet viselsz, a vért teljes Mozgásgátló Tényezője csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet és Ugrás képzettség-próbákból vonandó le. A támadással és az egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT nem érvényesül.

Alapeset: Lásd a Könnyűvért-viselet képesség leírását.



Nehézvért-viselet – Mesterfok [Harci]

A legsúlyosabb vértekben is könnyedén mozogsz.

Követelmény: Erő 13+, Állóképesség 13+, Könnyűvért-viselet, Nehézvért-viselet – Alapfok

Hatás: A Megterheltséged kiszámításakor a vérted tényleges súlyának csupán a felét kell figyelembe venned.

Olyan vértben is „kényelmesen" alszol, amelyben amúgy nem tudnád kipihenni magad, ezt azonban egy huzamban csak annyi alkalommal teheted meg, amennyi az Állóképesség módosítód. Ez után legalább egy éjszakát a vérted nélkül kell aludnod, hogy elkerüld a negatív módosítókat.

Alapeset: Lásd a Felszerelés fejezetben.

Nyelvtudós [Szakértő]

Kifejezetten jó érzéked van egy bizonyos tanult nyelvhez, olyan szinten bírsz vele – sőt, még talán magasabbon – mintha világéletedben ezt beszélted volna.

Követelmények: Intelligencia 13+, Nyelvismeret (a választott nyelvben) 4+

Hatás: Válassz ki egy nyelvet. Az ehhez kapcsolódó Nyelvismeret képzettség használatakor nem nő a próbád célszáma, amennyiben az általad ismerttől eltérő dialektusban beszélnek hozzád, vagy azt kell használnod.

Ezen felül a választott nyelv használata során a nyelvfüggő képzettségek próbáihoz a Nyelvismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

Alapeset: Lásd a Nyelvismeret képzettség leírását, valamint az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel.

Egyéb: Ezt a képességet többször felveheted, ám a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb nyelvet kell választani.

Orgazda [Alvilági]

Különös pontossággal becsülöd fel a kétes úton hozzád került tárgyak értékét, felmérve azok tényleges értékét, és a birtoklásukkal kapcsolatban felmerülő esetleges veszélyeket.

Követelmények: Értékbecslés 8+, Ismeret – Alvilág 8+

Hatás: A rabolt, lopott vagy egyéb törvénytelen módon megszerzett tárgyak felbecslésekor +2 módosítót kapsz az Értékbecslés próbádhoz. Amennyiben az Értékbecslés próbát megelőzően sikeres képzettség-próbát teszel az Ismeret – Alvilág képzettségben (célszám általában az Értékbecslés próba célszáma), akkor sokkal pontosabban meg tudod határozni a vizsgált tárgy értékét (illetve annak veszélyeit, amennyiben annak jogos tulajdonosa vagy bárki, bármi fenyegetést jelenthet). Továbbá sikeres Értékbecslés próba esetén a tárgy értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni. Sikertelen próba esetén az érték 50%-ától 150%-áig terjedhet a becsült érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked.

Alapeset: Lásd az Értékbecslés képzettséget.

Orvlövészet [Alvilági]

Távolsági fegyverekkel akár messzebbről is hajthatsz végre orvtámadást.

Követelmény: Ügyesség 13+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6, Élettan +8, Orvtámadás – Alapfok

Hatás: Távolsági fegyverekkel bármilyen távolságban képes vagy orvtámadást végrehajtani.

Alapeset: Távolsági fegyverekkel legfeljebb 10 láb távolságban vagy képes orvtámadást végrehajtani.

Orvtámadás – Alapfok [Alvilági]

Megtanították, miként találd el harcban ellenfeleid érzékeny pontjait, így fájdalmas, sőt, sok esetben halálos sebeket tudsz okozni.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (a képesség alkalmazása során használt fegyverre) – Alapfok, Ismeret – Élettan 8+

Hatás: Képes vagy rendkívüli sebzést okozni ellenfelednek azáltal, hogy létfontosságú pontjait célzod.

Minden olyan esetben, amikor ellenfeled készületlennek számít, támadásoddal d10 Sp többletsebzést okozol. Túlütés esetén ez a többletsebzés is az Ép-ből vonódik le, csakúgy, mint a fegyver eredeti sebzése. Az orvtámadáshoz különösen nagy precizitás és átütő erő szükséges, ezért távolsági fegyverekkel csak abban az esetben lehetséges ilyet végrehajtani, ha az áldozat legfeljebb 10 lábra található a karaktertől.

Orvtámadás esetén még a szokásos -4 módosító ellenére sem alkalmazható a Visszafogott csapás harci taktika olyan fegyverrel, amely egyébként rendes sebzést okoz, mivel az orvtámadáshoz a fegyvert optimálisan kell használni.

Az orvtámadást csak jól megfigyelhető testfelépítésű célpontokon lehet végrehajtani. A karakternek jól kell látnia a célpontot ahhoz, hogy kiválaszthassa a megfelelő pontot, és arra is képesnek kell lennie, hogy fegyvereivel elérje a célt. Takarásban lévő célpont ellen tehát nem lehet orvtámadást végrehajtani.

Egyéb: E képesség csak elfszabásúak ellen alkalmazható, vagy egyéb olyan, az elfszabásúakhoz felépítésükben közel álló lények ellen, akiknek az anatómiáját az orvtámadó aprólékosan ismeri – ha a KM engedélyezi.

Orvtámadás – Mesterfok [Alvilági]

Ha lehetőséged van gondosan kivitelezni, gyilkos csapást mérhetsz ellenfeled gyenge pontjára.

Követelmény: Ügyesség 15+, Intelligencia 11+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (a képesség alkalmazása során használt fegyverre) – Alapfok, Orvtámadás – Alapfok, Élettan képzettség 12+

Hatás: Amennyiben olyan fegyverrel hajtasz végre orvtámadást, amelynek forgatásában Mesterfokon járatos vagy, támadásodhoz +2 módosítót kapsz, sebzésedhez pedig +2d10 Sp-t.

Egyéb: E képesség hatása nem adódik össze az Orvtámadás – Alapfok képességével.

Összeroppantás [Harci]

Birkózás közben képes vagy összemorzsolni ellenfeled csontjait.

Követelmény: Erő 15+, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok, Képzett Birkózás, Alap Támadó Érték +10

Hatás: Birkózás közben, ha leszorítod ellenfeledet, az ebből fakadó sebzés az áldozat Ép-iből vonandó le. Ellenfeled képtelen megmozdulni, eközben azonban neked is végig mozdulatlannak kell maradnod, így a rád támadók +4 módosítót kapnak támadásuk TÉ-jére (nem számítasz azonban magatehetetlennek).

Ezt a képességet csupán akkor használhatod, ha pusztakezes Támadás dobásodba az Erő módosítódat adod.

Alapeset: Rendes esetben csak túlütéssel lehet Ép sebzést okozni.

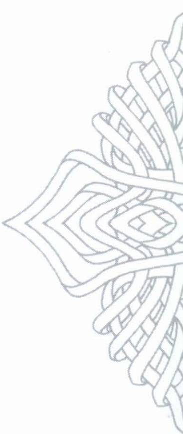
Pajzshasználat – Alapfok [Harci]

Jártas vagy a pajzsok használatában.

Követelmények: Erő 11+

Hatás: Amikor pajzsot használsz, a pajzs teljes Mozgásgátló Tényezője csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet és Ugrás képzettség-próbákból vonandó le. A támadással- és az egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT nem érvényesül.

Alapeset: Annak a karakternek, aki jártasság nélkül használ pajzsot, a pajzs Mozgásgátló Tényezőjét minden támadásából és mozgással kapcsolatos szakértelméből (beleértve a Lovaglást is) le kell vonnia.



Pajzshasználat – Mesterfok [Harci]

Képzett vagy a pajzsoddal való támadásban, miközben továbbra is használhatod védekezésre.

Követelmények: Alap Támadó Érték +6, Kétkezes Harc – Alapfok, Pajzshasználat- Alapfok

Hatás: A Teljes Támadás harci cselekedet keretében indíthatsz pajzsoddal egy balkezes támadást, miközben VÉ-det továbbra is növeli a pajzs VÉ-módosítója.

Alapeset: Amikor a pajzsodat támadásra használod, VÉ-módosítója nem érvényesül.

Pajzzsal öklelés [Harci]

Hátralökheted ellenfeleidet azáltal, hogy pajzsoddal felöklеled őket.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Pajzshasználat- Alapfok, Támadás erőből

Hatás: Amikor pajzsoddal támadsz ellenfeledre, olyan hatása van, mintha felöklelnéd (lásd Öklelés). Valójában azonban nem lépsz be az ellenfeled által elfoglalt területre, és így megszakító támadásra sem jogosult senki ellened. Ellenfeledet viszont nem lökheted hátrébb 2 lábnál, és nem is mozoghatsz utána. Ezt a Képességet alkarvédővel és tányérpajzzsal nem használhatod.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

Páros harc [Harci]

Társaddal együtt képes vagy különleges páros harci taktikák alkalmazására, minek hatására jóval veszélyesebbek lesztek a harcban.

Követelmény: Alap Támadó Érték +4

Hatás: Amennyiben te és valamely társad rendelkeztek ezzel a képességgel, és közrefogtok egy ellenfelet, mindketten +4 módosítót kaptok a támadó dobásotokra (ez nem adódik össze a szokásos +2 módosítóval).

Alapeset: Közrefogáskor +2 a szokásos TÉ módosító.

Polihisztor [Mágikus]

Szorgalmasabb vagy varázstudó társaidnál, több időt töltesz gyakorlással és tanulással. Nem egyfelé specializálódsz, hanem a mágia több területén szerzel közepes tudást.

Követelmény: Intelligencia 15+, Fogékony vagy Kiválasztott Képesség, valamely Varázshasználó kaszt-szint 1+

Hatás: Kapsz 3 képzettség pontot, amit szabadon elkölthetsz mágikus iskola-képzettségeid között (betartva a kasztszintből eredő korlátot, ami alapban kaszt-szint +3-ig engedélyezi a növelést). Csak olyan varázshasználó kaszt iskola-képzettségeit növelheted, amelyben kaszt-szinted legalább 1.

Pontos lövés [Harci]

Nem okoz számodra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfeledet eltaláld távolról.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

Hatás: Távolsági fegyverekkel anélkül támadhatsz közelharcban álló ellenfélre, hogy a TÉ-dhez -4 módosító járulna.

Pók [Szakértő, Alvilági]

Rendkívül ügyesen mászol.

Követelmények: Ügyesség 13+, Mászás 8+

Hatás: Mászás közben egy sikeres Mászás képzettségpróbával a teljes sebességednek megfelelő távolságot tehetsz meg egy Egyéb típusú teljes-körös cselekedet keretében. Ennek felét, vagyis a sebességed felét teheted meg egy Egyéb típusú mozgás-értékű cselekedettel. Amennyiben a próbát -5 módosítóval dobod, e távolságok kétszeresét teheted meg a jelzett cselekedetek keretében.

Amennyiben valaki rád támad, támadó dobásához nem kapja meg a szokásos +2 módosítót ellened.

Alapeset: Lásd a Mászás képzettség leírását.

Provokatőr [Szociális]

A tömegek demoralizálásának, fellázításának és fellelkesítésének mestere vagy, nem habozol, ha demagógiát kell alkalmaznod. Egyes rossznyelvek szerint ideális hordószónok vagy.

Követelmény: Karizma 13+, Meggyőzés 10+, a közönség által beszélt nyelv ismerete 3+

Hatás: Amikor a meggyőzés képzettség Demoralizálás, Lázítás vagy Lelkesítés taktikáját alkalmazod, képzettségpróbádra +5 módosítót kapsz.

Pszi – Alapfok [Pszi]

Jártas vagy a szellem művészetében, bár még nem túl magas szinten. E képesség elsajátítása általában a Pyarroni módszerben való alapvető iskolázottságot jelöli, ám a többi pszi tan (Slan Út, Kyr Metódus és Siopa Rendszer) alapjait is ide sorolhatjuk.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+

Hatás: Képes vagy alkalmazni az általános Pszi diszciplínákat alapfokon – tehát csak önmagadra.

Mostantól érdemes képzettség-pontokat költened a Pszi használat képzettség növelésére. Pszi pontjaid száma megegyezik a Pszi használat képzettséged és az Intelligencia módosítód összegének kétszeresével.

Pszi – Mesterfok [Pszi]

Képes vagy mesterfokon alkalmazni az általános Pszi diszciplínákat. E képesség elsajátítása általában a Pyarroni módszerben való magasabb fokú iskolázottságot jelöli, ám más pszi tanok (Kyr Metódus és Siopa Rendszer) elmélyítésének közbülső lépését is ide sorolhatjuk.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat alap 3+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 6+

Hatás: Képes vagy alkalmazni az általános Pszi diszciplínákat mesterfokon – tehát önmagadra és másokra is. Pszi pontjaid száma megegyezik a Pszi használat képzettséged és az Intelligencia módosítód összegének háromszorosával.

Pszi Kitérés [Harci, Pszi]

Csiszolt elméd a harcban is segítségedre lehet. Képes vagy megérezni ellenfeleid mozdulatait, és felkészülni rájuk.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Vakharc – Alapfok, Pszi használat 12+, Összpontosítás 8+

Hatás: Hatás: A Hatodik Érzék diszciplína alkalmazásával közelharcban képes vagy érzékelni a téged körülvevő ellenfeleket. A diszciplína pszi-pont költsége ilyenkor alkalmazásonként 2 pszi-pont.

Ha valamelyik ellenfeled távolsági fegyverrel készül megtámadni, tehetsz egy Összpontosítás képzettség-próbát – a célszám a tőled számított, ynevi lábban mért távolsága. Ez a próba nem számít cselekedetnek. Ha a próbád sikeres, felkészülhetsz ellenfeled támadására, és VÉ-dhez hozzáadhatod a Gyorsaság jellemződet az adott támadás ellen.

Alapeset: Távolsági támadások ellen VÉ-dbe nem számít bele a Gyorsaság jellemződ (lásd a Harc fejezetben).

Pszi-Pajzstörés [Pszi]

Elméd képességeit kitűnően tudod támadásra alkalmazni; ellenfeleid Pszi-pajzsait könnyedén elsöpröd.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

Hatás: A Pszi-Ostrom diszciplína használatakor Erősségenként csak 2 Pszi-pontba kerül az ostrom.
Alapeset: Lásd az Statikus Pszi-Pajzs diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

Pszi-Vért [Pszi]

Nem hagysz sok esélyt az ártó szándékú Pszi használóknak, elméd védelmén még a legrafináltabb támadások sem tudnak kifogni. Statikus Pszi-pajzsaid és Ellenállásaid nehezen bonthatóak le.
Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 10+
Hatás: Képes vagy Ellenállásaid és Statikus Pszi-pajzsaid köré egy újabb védőburkot húzni, mely által ezek nehezebben bonthatóakká válnak. A Pszi-Vértet ugyanúgy építheted, mint a Statikus Pszi-pajzsot, és az arra vonatkozó szabályok érvényesek rá – kivéve, hogy Erősségenként 20 Pszi-pontba kerül. A Pszi-Vértnek két fajtája van – Asztrális és Mentális. Mindkettőből csak egy-egy lehet egyszerre egyazon tudat körül.
Pszi-Ostrom alkalmával az ostrom Erősségét annyival kell csökkenteni, amennyi a Pszi-Vért Erőssége.
Maga a Pszi-Vért is ostromolható – azonban a Pszi-ostrom ilyenkor kétszer annyi Pszi-pontba kerül, és a Pszi-Vért Erőssége ilyenkor is levonódik az Erősségéből.
Alapeset: Lásd a Statikus Pszi-Pajzs diszciplína leírását a Pszi fejezetben.
Egyéb: E képesség birtokában építhetsz Asztrális és Mentális vértet egyaránt – elég csak egyszer felvenned.

Pusztítás – Alapfok [Harci]

Ütéseid pusztító erejűek és pontosak – jó eséllyel végeznek ellenfeleddel.
Követelmény: Ügyesség 13+ vagy Erő 13+ (az alkalmazott fegyvertől függően), Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (a Pusztításhoz használt fegyverrel) – Mesterfok, Élettan 6+
Hatás: Amennyiben olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy, a túlütés küszöböd 3-mal csökken – tehát elég csupán 12-vel túldobnod ellenfeled VÉ-jét.
A Pusztítás előnyét csak fegyveres közelharcban élvezheted, birkózás és távolsági harc esetén nem.
Alapeset: A Pusztítással nem rendelkező karakter akkor ér el túlütést, ha 15-tel dobja túl ellenfele VÉ-jét.
Egyéb: Nem veheti fel ezt a képességet az a karakter, aki rendelkezik a Kínokozás – Alapfok képességgel.

Pusztítás – Mesterfok [Harci]

Az ölés igazi mestere vagy, sok esetben egyetlen ütéssel végzel azokkal a szerencsétlenekkel, kik veled kerülnek szembe.
Követelmény: Ügyesség 15+ vagy Erő 15+ (az alkalmazott fegyvertől függően), Alap Támadó Érték +12, Fegyverhasználat (a Pusztításhoz használt fegyverrel) – Mesterfok, Pusztítás – Alapfok, Élettan 10+
Hatás: Amennyiben olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy, a túlütés küszöböd 5-tel csökken – tehát elég csupán 10-zel túldobnod ellenfeled VÉ-jét.
Amennyiben túlütést érsz el, támadásaiddal fegyvered szokásos sebzésén felül további 3 Ép sebzést okozol.
A Pusztítás hatásait csak közelharcban használhatod, birkózás és távolsági harc esetén nem.

Régiségkereskedő [Szakértő]
Különös pontossággal becsülöd fel a régi, ritka és különleges tárgyak értékét.
Követelmények: Értékbecslés 8+, Ismeret – Történelem 8+
Hatás: Ritka vagy ősi tárgyak felbecslésekor +2 módosítót kapsz az Értékbecslés próbádhoz. Amennyiben az Értékbecslés próbát megelőzően sikeres képzettség-próbát teszel valamely, a KM megítélése szerint a vizsgált tárgyhoz kapcsolódó Ismeret képzettségben (célszám általában az Értékbecslés próba célszáma, és a vonatkozó képzettség rendszerint az Ismeret – Történelem, ritkább esetekben Ismeret – Legenda), akkor sokkal pontosabban vagy képes meghatározni a vizsgált tárgy értékét. Ilyenkor sikeres Értékbecslés próba esetén a tárgy értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni. Sikertelen próba esetén az érték 50%-ától 150%-áig terjedhet a becsült érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked.
Alapeset: Lásd az Értékbecslés képzettséget.

Rés a pajzson [Harci]

Fegyvered be tudod csúsztatni ellenfeled vértjének résein, illetve képes vagy megtalálni vértjének leggyengébb pontjait.
Követelmény: Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (a Képesség alkalmazása során használt fegyverrel) – Mesterfok
Hatás: Felhasználhatsz egy egyszerű cselekedetet arra, hogy ellenfeledet tanulmányozd, és felfedezd vértezetének gyenge pontjait. Tégy egy Intelligencia próbát – a célszám az ellenfél vértezetének SFÉ-je + 5. Amennyiben a próbád sikeres, a következő támadásod sebzéséből nem vonódik le az ellenfél vértjéből adódó teljes SFÉ, csak a fele (lefelé kerekítve). (Ez csak a vért SFÉ-jére vonatkozik, az esetleges mágiából, faji- és kaszt-képességekből adódóakra nem.) Ellenfeled VÉ-je a támadás szempontjából annyival nő, amennyi vértje SFÉ-jének a fele (lefelé kerekítve).
Egyéb: A képesség alapesetben a különböző természetes eredetű SFÉ-k ellen is alkalmazható, ám ezt a KM az adott lény ismeretében felülbírálhatja (ha úgy véli, hogy a lénynek nincs gyenge pontja a természetes vértezetén).

Riposzt – Alapfok [Harci]

Ha valakinek a támadását sikeresen hárítottad, arra azon nyomban visszatámadhatsz.
Követelmény: Ügyesség 15+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6, Harci Jártasság – Alapfok
Hatás: Amikor ellenfeled támadását kivéded a Hárítás manőverrel, azon nyomban visszatámadhatsz rá szabad cselekedetként – feltéve, hogy a támadó az általad veszélyeztetett területen található.
Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

Riposzt – Mesterfok [Harci]

Ha valaki közelharcban rád támad, arra visszatámadhatsz azon nyomban – akár sikeresen hárítottad a csapását, akár nem.
Követelmény: Ügyesség 15+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +8, Harci jártasság – Alapfok, Riposzt – Alapfok
Hatás: Amikor ellenfeled rád támad, a Hárítás cselekedet után azon nyomban visszatámadhatsz rá, akár sikerült a támadása akár nem, feltéve, hogy a támadó az általad veszélyeztetett területen található. Amennyiben ellenfeled is és te is sikeres támadó dobást dobtok, a csapások egyszerre sújtanak le, és egy időben szenveditek el a csapások következményét.
Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

Sebző hang [Mágikus]

A bárdok mágiájukkal alapvetően nem a fizikai hatásokat, hanem sokkal inkább a háttérből manipulálást, a fizikai megtestesülés nélküli illúziókat részesítik előnyben. Ezért kevés Bárd igényli azon varázslatok elsajátítását, melyekkel közvetlen fizikai sebzés vagy fájdalom okozható. A képesség

lehetővé teszi számodra a tényleges sebzés okozására képes varázslatok elsajátítását.

Követelmény: Intelligencia 13+, Bárdmágia kasztképesség megléte, Előadóművészet (a képesség során alkalmazott előadásmód) 8+

Hatás: Ennek a képességnek a birtokában a sebző típusú mágiák közül (Kínok dala, Hangorkán, Fókuszált fény) is választhatsz, amikor új bárdvarázslatokat tanulhatsz (lásd a Bárd kaszt leírását, Kalandozó kasztok).

Alapeset: a képesség nélkül a bárdmágia egyetlen fizikai sebzést okozó varázslata sem választható.

Síkamlós *[Szakértő]*

Rendkívül ügyesen mozogsz az ellenfeleid által fenyegetett területeken.

Követelmények: Ügyesség13, Akrobatika +8

Hatás: Amikor az Akrobatika képzettségedet arra használod, hogy az ellenfeleid által elfoglalt vagy fenyegetett területeken áthaladj, teljes mozgásodat megteheted – sikeres képzettség-próba esetén – megszakító támadás kiváltása nélkül.

Alapeset: Ha az Akrobatika képzettségedet használod, a normál mozgás cselekedeted keretében csak 6 lábat tehetsz meg az Akrobatika képzettség által nyújtott előnyöket élvezve (a maradék mozgásod normál mozgásnak minősül).

Sprint – Alapfok *[Általános]*

Rövidtávon szinte bárkinél gyorsabb vagy, ám ennek ára van.

Követelmény: Futás 4+

Hatás: Futás közben a sebességed ötszörösét mozgod, nem a négyszeresét (lásd Mozgás, Harc fejezet). Ezt a tempót egyhuzamban legfeljebb annyi körig tudod tartani, amennyi az Állóképesség módosítód + 5. Ezután kétszer annyi körig, amennyit sprinteléssel töltöttél, körönként csak egy egyszerű cselekedetet végezhetsz. Ha nekifutásból ugrasz (lásd Ugrás képzettség), a megtett távolságot vagy magasságot növelheted meg a negyedével, az azonban így sem lehet nagyobb a maximumnál.

Sprint – Mesterfok *[Általános]*

Rövid távon nagyon gyorsan futsz, talán még egy szarvast is lehagynál.

Követelmény: Sprint – Alapfok, Futás +8

Hatás: Futás közben a sebességed hatszorosát mozgod, nem a négyszeresét (lásd Mozgás, Harc fejezet). Ezt a tempót egyhuzamban legfeljebb annyi körig tudod tartani, amennyi az Állóképesség módosítód + 5. Ezután kétszer annyi körig, amennyit sprinteléssel töltöttél, körönként csak egy egyszerű cselekedetet végezhetsz. Ha nekifutásból ugrasz (lásd Ugrás képzettség), a megtett távolságot vagy magasságot növeld meg a felével, az azonban így sem lehet nagyobb a maximumnál.

Egyéb: Ennek a képességnek a hatása nem adódik össze a Sprint – Alapfok képesség hatásával.

Suhanó árnyék *[Alvilági]*

Rejtőzködés és lopódzkodás közben villámgyorsan mozogsz.

Követelmények: Ügyesség 15+, Csendes Mozgás 8+, Rejtőzködés 8+

Hatás: Amikor Csendes Mozgás és Rejtőzködés képzettségeidet használod, és közben mozogsz, a mozgásból eredő módosítók a következőképp alakulnak. Módosító nélkül a rendes sebességednek megfelelő távolságot mozoghatsz. Ha kocogsz, vagy ha rendes mozgásod mellett még mást is cselekszel az adott körben, a módosító értéke -5. Futás, vagy rohamozás közben -15 módosítót kapsz dobásaidhoz.

Alapeset: Lásd a Csendes Mozgás és a Rejtőzködés képzettségek leírását.

Szabotőr *[Alvilági]*

Lehet, hogy tehetséges vagy különböző tárgyak elkészítésében is, az viszont biztos, hogy kiemelkedő érzéked van a romboláshoz.

Követelmények: Intelligencia 13+, Mesterség – Mechanika 8+

Hatás: Ha Mesterség – Mechanika képzettségedet eszközök megrongálására, hatástalanítására használod, a képzettség-próbáidhoz +4 módosítót kapsz. A próbát továbbra is a mesélő teszi, azonban te is tehetsz egy próbát ugyanazon célszám ellenében – ha sikeres, akkor meg tudod állapítani, vajon sikeres volt-e a szabotázs (ami a mesélő dobásától függ).

Alapeset: Lásd a Mesterség – Mechanika képzettség leírását.

Szakember *[Szakértő]*

Választott szakmádban gyorsan dolgozol.

Követelmények: Intelligencia 13+, Szakma (a választott szakmában) 10+

Hatás: Válassz ki egy szakmát. Az ehhez kapcsolódó Szakma képzettség használatakor a naponta vagy hetente keresett pénz összegét szorozd meg másféllel. A választott szakmádhoz kapcsolódó különféle feladatok elvégzése általában csak kétharmadnyi időt vesz igénybe, mint rendesen.

Alapeset: Lásd a Szakma képzettség leírását.

Egyéb: Ezt a képességet többször lehet felvenni, a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb szakmát kell választanod.

Százarcú *[Alvilági]*

Már rég megtanultad, hogy egy új arc egy új napot is jelenthet, amit ezen a földön tölthetsz. Kreativitásod majdnem határtalan; teljesen rögtönzött kellékek segítségével is képes vagy álcát készíteni, és kibújni ellenségeid gyűrűjéből.

Követelmények: Ügyesség 13+, Álcázás 8+

Hatás: Képes vagy roppant gyorsan és a megfelelő eszközök hiányában is álcázni magad.

Ha valamilyen okból sietned kell, mindössze d6 kör alatt képes megváltoztatni a megjelenésedet – ekkor azonban -5 módosítót kapsz a képzettség-próbádhoz.

Amennyiben híján vagy a megfelelő felszerelésnek, megpróbálhatod álcázni magad rögtönzött eszközökkel, amennyiben ilyenek rendelkezésedre állnak (ennek megítélése a KM feladata). Ilyenkor -5 módosító járul a képzettség-próbádhoz.

Alapeset: Az álcázás d6 x 5 percbe telik.

Szemfényvesztő *[Szakértő]*

Művészi szinten űzöd a zsebtolvajlást, sőt, tehetséged messze túlnövi az egyszerű piaci zsebmetszők szerény képességeit. Persze téged is érhet balszerencse, és ekkor akár a kezeddel is fizethetsz művészetedért.

Követelmények: Ügyesség 13+, Kézügyesség 8+

Hatás: Kézügyesség képzettséged használatakor az esetleges szemlélők csak akkor vesznek észre, ha Észlelés próbájukon legalább 5-tel túldobják Kézügyesség próbád eredményét.

Alapeset: Ha valaki többet dob az Észlelés próbáján, mint a Kézügyesség próbád eredménye, észreveszi próbálkozásodat (lásd a Kézügyesség képzettség leírását).

Szerencsefi *[Általános]*

A felsőbb hatalmak vigyázzák lépteidet, és irányítják sorsodat.

Hatás: Játékalkalmanként 2 dobást újradobhatsz, vagy ha ellened dobják, újradobathatsz (egy dobást azonban csak egyszer), és ilyenkor a számodra kedvezőbb eredmény érvényesül. A játékalkalom nagyjából 4 óra játékidőt jelent, amennyiben ennél hosszabb vagy rövidebb ideig játszotok, úgy ennek arányában vedd az újradobások számát.

Szép [Általános]

Szebb vagy az átlagnál, vagy csak több figyelmet fordítasz a megjelenésedre. Ez nem feltétlenül csak és kizárólag a fizikai szépséget jelenti, hanem azt is, hogy miként használod ki természetes adottságaidat, és hozod ki megjelenésedből a lehető legtöbbet. Vannak persze határok – ha valaki eleve csúnya, ezzel a képességgel sem tudja azt feledtetni.

Hatás: Olyan helyzetekben, amikor számít hatásos kinézeted (mint például csábításkor), +2 módosítót kapsz az ilyen irányú Karizma alapú dobásaidhoz.

Az egyes fajok alkati különbségei miatt a Szép képességből eredő módosítók nem minden esetben érvényesülnek. A Kalandmester – a karakter és a szemlélődők faját mérlegelve – dönthet úgy, hogy a képességből eredő módosító nem érvényes, vagy csak a fele érvényesül.

Egyéb: Ezt a képességet többször veheted fel – minden egyes felvételével +2-vel nő a módosító értéke.

Nem veheted fel ezt a Képességet, ha rendelkezel a Marcona képességgel.

Szónok – Alapfok [Szociális]

Csiszolt mondatfűzésednek, megnyerő hangodnak és mesteri hangsúlyozásodnak köszönhetően egész tömegeket ragadhatsz magaddal.

Követelmények: Karizma 15+, Meggyőzés 10+, a közönség által beszélt nyelv ismerete 4+

Hatás: Ha valamely tömeget lázítasz vagy lelkesítesz, ennek hatása nem csupán azokra terjed ki, akik hallották beszédedet, hanem mindazokra, akiknek az eredeti hallgatóság tagjai továbbadták. Hatalmas tömegekre terjesztheted ki így hatásodat – hogy mekkorára, azt a KM feladata megítélni.

Alapeset: A Meggyőzés képesség Lázítás vagy Lelkesítés taktikáinak hatása csak a hallgatóságra terjed ki.

Szónok – Mesterfok [Szociális]

Már néhány szó elég, és hallgatóságod akár a halálba is követ téged.

Követelmények: Karizma 17+, Szónok – Alapfok, Meggyőzés 15+, a közönség által beszélt nyelv ismerete 4+

Hatás: Ha valamely tömeget lázítasz vagy lelkesítesz, ennek hatása 100-szor annyi ideig tart, mint beszéded hossza, így ha naponta-kétnaponta van alkalmad beszélni hozzájuk, lényegében korlátlan ideig fenntartható a tömeg lelkesedése vagy lázadása.

Alapeset: A Meggyőzés képesség Lázítás vagy Lelkesítés taktikáinak hatása tízszer annyi ideig tart, mint beszéded hossza, de legfeljebb egy órán keresztül (lásd a Meggyőzés képzettséget).

Támadás erőből [Harci]

Kivételesen nagy erejű csapásokat tudsz közelharcban bevinni.

Követelmény: Erő 13+, Alap Támadó Érték +2

Hatás: Amikor rajtad van a cselekvés sora, mielőtt még leadtad volna a körben esedékes támadásaidat, dönthetsz úgy, hogy a támadásaid TÉ-jéből levonsz valamennyit, és ezt az értéket hozzáadod a sebzéseidhez. Az érték nem lehet nagyobb az alap Támadó Értékednél. A támadáshoz és a sebzéshez járuló módosítók a következő cselekedetedig vannak érvényben.

Társasági ember [Szociális]

Képes vagy elsimítani a szociális bukásokat – akár a sajátjaidat, akár másokét.

Követelmények: Karizma 13+, Ismeret – Etikett 6+

Hatás: Megpróbálhatod elcsendesíteni bármiféle szociális ballépés hatását, akár a legdurvább modortalanságokat is. Nem teheted meg nem történtté a dolgot, eltörölheted azonban a társadalmi stigmát, ami az elkövetőt sújtja. Tégy egy Ismeret – Etikett próbát, a célszám a következők szerint alakul:

Amennyiben valaki szándékosan törekszik megsérteni az etikettet, akkor ellenpróbát kell tennie a vonatkozó

Ballépés	Célszám
Tudatlanságból eredő ballépés	10
Kisebb melléfogás	15
Nagyobb melléfogás	20
Sértés	25
Halálos sértés	30

képzettségével (általában Meggyőzés vagy Ismeret – Etikett), +10 módosítóval – ha sikerrel jár, nem tudtad megakadályozni a törekvéseit.

Távoli lövés [Harci]

A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.

Követelmény: Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

Hatás: Amikor valamilyen lőfegyvert használsz (pl. íj), a fegyver hatótáv-egysége másfélszeresére nő. Hajított fegyverek esetében a hatótáv-egység megkétszereződik.

Távoli kép [Mágikus]

Az általad létrehozott, Fénymágiába tartozó varázslatok hatótávja megnő.

Követelmény: Intelligencia 11+, Bárdmágia kaszt képesség megléte

Hatás: Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Fénymágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növeld (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorzója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszoros, 15 Mp-ért négyszeres, és így tovább).

A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

Alapeset: a Fénymágiába tartozó varázslatok hatótávja változó (lásd a Bárdmágia leírását).

Távoltartás – Alapfok [Harci]

Fegyvered segítségével képes vagy megakadályozni, hogy ellenfeled közel kerüljön hozzád.

Követelmény: Alap Támadó Érték +3, Fegyverforgatás (a használt fegyverrel) – Alapfok

Hatás: A Távoltartás – Alapfok képesség akkor alkalmazható, amikor olyan fegyverrel harcolsz, amelynek forgatásában legalább alapfokon jártas vagy, és amellyel elérésed nagyobb, mint ellenfeled elérése. Ha ellenfeled megpróbál megközelíteni, hogy megtámadjon, akkor is intézhetsz ellene megszakító támadást, ha az kiegészítő mozgást végez fenyegetett területeden.

Alapeset: lásd Harc fejezet, Fenyegetett terület, Elérés

Távoltartás – Mesterfok [Harci]

Közelharcban szinte lehetetlen megközelíteni téged.

Követelmény: Alap Támadó Érték +8, Távoltartás – Alapfok, Fegyverforgatás (a használt fegyverrel) – Mesterfok

Hatás: Amennyiben olyan fegyverrel harcolsz, amelynek forgatásában legalább mesterfokon jártas vagy, és amellyel elérésed nagyobb, mint ellenfeled elérése, ha sikeres megszakító támadást hajtasz *végre ellenfeled ellen*, az nem képes közelebb kerülni hozzád.

Alapeset: lásd Harc fejezet, Fenyegetett terület, Elérés

Távvarázsló [Mágikus]

Amikor a varázstudó komoly tapasztalatra és tudásra tesz szert egy mágiaformában, elkerülhetetlen, hogy a Mana-háló működéséről, felépítéséről is egyre többet tudjon meg. Egy idő után arra is képessé válhat, hogy ezen ismeretek kihasználásával kitolja varázslatainak hatótávját.

Követelmény: Mágiaforma képzettség 15+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

Hatás: Azon iskolákhoz tartozó varázslatoknál, melyekben legalább 15. szinten jártas vagy, képes vagy a hatótávot Látótávra kitolni. (lásd: Mozaik mágia – Hatótáv) Ekkor a létrehozott varázslat erőssége feleződik. (Felhívjuk a KM-ek figyelmét, hogy Látótávon a még jól kivehető távot értjük, ami tiszta időben körülbelül 100-200 ynevi láb. Tehát például a játékos nem képes elteleportálni a holdra és onnan azzal érvelni, hogy most látja egész Ynevet.)

Tehetség [Általános, Alvilági, Szakértő vagy Szociális]

Valamilyen területen különös tehetséggel rendelkezel.

Hatás: Tehetségedből fakadóan bizonyos képzettségek használatakor – illetve más próbákra – +2 tehetség módosítót kapsz a dobásodhoz (a tehetség módosítók nem adódnak össze). Hogy ez mely képzettségekre vonatkozik, az az adott tehetségtől függ. A módosító csak olyan esetekben járul a próbádhoz, ha tehetséged szerepet játszhat az események végkimenetelében – általában amennyiben a tehetség neve passzol a végzett tevékenységhez, akkor a módosító jogosnak ítélhető. Amennyiben valamely helyzetben egyszerre több tehetség képességed miatt is részesülnél módosítóban ugyanazon próbádra, ezek nem adódnak össze, mivel a tehetségmódosítók nem halmozhatóak (lásd Módosítók halmozása, Harc fejezet).

Egyéb: Ezt a Képességet többször is felveheted, a hatása nem adódik össze – minden alkalommal új tehetséget kell választanod.

Tehetség	Általában ide tartozó próbák	Képesség típusa
Éber	Hallgatózás és Észlelés	Általános
Empatikus	Emberismeret és Meggyőzés	Szociális
Negédes	Átverés és Meggyőzés	Szociális
Művész	Előadóművészetek és Művészetek	Szociális
Erdőjáró	Túlélés és Ismeretek – Természet	Szakértő
Simabeszédű	Diplomácia és Emberismeret	Szociális
Árnyék	Lopózás és Rejtőzködés	Alvilági
Utcagyerek	Átverés és Információgyűjtés	Alvilági
Vezető alkat	Meggyőzés és Megfélemlítés	Szociális
Félelmetes	Emberismeret és Megfélemlítés	Alvilági
Kígyótestű	Szabadulóművész, és Birkózás közben	Szakértő, Általános
Fürge	Akrobatika, Futás és Ugrás	Általános
Megbízható	Meggyőzés és Információgyűjtés	Szociális
Jellegtelen	Álcázás és Rejtőzködés	Alvilági
Színész	Álcázás és Előadóművészetek	Szociális
Meggyőző	Átverés, Meggyőzés és Megfélemlítés	Szociális
Jószemű	Hamisítás és Értékbecslés	Alvilági
Állatbarát	Lovaglás és Állattartás	Szakértő
Csaló	Átverés, Álcázás és Kézügyesség	Alvilági
Atléta	Úszás, Futás, Ugrás és Mászás	Általános
Fürgeujjú	Zárnyitás és Kézügyesség	Alvilági
Művelt	2 választott Ismeret	Szakértő
Utazó	Lovaglás és Túlélés	Szakértő

Tele-színesztézia [Pszi]

Elméd nagyon érzékeny, és mestere vagy a gondolatátvitelnek. Telepatikus úton már nem csupán szavakat vagy képes közölni, hanem hangokat, képeket, szagokat, szinte bármit.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

Hatás: Amennyiben a Telepátia (Gondolatátvitel) diszciplína alkalmazásával valakinek az érzékeit befolyásolod, dönthetsz úgy, hogy nem csupán szavakat, hanem képeket, hangokat, érzeteket, érzelmeket is átadsz beszélgetőtársadnak – a diszciplína használatának alap költsége (de nem az Erősségek költsége) ilyenkor a kétszeresére nő.

Alapeset: Lásd a Telepátia (Gondolatátvitel) diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

Természeti erők megzabolázása – Alapfok [Mágikus]

Nagy intenzitással, de nem túláradó erősséggel bíró természeti jelenségek energiáiból képes manát meríteni a tűzvarázsló. Ilyenek lehetnek a tomboló viharok, hőkutak, alvó vulkánok, forgószelek, gyengébb földrengések. Ezen jelenségek ugyan főként természetes eredetűek, de mágikusan keltettek esetében is ugyanígy használható a képesség.

Követelmény: Intelligencia 13+, Állóképesség 11+, Ismeret – Természet 9+, Tűzvarázsló kaszt

Hatás: Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy a fent említett természeti jelenségek közelében felhalmozódó manából a saját varázslataidat erősebbé tedd. Ugyanolyan erősítés mellett a természeti jelenség 200 lábnyi körzetében varázslataid hatótávja megkétszereződik. A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

Alapeset: A tűzvarázslói varázslatok hatótávja alapesetben a leírásuknál található értékkel egyezik meg.

Egyéb: A képesség többször is felvehető s ez esetben a hatótáv szorzója eggyel megnő (x3, x4 stb.). Túláradóan erős természeti jelenségek közelében e képesség nem használható, a mana kiszámíthatatlan és tomboló áramlásai miatt. A természeti jelenség intenzitásának meghatározása a KM feladata.

Természeti erők megzabolázása – Mesterfok [Mágikus]

Csak a tűzvarázslók képesek érzékelni és kiaknázni a más beavatottak által észlelhetetlen és használhatatlan manaforrások, a tűzhányók és hőkutak erejét, na és persze az 'egyszerű' tűzét is. A mágiaelmélet tudorai máig értetlenül állnak e különös képesség előtt – csak annyit tudnak bizonyosan, hogy az erős hőt és fényt szülő természeti jelenségek összegyűjtik a Világegyetemet átható mágikus energiákat. Így aztán cseppet sem meglepő, ha egyes renegát tűzvarázslók alvó tűzhányók lejtőjén ütnek tanyát.

Követelmény: Intelligencia 15+, Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt, Természeti erők megzabolázása – Alapfok

Hatás: E képesség segítségével a fent említett természeti jelenségek energiáját, ezt a természetes manaforrást sokkal hatékonyabban használhatod ki, mint mások. Az ilyen forrásokból, valamint a hagyományos ordani módszer (Godoni Transz), és a Tűzgyűjtés Kaszt Képesség által gyorsabb ütemben szerzel mana-pontokat. Mana-pontjaid másfélszer gyorsabban térnek vissza ezen módszerek használatával.

Tiszta fejű [Szociális]

Nem könnyen dőlsz be a különböző manipulációknak, többnyire rajtakapod a rosszban sántikálókat.

Követelmény: Akaraterő 13+, Emberismeret 6+

Hatás: Amennyiben valaki valamely szociális képességet vagy képzettséget használ ellened, amelynek célszáma a Mentális Ellenállásod, tehetsz egy Emberismeret próbát – ha ennek az eredménye nagyobb, mint a Mentális Ellenállásod értéke, úgy a „támadás" szempontjából ez az új érték a mérvadó.

Útkereső [Szakértő]

Ismeretlen és nehéz terepen is képes vagy meglelni a legjobb és legrövidebb utat.

Követelmények: Intelligencia 11+, Túlélés 5+

Hatás: Amikor nehéz vagy ismeretlen terepen illetve rossz viszonyok közt utazol, és emiatt csökkenne a sebességed, tehetsz egy Túlélés képzettség-próbát ezt ellensúlyozandó. Ha a próbád eredménye legalább 20, utazásod sebessége 1 kategóriát javul (x1/4-ről x1/2-re, x1/2-ről x3/4-re és x3/4-ről x1-re), ha legalább 25, 2 kategóriát, és ha legalább 30, akkor 3 kategóriát. E képesség használatával nem emelheted a sebességszorzót x1 fölé, tehát így nem utazhatsz gyorsabban, mint eredeti sebességed.

Egyéb: Ez a képesség nem alkalmazható taktikai vagy helyi mozgás esetében, csakis az utazósebességet javíthatja (lásd a Kalandmesterek Könyvében).

Vadonélő [Általános]

Otthonosan mozogsz egy kiválasztott természeti környezetben.

Követelmények: Intelligencia 11+, Túlélés 4+

Hatás: Válassz ki egy környezetet (erdő, mocsár, sivatag vagy hasonlók). Az ebben a környezetben tett Túlélés képzettség-próbáidhoz +4 módosítót kapsz.

Alapeset: Lásd a Túlélés képzettség leírását.

Egyéb: Ezt a Képességet többször lehet felvenni, a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb környezetet kell választanod.

Vakharc – Alapfok [Harci]

A legtöbben védtelenek, ha sötétben kell harcolniuk, te azonban nem tartozol e szerencsétlenek közé. Éles hallásod és esetleg szaglásod segítségével képes vagy megtalálni ellenfeleidet a sötétben is, és felvenni velük a harcot.

Követelmények: Hallgatózás 4+ vagy Szaglás faji képesség

Hatás: Ha közelharcban támadásod nem találna a takarásdobás miatt, egyszer újradobhatod a tévesztési százalékot, és így esetleg mégis eltalálhatod ellenfeledet (lásd: Takarás táblázat). Ez értelemszerűen csak akkor igaz, ha rájöttél, ellenfeled pontosan hol tartózkodik (lásd Harc fejezet).

A számodra láthatatlan közelharci támadó – bár továbbra is készületlennek számítasz vele szemben – nem kap ellened pozitív módosítókat.

A sebességedet vakság miatt csökkentő módosítónak csak a felét kapod meg. A sötétség és a rossz látási viszonyok a szokásos 1/2 helyett 3/4-ére csökkentik sebességedet (lásd: Állapotok táblázat).

Alapeset: A téged támadó láthatatlan ellenfelekre vonatkozó támadás módosítók lépnek érvénybe, ahogyan a sötétség vagy rossz látási viszonyokból következő sebességcsökkenés is.

Vakharc – Mesterfok [Harci, Pszi]

Elméd hatalmát is képes vagy segítségül hívni, így a sötétség sem jelenthet számodra akadályt, ha ellenséggel kell megküzdeni.

Követelmény: Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Vakharc – Alapfok, Pszi használat 12+, Összpontosítás 8+

Hatás: A Hatodik Érzék diszciplína alkalmazásával közelharcban képes vagy érzékelni a téged körülvevő ellenfeleket. A diszciplína pszi-pont költsége ilyenkor percenként 5 Pszipont.

Minden ellenfeleddel szemben tehetsz egy Összpontosítás képzettség-próbát – a célszám 10 + a tőled számított, ynevi lábban mért távolságuk. Ez a próba nem számít cselekedetnek. Amelyik ellenfeleddel szemben sikeres a próbád, megérzed pontos helyzetét, így támadhatsz is rá. A sötétségből eredő takarás-dobást sem kell elvégezned. Az így érzékelt láthatatlan közelharci támadókkal szemben nem számítasz készületlennek – így nem kapnak ellened módosítókat, és a VÉ-d sem csökken ellenük.

Ez a képesség a sebességedet nem javítja.

Alapeset: A téged támadó láthatatlan ellenfelekre vonatkozó támadás módosítók lépnek érvénybe, ahogyan a sötétség vagy rossz látási viszonyokból következő sebességcsökkenés is (lásd a Harc fejezetben, valamint a Vakharc – Alapfok képesség leírását).

Vasököl [Harci]

Pusztakezes támadásaiddal is szétzúzhatod ellenfeled fegyverét vagy pajzsát.

Követelmény: Erő 15+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok

Hatás: Puszta kézzel is megkísérelhetsz ellenfeled fegyvere vagy pajzsa ellen fegyvertörés manővert végrehajtani.

Alapeset: Fegyvertörést csak zúzó vagy vágó fegyverrel végezhetsz (lásd Fegyvertörés, Harc fejezet).

Véleményformáló [Szociális]

Képzett vagy az argumentáció tudományában, nem okoz nehézséget megváltoztatni mások véleményét.

Követelmény: Karizma 13+, Meggyőzés 10+

Hatás: Amikor a Meggyőzés képzettség Együttérzés keltése vagy Lejáratás taktikáját alkalmazod, képzettség-próbádra +5 módosítót kapsz.

Világfi [Szociális]

Különös, magával ragadó, impulzív stílusod kiemel a körülötted állók közül.

Követelmények: Karizma 15+

Hatás: Képes vagy azonnal egy társaság középpontjába kerülni, és gondosan csiszolt stílusod minden megmozdulásodból sugárzik.

Bárminemű tevékenykedésed során megpróbálhatod stílusoddal lenyűgözni a többieket. A tevékenységhez szükséges próbákat a szokásos módon teszed, ha azonban legalább 5-tel túldobod a szükséges célszámot, a végrehajtás stílusa rendkívül impozáns a többiek számára. Ennek az eredménye a KM-től függ, a lehetséges eredmények azonban általában a következők: kedvező módosítót kapsz a kezdeményező dobásodhoz az elkövetkező tevékenységeid során, vagy az olyan, Karizma alapú dobásaidhoz, amelyekkel még inkább szeretnéd lenyűgözni azokat, akik tanúi voltak bravúrodnak (a módosító értéke +2, ha 5-tel dobtad túl a célszámot – ez további 5-önként +1-gyel nő).

Nagyon nehéz téged kellemetlen helyzetbe hozni, mivel még a legcsúfosabb bukást is könnyed tánccá alakítod. Bármikor, amikor valamiben csúfos kudarcot vallasz, tehetsz szabad cselekedetként egy Átverés képzettség-próbát, hogy eltussold melléfogásodat, és az szándékosnak látsszék. A célszám attól függ, mi is az, amiben elbuktál, de általában 15 és 20 között mozog. Minél inkább túldobod a célszámot, annál kedvezőbben ítélik meg baklövésedet.

Szabad cselekedetként tehetsz egy Meggyőzés ellenpróbát bármikor, amikor valaki megkísérel zavarba hozni, vagy megszégyeníteni. Ezt az ellenpróbát még akkor is megteheted, ha nincs tudomásod ellenlábasod ellened irányuló ténykedéséről (ilyenkor a KM dob). Ha az ellenpróbád sikeres, ellenlábasod ármánykodása kudarcot vall.



Villámgyors keresés [Szakértő]

Szemed gyorsan áttekinti a környezetet, és mindig tudod, mit kell keresned.

Követelmények: Intelligencia 13+, Keresés 4+

Hatás: Amikor a Keresés képzettségedet használod, az csak egy egyszerű cselekedetbe kerül – így lényegében kétszer olyan gyorsan kutakodsz.

Alapeset: A Keresés képzettség használata teljes-körös cselekedeteket igényel (lásd a Keresés képzettség leírását).

Zártörő [Alvilági]

Gyakorlottan és gyorsan töröd fel a legkülönfélébb zárakat.

Követelmények: Ügyesség 13+, Zárnyitás 8+

Hatás: A Zárnyitás képzettséged használata feleannyi időt vesz igénybe, mint rendesen – általában csak egy egyszerű cselekedetet.

Alapeset: Lásd a Zárnyitás képzettség leírását.

Zengő dal [Mágikus]

Az általad létrehozott dalmágikus hatások hatótávja megnő.

Követelmény: Intelligencia 11+, Bárdmágia kaszt-képesség megléte

Hatás: Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Dalmágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növeld (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorzója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszoros, 15 Mp-ért négyszeres, és így tovább). A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

Alapeset: a Dalmágiába tartozó varázslatok hatótávja alapesetben 10 láb (lásd a Bárdmágia leírását).



Zengő hang [Mágikus]

Az általad létrehozott, és Hangmágiába tartozó varázslatok hatótávja megnő.

Követelmény: Intelligencia 11+, Bárdmágia kaszt képesség megléte

Hatás: Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Hangmágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növeld (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorzója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszoros, 15 Mp-ért négyszeres, és így tovább). A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

Alapeset: a Dalmágiába tartozó varázslatok hatótávja változó (lásd a Bárdmágia leírását).





Jellem

Egy értelmes lény cselekedeteit, legyen az az Északi Szövetségből származó bátor lovag, toroni, minden hájjal megkent boszorkánymester, megnyugodni sehol sem tudó félelf, avagy a Vérívók törzsének vad ork harcosa, jellemvonásai határozzák meg legnagyobbrészt, alapvető viszonyulása Élethez, Halálhoz, Rendhez, Káoszhoz. Eme négy alappilléren nyugszik tehát Ynev lakóinak személyisége, ám csupán ezek nem elegendőek ahhoz, hogy leírjuk valakinek a személyiségét. Az apró jellemvonások teszik igazán élővé az értelmes lényeket, ezek árnyalják személyiségüket.

Ahhoz tehát, hogy meghatározzuk karakterünk személyiségét, el kell gondolkoznunk arról, milyen beállítottságú karaktert játszanánk szívesen, majd ennek fényében meg kell határozni fő jellemét. Eme döntésnek játéktechnika vonzatai is lehetnek, alaposan meg kell hát fontolni választásunkat. Ez azonban csupán a váz; ezek még csak általános, elnagyolt képet adnak karakterünkről. Az általunk alkotott személyiség élőbbé tételében a felsorolt jellemvonások lehetnek segítségünkre. Nem kötelező csupán az alábbiakban található listára szorítkozni a választás során; bármikor kitalálhatsz új jellemvonásokat, olyanokat, melyek nem szerepelnek itt, de úgy véled, illenek karakteredhez (hisz ezek a jellemvonások csupán példák).

A négy fő jellem (Élet, Halál, Rend, Káosz) nem csupán egyedül alkothatja egy karakter jellemét, hanem párosítani is lehet őket.

A négy fő jellem összesen 12 különféle kombinációban fordulhat elő. Mindegyiket egy ynevi lény, teremtmény nevével illetjük, ezzel is utalva az adott jellem sajátosságaira.

A 12 különböző jellem a következő:

Élet – Unikornis

Az élet a legfőbb érték, óvni és terjeszteni kell. Egy Unikornis jellemű lény számára ez a kezdet és vég. Mindenkinek joga van az élethez, vélekedésük szerint Ynev földjén ezt a jogot csak a legsúlyosabb bűn révén vesztheti el valaki – ha az élet szentsége ellen tör. Nem mondhatjuk azonban, hogy az Élet hívei gyűlölnék a halált. Az élet részeként kezelik, csupán akkor próbálnak tenni ellene, ha valaki siettetni akarja a természetes véget. Ekkor fordulhat elő, hogy egy Élet jellemű karakter más pusztulását okozza – hogy az Életet megvédje, ölni kényszerül.

Halál -Mantikóra

Az élet semmi, csak egy árnykép, a gyengék menedéke, mi persze nem védheti meg őket. Egy Mantikóra jellemű karakter többnyire semmire sem becsüli mások élethez való jogát, talán azért, mert irigyli tőlük (azt mesélik, a legtöbb élőholt szörnyeteg az életet szomjazza mindenek felett), avagy a saját létét sem becsüli semmire, így hát mások élethez való ragaszkodását sem érti meg. Előfordulhat persze az is, hogy egy Halál jellemű lény nem akar semmi rosszat másoknak, csupán tudja, hogy az élet csak egy állapot, mely után a halál hozhatja el a kiteljesedést...

Rend – Draco

Rend alatt többféle dolgot érthetünk; sokszor az istenek és a halandók törvényei nem esnek egybe. Ám egy Draco jellemű karakter mindig hisz abban, hogy a világban végső soron rendezettségnek kell uralkodnia, és épp ezért mindig szilárdan ragaszkodik egy idearendszerhez. Többfajta lehet ez; a városőrök törvényt tisztelő és ahhoz szilárdan ragaszkodó kapitánya (ritka madár az ilyen) éppúgy a Rendet szolgálja, mint Kyel szentéletű papja. Épp ezért előfordulhat, hogy két Rend jellemű karakter kerül szembe egymással, hisz elképzeléseik a világ ideális állapotáról igencsak különbözhetnek...

Káosz – Traclon

A legfőbb mérték mindig a személyiség, semmiféle isteni vagy emberi törvény nem állhat ennek útjába. A világ kiismerhetetlen, rendezetlen, folyton változó, és ennek így kell lennie. A Traclon jelleműek legfőképp magukban hisznek, tetteiket semmiféle más értékrend szerint sem lehet megítélni. Nem jelenti mindez feltétlenül azt persze, hogy egy Káosz jellemű sem hinne az égiek hatalmában, ám az általuk tisztelt égi hatalmasságok is a világ rendezetlen mivoltát, az állandó változás szükségességét hirdetik, és ők részei eme isteni terveknek.

Élet, Rend – Kerub

A Kerub jelleműek amellett, hogy az élet szentségét védelmezik, mindig figyelembe veszik a fennálló – akár isteni, akár emberi – törvények betartatását is, noha a vérontást mindenképpen kerülendőnek tartják. Ha kell, ennek érdekében még a törvények megszegésére is hajlandók, ameddig ez nem segíti elő a Halál vagy Káosz erőinek térnyerését.

Élet, Káosz – Sellő

A Sellő jellemű karakterek is elsődleges fontosságúnak tartják az élet védelmét, de eszközeikben már nem annyira válogatósak, mint Élet jellemű hittársaik. Sokszor fittyet hánynak mindenféle törvényre, gyakorta még a józan ész diktálta elővigyázatosságot is figyelmen kívül hagyják. Annyira azonban nem öntörvényűek, hogy ne vegyék észre, cselekedeteikkel mikor ártanak olyanoknak is, akik nem szolgáltak arra rá.

Halál, Rend – Krák

Mindazok, akik Krák jelleműek, nem tulajdonítanak nagy fontosságot mások életének; gyakorta a ragadozók kegyetlenségével gyilkolnak, de soha nem puszta szeszélyből, élvezetből. Általában egész eszmerendszer áll a hátuk mögött, olykor nagy hatalmú szervezetek, amelyek soha nem riadnak vissza a vér látványától. Gyilkosságaiknak többnyire célja van, tetteik túlmutatnak önmagukon. Ideológiájuk legalább annyira megveti a Káosz különféle megjelenési formáit, mint a cél nélküli létet.

Halál, Káosz – Kiméra

A Kiméra jellemű karakterek egyesítik magukban mindazt, amely gyűlöletes lehet a magukat józanul gondolkodónak nevezők szemében. Persze egy Halál, Káosz jellemű lény számára ez a gyűlölet mit sem jelent; szánnivaló ideák mögé rejtező férgek csupán az őket megvetők. Számukra az élet – gyakorta a sajátjuk is – mit sem ér, nem ritka az olyan sem, aki kifejezetten gyűlöli mindazokat, akik szervezett államokban, közösségekben laknak. Módszereikben nem válogatnak, gyakorta elhamarkodottan döntenek. Sokuk céljai közt szerepel, hogy ne csak hatékonyan, de látványosan is cselekedjenek.

Rend, Élet – Griffon

A Griffon jelleműek mindenben alávetik magukat a saját maguk vagy mások által hozott törvényeknek; cselekedeteiket erős szabályok határozzák meg. Szabályok, melyek tiltják ugyan a gyilkosságot, de mindazok ellen szólnak, akik az életet veszélyeztetik. Ha arra kényszerülnek, hogy öljenek, azt soha nem élvezetből, hanem mindig kötelességből teszik, ám sosem haboznak ilyen esetekben, legyen szó akár olyanról, ki kedves a szívüknek.

Rend, Halál – Hastin

Méltán kapták nevüket a legszívósabb harci kutyákról a Hastin jelleműek. Szolgálnak s ölnek, ha kell. Kérlelhetetlen és könyörtelen gyilkosok, mihelyt arra valakitől parancsot kaptak vagy érdekeik, hitük így követeli. Nem életcéljuk azonban más életének kioltása, és semmiképp nem ölnek szórakozásból. Általában hideg és számító eszmerendszereket vallanak magukénak; nem ritkán a felsőbbrendűség ideáját szolgálják. Előfordulhat, hogy a Hastin jelleműek magukat humánusnak, könyörületesnek tekintő hatalmak szolgálatában állnak; az eszmék iránti odaadás eltorzíthatja az embert.

Káosz, Élet – Pegazus

Öntörvényű és önfejű alakok a Pegazus jelleműek, akik ha valakit szolgálnak, azt csakis saját érdekükben teszik. Mindenfajta korlátozás csak nyűg a számukra, szabadságuk megkurtítása. Bármit is tesznek azonban, ha csak módjukban áll, igyekeznek megkímélni ellenfeleik vagy áldozataik életét, hisz a magukét is sokra becsülik, és másoktól sem tagadják meg az élet jogát.

Káosz, Halál – Démon

Talán a Démon jellemű karakterek azok, akik legtávolabb állnak mindattól, amit pyarroni bölcsek emberinek neveznek. Kötöttségek nélküli, zavaros gondolatok hajtják őket, s mivel az életet semmibe veszik, nem ritkán szakadatlan harc, menekülés az életük. A tiszteletet nem, csupán a félelmet ismerik, s csakis az erősebbeket ismerik el maguk felett. Ártó szándék munkál bennük, a sokak számára alapvetőnek tekintett értékrendek ellen törnek, legfőbb vágyuk a rombolás. Sokan riasztóan sokáig jutnak a céljuk felé vezető úton.

Jellemvonások

A Jellem meghatározta általános viselkedésen kívül a jellemvonások azok, amelyek igazából kialakítják egy karakter személyiségét. Minden játékosnak természetesen magának kell meghatároznia ezeket a jellemvonásokat, és célszerű olyanokat választania, amelyek eljátszására is képes lesz. Ezektől a néha jelentéktelennek tűnő részletektől lesz igazán életszerű a karakter, s bizonyos szituációkban ezeknek a részleteknek, és nem a játékos gondolkodásának kell befolyásolnia a karakter cselekedeteit.

A jellemvonások arra szolgálnak, hogy színesítsék a karakter játékát, jellemét. Maguk a Jellemek is meghatároznak néhány alapvető jellemvonást, ám az sem kizárt, hogy a játékos ezekről másként gondolkodjon. Az alábbiakban felsorolunk néhány a négy fő jellem sugallta jellemvonást. Mindez nem azt jelenti, hogy ezek mindegyike megtalálható lesz az adott jellemű karakter személyiségében; ezek csupán az eligazodásban segítenek. Az is előfordulhat, hogy valaki ezek egyikét sem tartja érvényesnek a saját karakterére, és az sem kizárt, hogy más – esetleg ellentétes – jellemvonások kioltsák egymást.

Élet – békés, jámbor, gyöngéd, élvhajhász, léha, jóindulatú, vendégszerető, barátságos, toleráns, belátó, stb.

Halál – könyörtelen, hidegvérű, durva, erőszakos, perverz, kiégett, magába forduló, fatalista, érzéketlen, stb.

Rend – nyugodt, kiegyensúlyozott, tisztelettudó, alázatos, egyenes, becsületes, kitartó, makacs, rendszerető, akaratos, stb.

Káosz – lobbanékony, szenvedélyes, hirtelenharagú, szemtelen, nyakas, vad, kiszámíthatatlan, hazug, kárörvendő, szertelen, szétszórt, szórakozott, tréfás, stb.

Senki ne tekintse azonban mindezeket önmagára nézve kötelezőnek, hiszen mindenkinek olyan karaktert kell megformálnia, aki neki tetszik a leginkább. A fentieken kívül is van még számtalan jellemvonás, mindenki válasszon tetszése szerint!

Erények, hibák, jó és rossz szokások, általános háttérinformációk

Az itt következők nélkül is el lehet kezdeni persze a játékot, de azok, akik igazán élethű karaktert terveznek maguknak, nem feledkezhetnek meg ezekről az „apróságokról" sem.

Senki sem mondhatja el magáról, hogy tökéletes, bizonyos téren viszont majd mindenki fel tud mutatni olyan dolgokat, amire mások nem képesek. Érdemes a KM-mel egyeztetve leírni mindazokat a dolgokat még az előtörténetben, amelyek később még fontosak lehetnek a számodra, viszont nem lehet számokkal meghatározni őket. Az erények és a hibák jelentése nyilvánvaló, némelyikkel már a jellemvonásoknál is találkozhattál. Csakúgy fontossággal bírhatnak valakinek a jó vagy rossz tulajdonságai is. Van aki képtelen korán felkelni, mások horkolnak, vagy nem képesek ellenállni a nőknek, italnak, s persze olyan is akad, aki gondosan ellenőrzi mindenét lefekvés előtt, vagy sosem italozik. Az ilyen szokásokból számtalan akad. Egy csupa jó tulajdonsággal bíró karakterrel a játék igen hamar unalmassá válhat, hisz az életben is szinte elképzelhetetlennek az ilyen személyiségek. Sokszor néhány látszólag hátránynak tűnő rossz tulajdonság kijátszása nagyban növelheti a játék élvezetét.

Érdemes az előtörténetben felírni mindazoknak a nevét, akiket ellenségként illetve barátként tart számon a karakter, s ide kerülhetnek az ismert városok, országok is. Csakúgy jegyezzétek fel mindazon dolgokat, amelyek félelmet, undort, stb. válthatnak ki, illetve amelyek önbizalommal, bátorsággal töltik el a karaktert.

Ezáltal szinte teljesen le is írtad azt a karaktert, akivel játszani szeretnél. Persze mindez nem elég; neked kell élettel megtölteni eme személyiséget a játékok során.





Harcrendszer





Rengeteg kalandozó szerez magának hírnevet és vagyont azáltal, hogy harcban félelmetes ellenfeleket, rémséges szörnyetegeket győz le. A kalandozóknak vándorlásaik során rengeteg alkalmuk nyílik magukat a harcmezőn kipróbálni, rátermettségüket bizonyítani.

Ez a fejezet a harc szabályait taglalja – az alapokkal kezdünk, majd rátérünk néhány különleges taktikára, amelyeket a karakterek harc közben alkalmazhatnak. A Kalandmesterek Könyvében sok további szabály található, amelyek a harc közben felmerült problémákra kínálnak megoldást.

Harc Áttekintés

Körök A harcot körökre osztjuk. Minden egyes körben az összes résztvevő cselekedhet. A kör a játékbeli világ 6 másodpercét jelenti.

Kezdeményezés

Az első kör előtt minden játékos kezdeményezés próbát tesz. A szörnyek vagy ellenfelek kezdeményezés dobását a KM végzi.

Kezdeményező Dobás:

d20 + Gyorsaság alap + Ügyesség módosító

A karakterek a kezdeményezés sorrendjében cselekszenek, a legmagasabb kezdeményezésű karaktertől a legalacsonyabbig. A kezdeményezés az egész harcra vonatkozik, hacsak valamelyik karakter nem cselekszik valami olyasmit, ami megváltoztatja a kezdeményezése értékét.

Támadások

Mozoghatsz és végrehajthatsz egyetlen támadást. Ha távolsági támadást hajtasz végre, az megszakító támadást (lásd alább) von maga után a téged fenyegető ellenségektől.

Támadó dobás

Ahhoz, hogy egy támadással az ellenfeledet eltaláld, és sérülést okozz neki, a támadó dobásod eredményének el kell érnie, avagy meg kell haladnia a célpont védőértékét.

özelharci Támadó Dobás:

d20 + támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító = eltalált VÉ.

Távolsági Támadó Dobás:

d20 + támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + távolság módosító = eltalált VÉ.

VÉDŐ ÉRTÉK (VÉ)

A karakter Védő Értéke (VÉ-je) az az érték, amit harcban el kell érni egy támadó dobással ahhoz, hogy a karakternek sérülést okozzanak.

Közelharci Védő Érték:

10 + Gyorsaság alap + Ügyesség módosító + pajzs módosító + egyéb módosítók

Távolsági Védő Érték:

10 + Ügyesség módosító + pajzs módosító + egyéb módosítók

Sebzés

Amennyiben eltalálod az ellenfeledet, dobj sebzést a fegyver sebzésének megfelelően. Az erőből forgatott (durva) közelharci és a hajítófegyverek sebzéséhez add hozzá az Erő módosítódat. Az ügyességből forgatott (kecses) közelharci fegyverek sebzéséhez pozitív Erő módosítódnak csak a felét adhatod (lefelé kerekítve) – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy annak egésze levonandó a sebzésből. Az íjak és parittyák sebzéséhez csak abban az esetben adjuk hozzá az Erő módosítót, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteredé. Ha ennél kisebbre van méretezve, akkor a kisebbik értéket adhatod csak hozzá a sebzéshez. Ha a fegyver nagyobb Erő módosítóra készült, mint a karakteredé, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatod a saját módosítódat, a TÉ-d azonban annyival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Az íjakat és a parittyákat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik. A számszeríj sebzésébe nem számít bele az Erő módosító.

Ha két kézzel forgatsz egy fegyvert, a sebzéshez pozitív Erő módosítódnak a másfélszerese járul.

Az így kiszámolt Sebzés-pont (Sp) érték váltható át Ép vagy Fp sebzésre – attól függően, hogy a támadás során Túlütést értél-e el.

Túlütés

Amennyiben támadó dobásod összértéke legalább 15-el meghaladja ellenfeled VÉ-jét, úgy Túlütést értél el. Ilyenkor lehetőséged van arra, hogy kritikus sebzést okozz ellenfelednek. Ekkor támadásoddal Ép sebzést okozol. Minden Ép sebzés egyben kétszerannyi Fp vesztést is okoz, ez fordítva azonban nem igaz.

ÉLETERŐ-PONT (ÉP)

Az Életerő-pont érték azt jelzi, mennyi kritikus sérülést képes a karakter elviselni, mielőtt meghal.

Ép = 10 + Szívósság alap + Állóképesség módosító

FÁJDALOMTŰRÉS-PONT (FP)

A Fájdalomtűrés-pont érték azt jelzi, mennyi könnyebb sérülést képes a karakter elviselni, mielőtt kimerül.

Fp = szintenként az Fp-dobás + szintenként az Állóképesség módosító

Támadási módok

Amikor támadást hajtasz végre, több alapvető lehetőség közül választhatsz.

Támadás: Mozoghatsz és végrehajthatsz egyetlen támadást, vagy támadhatsz, és aztán mozoghatsz.

Teljes Támadás: Bizonyos karakterek képesek lehetnek egy körben több támadásra, de csak amikor a teljes támadás cselekedetet hajtják végre. Amikor teljes támadást hajtasz végre, legfeljebb egy kiegészítő mozgást tehetsz meg az adott körben mellette.

Varázslatok

Mozoghatsz, majd használhatsz egy egyszerű-cselekedet varázslási idejű varázslatot. A varázslás megszakító támadásra jogosítja fel a téged fenyegető ellenfeleket (lásd alább).

Ellenállások

Amikor mágikus vagy különleges támadásnak vagy hatásnak (pl. mérgek, betegségek, égés, zuhanás) vagy kitéve, általában erősség-próbát kell tenni az adott hatás erősségével.

Erősség próba: d20 + erősség

A támadás hatása akkor érvényesül, ha a próba eredménye nagyobb a vonatkozó ellenállásod értékénél. Az ellenállásoknak három fajtája van: Fizikai, Asztrális és Mentális.

Fizikai ellenállás értéke: 10 + Szívósság alap + Állóképesség módosító

Asztrális ellenállás értéke: 10 + Tudat alap + Karizma módosító

Mentális ellenállás értéke: 10 + Tudat alap + Akaraterő módosító

Az ellenállások értéke csökkenthető, akár 0-ig is. Az Asztrális és Mentális Tudat ellenállásokat a Pszi Ostrom diszciplína használatával lehet csökkenteni. A Fizikai ellenállás értéke megegyezik a karaktered aktuális Ép-inek számával – amennyiben Ép-t sebződsz, Fizikai ellenállásod is csökken.

Mozgás

Minden karakter sebesség értékkel rendelkezik, amit ynevi lábban (egy földi méter) adtunk meg. Egy körben ennyit mozoghatsz, emellett végrehajthatsz egy támadást, vagy használhatsz egy egyszerű cselekedet varázslási idejű varázslatot. Mozoghatsz akár a támadás vagy varázslás előtt, akár utána, mozgásodat azonban egészben kell megtenned, nem oszthatod ketté.

Kocoghatsz is, amivel a sebességed kétszeresét teheted meg, vagy futhatsz, amivel a négyszeresét.

Amikor egy ellenséged által fenyegetett területre lépsz, vagy onnan kilépsz, ellenségedtől megszakító támadást (lásd alább) szenvedhetsz el, kivéve a következő eseteket (amikor mozgásod nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásokra):

- Ha csak mozogsz (de nem futsz) a körödben, a kör kezdetekor elfoglalt (általában 2 ynevi láb átmérőjű) terület nem számít fenyegetettnek. Ha később lépsz más ellenfél által fenyegetett területre, nekik már lehetőségük lesz megszakító támadásra ellened.
- Ha az egész kör alatt egy kiegészítő mozgást teszel meg csupán, ezért a mozgásért nem jogosultak ellened megszakító támadásra ellenfeleid.

Kiegészítő Mozgás

Amennyiben a körödben egy egészkörös cselekedetet hajtasz végre (akár teljes támadást, akár varázslást, akár valami mást), emellett csupán egy kiegészítő mozgást tehetsz meg. A kiegészítő mozgás hossza Kicsi és Közepes méretű teremtményeknél általában 2 ynevi láb.

Megszakító támadás

A harc során a körülötted lévő területet fenyegeted – akkor is, ha nem rajtad van a cselekvés sora. Az olyan ellenfél ellen, aki az általad fenyegetett területen bizonyos cselekedeteket hajt végre, megszakító támadásra vagy jogosult. A megszakító támadás egyetlen támadás, egy körben csak egyetlen ilyet hajthatsz végre. A megszakító támadásra jogosító cselekedetek közé a mozgás (kivéve a Mozgás résznél kiemelt eseteket), a varázslás, és a távolsági fegyverrel történő támadás számítanak.

Halál, Haldoklás és Gyógyítás

Fájdalomtűrés-pontjaid száma szabja meg, mennyi sérülést tudsz elszenvedni, mielőtt kimerült leszel.

Életerő-pontjaid száma szabja meg, mennyi sérülést tudsz elszenvedni, mielőtt harcképtelen leszel és haldokolni kezdesz.

Fájdalomtűrés-pontok negyede: Ha Fájdalomtűrés-pontjaidnak csak a negyede vagy kevesebb marad (lefelé kerekítve), kimerülsz. Nem vagy képes futni vagy rohamozni, és minden próbádra, VÉ-dre és ellenállásodra -2 módosítót kapsz.

0 Fájdalomtűrés pont: Ha a Fájdalomtűrés-pontjaid 0-ra estek, kimerült vagy. Minden további sebzés az Ép-idből vonódik le. Körönként Akaraterő próbát kell tenned (célszám 15), amelyik körökben elvéted, azokban Kábultnak számítasz. Ezt a dobást minden körben meg kell dobnod, amíg 0 FP-n vagy.

Életerő-pontok negyede: Ha Életerő-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (lefelé kerekítve), harcképtelennek számítasz. Körönként csak egy egyszerű cselekedetet vagy képes végrehajtani, és minden próbádhoz, valamint VÉ-dhez -2 módosító járul. Ha megerőlteted magad, Állóképesség próbát kell tenned (célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméletedet veszted.

0 Életerő-pont: Ha az Életerő-pontjaid elfogynak, eszméletedet veszted, és haldokolni kezdesz. Azonnal dobnod kell egy Állóképesség-próbát 5-ös célszám ellen. Ha elbukod a dobást, meghalsz. Ha megdobod, életben maradsz, ám a dobást percenként meg kell ismételned, a célszám pedig minden eltelt perc után eggyel nő. Amennyiben legalább 10-zel túldobod a célszámot vagy természetes 20-at dobsz, állapotod stabilizálódik.

Stabil állapot

A stabil állapotú karakter továbbra is eszméletlen marad, de már nincs közvetlen életveszélyben. Egy haldokló karakter magától a fent leírt módon képes stabilizálódni. Más karakterek sikeres Gyógyítás képzettség-próbával (célszám 15), vagy mágikus praktikák útján tudják stabilizálni a karaktert. A stabil állapotú karakter felélesztéséhez hosszas gondozás vagy mágia szükséges.

Gyógyulás

A természetes gyógyulás folyamán a karakter minden egyes pihenéssel töltött nap után egy Ép-t gyógyul. Minden egyes pihenéssel töltött óra után a karakter annyi Fp-t gyógyul, amennyi a karakter-szintje.

Állapotok

Egy karakter közérzetét és hogylétét rengeteg körülmény befolyásolhatja, amelyek által a karakter eltérő állapotokba kerülhet. Ezeknek az állapotoknak különféle hatásai lehetnek, amelyek befolyásolhatják a karakter teljesítőképességét – akár a csatamezőn, akár más területeken. (Az állapotok ismertetését lásd: Állapotok táblázatban)

Harcértékek

A M.A.G.U.S. rendszerében több alapvető érték határozza meg, hogy a karakter miként képes helytállni a harcban. A következő rész ezen értékek leírását tartalmazza, a későbbiekben pedig használatuk kerül kifejtésre (lásd: A Harc Menete).

Támadó érték

A támadó értéked, ha közelharci fegyvert használsz, a következőképpen számolandó ki:

Közelharci TÉ = Támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + egyéb módosítók

Távolsági fegyverrel a támadó értéked a következőképpen számolandó ki:

Távolsági TÉ = Támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + távolság módosító + egyéb módosítók

Erő módosító: Az Erőd segít abban, hogy egy fegyvert nagyobb erővel és gyorsabban lendíts meg, ezért az olyan – durva – fegyverek esetében, amelyeknél inkább a lendület számít, mint a pontosság, az Erő módosítód beleszámít a közelharci támadó dobásaidba.

Ügyesség módosító: Mivel az Ügyesség méri a koordinációt és a biztos kezet, az Ügyesség módosítód beleszámít a támadásaidba azon – kecses – fegyverek esetében, amelyeknél inkább a pontosság számít, mint a lendület.

Méret módosító: Minél nagyobb egy teremtmény, annál könnyebb harcban eltalálni. Minél kisebb, annál nehezebb. Egy ember könnyű célpont egy törpe számára, ugyanúgy, ahogyan egy ceph is könnyű célpont egy embernek. A Támadó Értékhez attól függően járul méret módosító, hogy mekkora az eltérés a támadó és a védő méretei között (lásd: Méret-különbségből adódó TÉ módosítók táblázat). A méretek csökkenő sorrendben a következők: Kolosszális, Óriási, Hatalmas, Nagy, Közepes, Kicsi, Apró, Parányi, Hangyányi.

Távolság módosító: A távolság módosító attól függ, hogy milyen fegyvert használsz és milyen messze található a célpontod. Minden távolsági fegyvernek van egy úgynevezett hatótáv-egysége, mint például 4 ynevi láb egy dobótőrnél vagy 10 ynevi láb egy nehéz számszeríjnál (lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek táblázat). A hatótáv egységen belüli ellenfelek ellen módosítatlanul támadhatsz, például egy rövidíjjal (8 ynevi láb hatótáv-egység) módosítatlanul támadhatsz egy 7 ynevi láb távolságra lévő célpontra. Mindegyik teljes hatótáv-egységnyi távolság azonban összeadódó -2 módosítót eredményez a támadó dobáshoz. Egy rövidíjat használó íjász például -6 módosítóval támad egy 30 ynevi lábra lévő célpontra (mert a 30 ynevi láb kevesebb négy hatótáv-egységnél, de nem kevesebb háromnál). A hajítófegyvereknek, mint például a hajítóbárd, maximális hatótávolsága öt hatótáv-egység. A lőfegyvereknek, mint az íjak, a maximális hatótávolsága tíz hatótáv-egység.

Egyéb módosítók: Rengetegféle egyéb tényező módosíthatja a Támadó Értékedet, például bizonyos képességek, varázslatok, körülmények, vagy különféle minőségű fegyverek.

Sebzés

A Sebzést Sebzés-pontokban (Sp) mérjük. Ha eltaláltad az ellenfeledet, a használt fegyvertől függő Sp-nyi (lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek Táblázat) sebzést okozol neki. A fegyvertelen támadások és a különböző teremtmények természetes fizikai támadásai fegyveres sebzésnek számítanak a különféle sebzés módosítók szempontjából.

Minimum fegyveres sebzés: Egy támadás akkor is sebez legalább 1 Sp-t, ha negatív módosítók a sebzést amúgy 1 alá csökkentenék. Ez nem vonatkozik azonban az SFÉ-ből eredő módosítóra, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebzést (az alá természetesen ez sem).

Erő módosító: Az erőből forgatott (durva) közelharci- és a hajítófegyverek sebzéséhez add hozzá az Erő módosítódat. Az ügyességből forgatott (kecses) közelharci fegyverek sebzéséhez pozitív Erő módosítódnak csak a felét (lefelé kerekítve) adhatod – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy az egészet. Az íjak és parittyák sebzéséhez csak abban az esetben adódik hozzá az Erő módosítód, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteredé. Ha ennél kisebbre méretezték, akkor csak a kisebbik értéket adhatod hozzá a sebzéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóra kalibrálták, mint a karakteredé, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatod a saját módosítódat, a TÉ-d azonban annyival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Az íjakat és a parittyákat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik. A számszeríj sebzésébe nem számít bele az Erő módosító.

Bizonyos esetekben pozitív vagy negatív módosítókat kapsz a sebzésedhez.

Egyéb módosítók. Az okozott sebzést egyéb körülmények is módosíthatják, például bizonyos képességek, varázslatok és hasonlók.

Két kézzel forgatott fegyver: Amikor két kézzel forgatott fegyverrel okozol sebzést, pozitív Erő módosítód másfélszerese járul a sebzéshez (lefelé kerekítve). Amennyiben az Erő módosítód negatív, az nem másfélszereződik. A könnyű fegyvernek minősülő fegyverek nem kapják meg ezt a sebzésmódosítót (lásd Felszerelés fejezet – Apró, Kicsi, Közepes és Nagy méretű fegyverek).

Sebzés szorzása: Bizonyos esetekben a sebzést meg kell szoroznod valamennyivel. Ilyenkor a sebzést annyiszor dobd ki, amennyivel meg kellene szoroznod, minden egyes sebzéshez add hozzá a módosítókat, és az egészet add össze, hogy megkapd a támadás okozta sebzést.

Megjegyzés: Ha különféle hatások miatt többször is meg kellene szoroznod a sebzést, az összes szorzás az alap sebzést használja kiindulásul (lásd Szorzás).

Kivétel: A külön kockával dobandó extra sebzést (ilyen lehet például egy lángokkal övezett kard által okozott tűzsebzés) ne szorozd meg.

Időleges tulajdonság vesztés: Bizonyos támadásformák, mérgek és mágikus praktikák nem Sp-ben mérhető sebzést okoznak, hanem más hatást gyakorolnak az áldozatra. (Lásd : Állapotok táblázat)

Védő Érték

A Védő Értéked (VÉ-d) azt jelzi, mennyire nehéz pontos, sérülést okozó ütést bevinni neked. Ez az a támadó dobás eredmény, amit egy ellenfélnek el kell érnie, hogy sérülést okozhasson. Az átlagos földműves VÉ-je pl. 10. A karakter VÉ-je a következőképp számítható ki:

Közelharci VÉ = 10 + Gyorsaság alap + Ügyesség módosító + pajzs módosító (esetleges fegyver módosító) + esetleges Mozgásgátló Tényező + egyéb módosító

Távolsági VÉ = 10 + Ügyesség módosító + pajzs módosító (esetleges fegyver módosító) + esetleges Mozgásgátló Tényező + egyéb módosító

Gyorsaság alap: Kasztodtól és szintedtől függően jobban vagy kevésbé jól vagy képes elkerülni, kivédeni a rád irányzott csapásokat. Általános harci tapasztalatodat jelöli ez az érték. A Gyorsaság alap a távolsági támadásokkal szemben nem érvényesül, mivel ezeket szinte lehetetlen elkerülni, bármennyire képzett legyen is a karakter a harcban.

Ügyesség módosító: Ha magas az Ügyességed, könnyebben kerülöd el a támadásokat. Ezért számít bele a VÉ-dbe az Ügyesség módosítód.

Pajzs és fegyver módosító: A pajzsok és a speciális védekező fegyverek javíthatják a VÉ-det. Ez a módosító azt jelzi, mennyire tudnak megvédeni a csapásoktól. Egyes nagyobb, lomhább fegyverek azonban csökkenthetik a VÉ-t (MGT).

Mozgásgátló tényező: A nehezebb, merevebb vértek a sebzést felfogják ugyan, akadályozhatják azonban viselőjük szabad mozgását.

Egyéb módosítók: Sok más tényező befolyásolhatja a VÉ-det:



2-7-1. táblázat: Méretkülönbségből adódó TÉ módosítók

Támadó mérete	Méret módosító
8-cal nagyobb	-16
7-tel nagyobb	-13
6-tal nagyobb	-10
5-tel nagyobb	-8
4-gyel nagyobb	-6
3-mal nagyobb	-4
2-vel nagyobb	-2
1-gyel nagyobb	-1
megegyezik	±0
1-gyel kisebb	+1
2-vel kisebb	+2
3-mal kisebb	+4
4-gyel kisebb	+6
5-tel kisebb	+8
6-tal kisebb	+10
7-tel kisebb	+13
8-cal kisebb	+16

Kitérés módosítók: Más VÉ módosítók következhetnek a harcmodorból, amivel a csapásokat igyekszel elkerülni, mint például a Kitérés képességből vagy a védekező harcmodorból eredő módosító. Ezeket a módosítókat kitérés-módosítónak nevezzük. Az olyan helyzetekben, amikor elveszítenéd a VÉ-dből az Ügyesség módosítódat, elveszíted a kitérés módosítókat is. A másfajta módosítóktól eltérően a kitérés módosítók összeadódnak. A Kitérés képességből eredő +2 és a védekező harcmodorból eredő +2 módosítók összeadódnak, és +4 kitérés-módosítót eredményeznek.

Kezdeményező Érték

A Kezdeményező Értéked (KÉ) mutatja meg, hogy milyen gyorsan vagy képes reagálni egy adott helyzetre – ennek többek közt a csatatéren van jelentősége.

KÉ = Gyorsaság alap + Ügyesség módosító

Sebzésfelfogó érték

A különféle vértek, páncélzatok csökkentik a viselőjük által elszenvedett sebzést. A páncélzatok ezen tulajdonságát az úgynevezett Sebzésfelfogó Értékkel (SFÉ) mérjük. A páncél annyival csökkenti minden egyes, viselőjét ért sikeres támadás Sp-jét, amennyi az SFÉ-je. Azon támadások, amelyeknek a rendes sebzésen kívül még egyéb, különleges hatása is van (mérgezett nyilak, lángoló kard és hasonlók) csak akkor fejtik ki ezen többlet-hatásukat, amennyiben az áldozat legalább 1 pontnyi sebzést elszenved magától a fegyvertől.

Az SFÉ különböző forrásokból származhat.

Vértek: A különféle vértezetek, vastagságuk, kimunkáltságuk, és anyaguk függvényében csökkentik a sebzést (Felszerelés fejezet – Vértek táblázat).

Természetes Vértezet: Egy lény természetes vértezete SFÉ-t szolgáltat a lénynek. A természetes vértezet leggyakrabban pikkelyek, irha vagy hatalmas izomrétegek formájában jelentkezik. Természetes vértezetre varázstárgyak, varázslatok vagy egyes különleges képességek révén is szert tehetsz.

Mágikus Módosítók: A mágikus módosítók a vérted hatékonyságát növelik, esetleg téged ruháznak fel SFÉ-vel.

Sebesség

A sebességed mutatja meg, mennyit mozoghatsz egy körben úgy, hogy emellett még marad időd egy egyszerű cselekedetre – például egy támadásra vagy egy varázslat használatára. A sebességed elsősorban a fajodtól függ – egyes képességek és varázslatok növelhetik, a karaktered által viselt vértezet azonban csökkentheti.

A Kicsi méretű lények (törpe stb.) alap sebessége 6 ynevi láb.

A Közepes méretű lények (ember, elf, ork stb.) alap sebessége 10 ynevi láb.

Az ezektől eltérő méretű lények sebességéről a Bestiáriumban esik majd szó.

Ha csak annyit mozogsz egy körben, amennyi a sebességed, akkor van még lehetőséged egy támadásra ugyanabban a körben. Ha rohamozol, akkor a sebességed kétszeresét teheted meg. Ha nem támadsz, akkor sebességed kétszeresét teheted meg a körben. Ha rohansz, akkor a sebességed négyszeresét (vagy a háromszorosát, ha nehézvértet viselsz, vagy súlyos terhet cipelsz).

Ellenállások

Kalandozóként több baj is érhet, mint hogy fegyverrel megsebeznek. A betegségek, varázslatok, mérgek és egyéb ártó praktikák legkülönfélébb változatai mind-mind ártalmadra lehetnek.

Szerencsére egy, a kalandok során megedződött hős az ilyen veszedelmeket is képes túlélni.

Általában, amikor valamely mágikus vagy egyéb szokatlan támadási formának vagy kitéve, ellenállásod révén képes lehetsz elkerülni vagy csökkenteni a hatást. Ilyenkor erősségpróbát kell dobni a vonatkozó ellenállásod ellen – a támadáshoz hasonlóan ez a próba is egy d20 dobás, amihez az adott mágikus vagy egyéb hatás erőssége adódik (lásd a Mágia könyvében, illetve a Kalandmester Könyvében).

Erősség próba: d20 + Erősség

Ezt a próbát a támadó fél dobja (amennyiben nincs támadó, akkor a mesélő). A célszám a vonatkozó ellenállásod értéke:

Fizikai ellenállás =10 + Szívósság alap + Állóképesség módosító

Asztrális ellenállás értéke =10 + Tudat alap + Karizma módosító

Mentális ellenállás értéke =10 + Tudat alap + Akaraterő módosító

Ellenállás fajták:

Háromféle különböző ellenállás létezik:

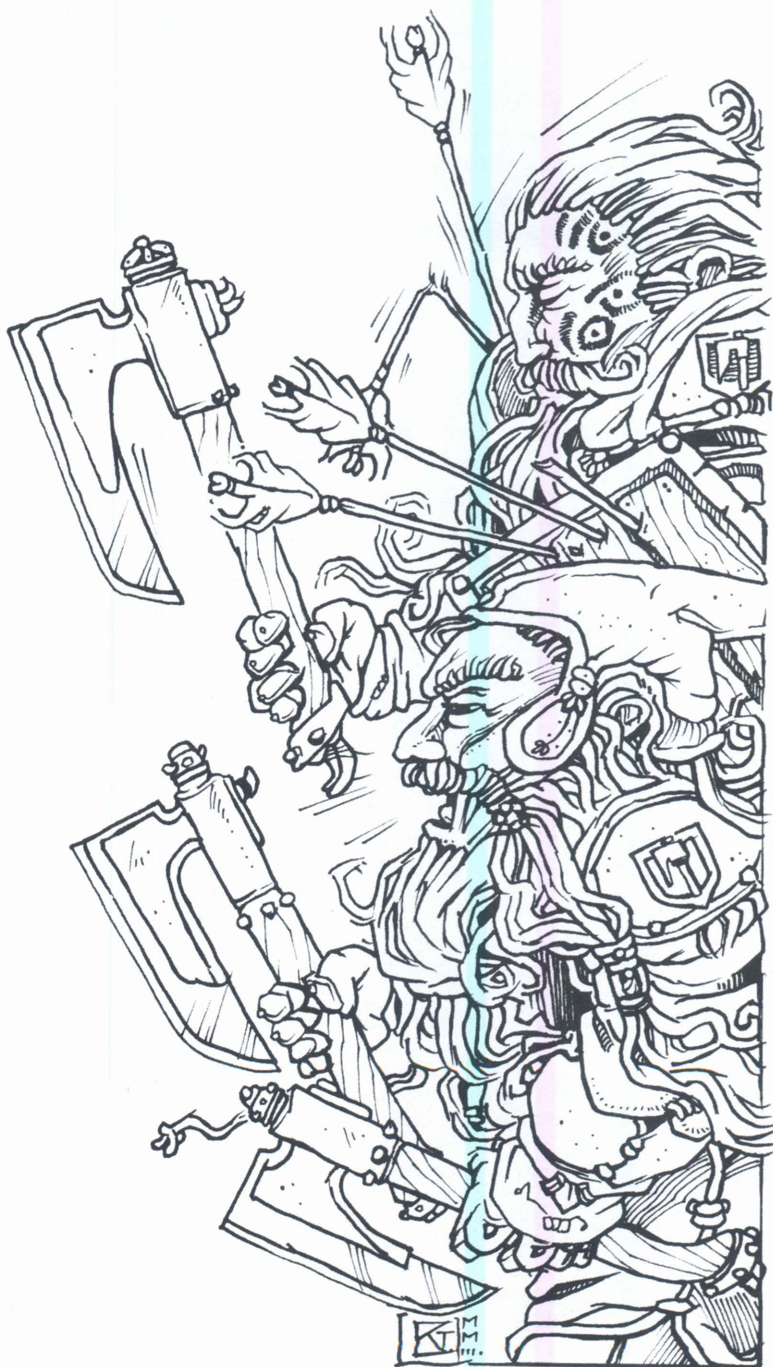
Fizikai: Ez az ellenállás méri a karaktered testi ellenálló képességét, és olyan támadások ellen használatos, mint a méreg, a bénulás és az olyan mágia, ami a fizikai testedre hat. A Fizikai ellenállás segít az olyan hatások csökkentésében, mint a méreg, a betegség, a bénulás, a megsemmisítés és hasonlók. A Szívósság alapodat és az Állóképesség módosítódat adod a Fizikai ellenállásodhoz.

Mentális: A Mentális ellenállás a karaktered mentális védelmét, akaraterejét és a mentáltestet célzó mágikus hatások elleni védettségét tükrözi. Mentális ellenállásodhoz a Tudat alapodat és az Akaraterő módosítódat adod.

Asztrális: Az Asztrális ellenállás a karaktered asztrális védelmét, érzelmi stabilitását és az asztráltestet célzó mágikus hatások elleni védettségét tükrözi. Asztrális ellenállásodhoz a Tudat alapodat és a Karizma módosítódat adod.

Az ellenállások értéke különféle módszerek segítségével csökkenthető. Az Asztrális és Mentális ellenállásokat a Pszi Ostrom diszciplína használatával lehet csökkenteni. A Fizikai ellenállás értéke pedig megegyezik a karaktered aktuális Ép-inek számával – amennyiben Ép-t sebződsz, Fizikai ellenállásod is csökken. A próbák alkalmával mindig a karakter vonatkozó ellenállásának aktuális értékét kell figyelembe venni.

Az elveszített ellenállás-pontokat a karakter az Ép-knek megfelelő ütemben nyeri vissza (lásd Gyógyulás).



A Harc meggyorsítása

A harc menetét rengeteg trükkel lehet felgyorsítani.

Támadás és Sebzés: *Dobhatod a támadó és a sebzés dobásaidat egyszerre. Ha a támadásod sikertelen, figyelmen kívül hagyhatod a sebzést, de ha találsz, a barátaidnak nem kell megvárniuk, amíg sebzést is dobsz.*

Többszörös Támadások: *Használj több különböző színű dobókockát, így akár egyszerre is dobhatod az összes támadásodat az adott körben. Azt, hogy melyik kocka melyik támadásodat jelenti, a dobás előtt mondd meg.*

Előre Dobás: *Ha már tudod, kire fogsz támadni, ledobhatod a támadásodat még mielőtt a te fordulód következne a harci körben. (Erről kérdezd meg a KM-ed véleményét, mielőtt így teszel. Van olyan KM, aki szereti figyelni játékosai dobásait.)*

Dobókockák, mint jelölők: *Használj dobókockákat a rövid (körökben mért) időtartamú mágikus hatások időtartamának jelölésére. Amikor a hatás kezdetét veszi, helyezz magad elé egy kockát, amelyik annyit mutat, ahány körig a varázslat hatása tart. Minden körben fordítsd a dobókockát a következő – eggyel alacsonyabb – számra, amíg a hatás időtartama le nem telik.*

Takarás Dobás: *Ha a célpontodat takarás miatt elvétheted, dobd egyszerre a támadó és a takarás-dobást. Ha a takarás-dobás miatt a támadásod sikertelen lenne, hagyd a támadó dobást figyelmen kívül.*

Előre Kidobott Kezdeményezés Értékek: *Kérd meg a KM-et, hogy dobja ki előre a szörnyek és ellenfelek, illetve a karakterek kezdeményezését, a csata előtt előkészítve a cselekvési sorrendet. Így amikor a harc ténylegesen elkezdődik, kihagyhatjátok a kezdeményezés dobást, és rögtön belevethetitek magatokat a csatába.*

Bábuk: *Használj bábukat és négyzetrácsos táblát (papírt) a terep és a harc résztvevőinek viszonylagos helyzetét szemléltetendő. Sokkal gyorsabb oda tenni a bábudat, ahová akarod, mint körülírni (és megjegyezni), hol is van a karaktered. Bábuk használatakor általában az 1 hüvelyk (2.5 cm) = 2 méter méretarányt szoktuk használni, és egy mező a négyzetrácson egy 2 méter x 2 méter méretű területet jelöl.*

Egészség

A harc során karaktered egészségi állapota rohamosan változhat – általában a téged ért csapások sebzésének következtében romlik, azonban javulhat is a különféle gyógyító varázslatok és praktikák folyományaként.

Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok

Az Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaid szabják meg, mennyi sérülést vagy képes elviselni úgy, hogy még talpon maradj, és tovább harcolhass.

Fájdalomtűrés-pontok

A Fájdalomtűrés-pontok (Fp) azt jelölik, milyen mértékben képes a karakter elkerülni az ellene irányuló sikeres támadások súlyosabb hatásait, elfordulni a halálos ütések elől, így csökkentve azok hatását. Ha egy csapástól Fp-ket vesztesz, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy a csapás eltalált – talán csak annyi történt, hogy hajszál híján sikerült kitérned előle, és eközben sebesülést szenvedtél tőle, felületi sebzést okozott neked. Ahogy egyre kevesebb Fp-d marad, egyre kevésbé vagy képes kitérni a rád irányuló csapások elől, így azok egyre veszélyesebbé válnak számodra. A magasabb szintű karakterek több Fp-vel bírnak, mint az alacsonyabb szintűek, hisz sokkal több tapasztalatot szerezhettek a halálos sebesülések elkerülésében.

A Fájdalomtűrés-pontjaid száma az egyes szinteken kapott Fp-id összege. Az egyes szinteken kapott Fájdalomtűrés-pontjaid számát a következőképp lehet kiszámítani:

Fp = (Aktuális kaszttól függő) Fájdalomtűrés-dobás értéke + Állóképesség módosító

Életerő-pontok

Az Életerő-pontok (Ép) azt jelölik, milyen mértékben képes a karakter elviselni a valós sérüléseket. Ha egy csapástól Ép-ket vesztesz, az azt jelenti, hogy a csapás valamilyen módon mindenképp eltalált, és sebet ejtett rajtad – egy egyszerű vágástól egészen a halálos sérülésig.

Az Életerő-pontjaid (Ép) számát a következőképp lehet kiszámítani:

Ép = 10 + Szívósság alap + Állóképesség módosító

Sebesülés és Halál

A harc során szinte elkerülhetetlen, hogy karaktered megsérüljön. Minél tapasztaltabb, kitartóbb és harcedzettebb vagy azonban, annál inkább vagy képes ellenállni a sérüléseknek.

Sebződés

A leggyakoribb módja annak, hogy egy karakter megsérül, az Fp- és Ép-vesztés – legyen a forrása egy ork csatabárdja, egy boszorkánymester villámcsapása, vagy a rád ömlő izzó láva.

A Fájdalomtűrés-pontjaid (Fp) és az Életerő-pontjaid (Ép) mérik, mennyire nehéz harcképtelenné tenni és megölni téged. Bár a különféle ellenfelek különféle módszerekkel rendelkezhetnek, hogy ártsanak neked, bántsanak és megöljenek, általában csupán sérülés ér, és Fp-t vagy Ép-t vesztesz. A különböző forrásból eredő sebzések összeadódnak, és idővel teljesen elfogyhatnak Fp-id vagy Ép-id. Ilyenkor bajban vagy.

A karaktered Fp-inek és Ép-inek számát a karakterlapon jelölöd – mind a maximális, mind az aktuális értéküket. A maximális értékek csak ritkán változnak, általában akkor, ha szintet lépsz. Az aktuális értékek már sokkal gyakrabban változnak – ha megsebesülsz, csökkennek, ha gyógyulsz, nőnek. Ahogy a karaktered sérül, az elszenvedett Sebzés-pontokat levonod ezekből, és a maradékot írod be az aktuális Fp és az aktuális Ép rovatokba. Ha a karaktered gyógyul, a visszanyert pontokat hozzájuk adod, és az eredményt írod be az aktuális Fp és az aktuális Ép rovatokba.

Sebzés-pontok

A Sebzés-pontok (Sp) azt jelképezik, milyen mértékű sebzést képes okozni egy adott fegyver, varázslat vagy más támadási forma. Attól függően, hogy a támadás mennyire sikeres, az Sp sebzést Ép vagy Fp sebzésre kell váltani – általánosságban szólva túlütés esetén Ép-re, amúgy pedig Fp-re.

Minden egyes pontnyi elszenvedett Ép sérülés 2 Fp levonását is eredményezi, mivel az ilyen sebesülések nagyon fájdalmasak, és igen megviselik a karaktert.

A sebzés hatásai

Ahogy a harc folyamán sebződsz, karaktered egyre rosszabb egészségi állapotba kerül, amely állapotok megnehezítik, hogy a harcban helytállj, és végső esetben karaktered halálához vezethetnek. Fp-id és Ép-id aktuális számától függően a következő egészségi állapotokba kerülhet a karaktered:

Fájdalomtűrés-pontok negyede: Ha Fájdalomtűrés-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (lefelé kerekítve), kimerültté válsz. Nem vagy képes futni vagy rohamozni, és minden próbádra, VÉ-dre és ellenállásodra -2 módosítót kapsz.

Fájdalomtűrés-pontok száma 0: Ha Fájdalomtűrés-pontjaid száma 0-ra esik, továbbra is kimerültnek számítasz. Ezen felül ezután körönként Akaraterő-próbát kell dobnod (célszám 15) – amelyik körben elvéted, abban a körben kábultnak számítasz. Ezt a próbát minden egyes körben meg kell dobnod,

amíg 0 Fp-n vagy. Minden további sebzés az Ép-idből vonódik le.

Ha gyógyítással a karakter Fp-inek száma a maximális érték negyede fölé emelkedik, a karakter nem számít többé kimerültnek, és a fenti megkötések nem vonatkoznak rá.

Életerő-pontok negyede: Ha Életerő-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (lefelé kerekítve), harcképtelennek számítasz. Körönként csak egy egyszerű cselekedetet vagy képes végrehajtani, és minden próbádhoz valamint VÉ-dhez -2 módosító járul. Ha megerőlteted magad, dobnod kell egy Állóképesség-próbát (célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméletedet veszted. A futás, támadás, varázslás, és a fizikai igénybevétellel vagy mentális összpontosítással járó cselekedetek megerőltetőnek számítanak.

Életerő-pontok száma 0: Ha az Életerő-pontjaid 0-ra esnek, eszméletedet veszted, és haldokolni kezdesz. Az Életerő-pontok száma nem csökkenhet 0 alá.

Magatehetetlen ellenfelek sebzése: Hiába van nagyon sok Fp-d vagy Ép-d, a kés a hátban kés a hátban marad. Ha nem vagy képes valahogy elkerülni vagy elhárítani a rád mért csapásokat, komoly bajban vagy (lásd magatehetetlen ellenfelek).

Ha kegyelemdöfést hajtanak végre rajtad, Ép-id száma azonnal 0-ra kerül, a haldoklással kapcsolatos Állóképesség próbádhoz -10 módosító járul.

Eszméletlenség

Az eszméletlen karakter nincs tudatánál, magatehetetlennek számít. Ellenfelei rendkívül előnyös pozícióból támadhatnak rá, sőt akár kegyelemdöfést is végrehajthatnak ellene.

Eszmélet visszanyerése: Az eszméletlen karakterek óránként tehetnek egy Állóképesség próbát (célszám 15), hogy visszanyerjék az eszméletüket. Amennyiben ez sikertelen, a karakter óránként újabb próbát tehet. Ha a próba sikeres, feleszmél. Soron kívül jogosult az Állóképesség próbára az a karakter, akit fellocsolnak, megpofozgatnak, esetleg más praktikákkal próbálnak eszméletére téríteni. Amennyiben valamelyik próba sikeres, a karakter feleszmél, és mindaddig eszméleténél is marad, amíg bármilyen okból újból nem sebződik (akár csak Fp-t is), vagy valamilyen módon meg nem erőlteti magát. Amennyiben ez bekövetkezne, Állóképesség próbát kell tennie 15-ös célszám ellenében – ha nem dobja meg, újfent eszméletét veszti.

Ha gyógyítással – vagy természetes gyógyulással – a karakter Ép-inek száma maximális Ép-inek negyede fölé emelkedik, megszűnik az eszméletvesztés veszélye.

Haldoklás

A haldokló karakter élete veszélyben forog; bármelyik pillanatban meghalhat.

Amint a karaktered haldokolni kezd, azonnal dobnod kell egy Állóképesség próbát 5-ös célszám ellen. Ha elrontod a dobást, meghalsz. Ha megdobod, életben maradsz, ám a dobást ezután minden 10. körben meg kell ismételned (a célszám minden eltelt 10 kör után eggyel nő). 0 ÉP-n minden további sebzés halálos a karakter számára.

Amennyiben legalább 10-zel túldobod a célszámot, vagy természetes 20-at dobsz, állapotod stabilizálódik.

Stabilizáció: A haldokló karakterek maguktól stabilizálódnak, ha az Állóképesség próbán legalább 10-zel túldobják a célszámot, vagy természetes 20-at dobnak. Ezen kívül is léteznek módszerek a haldokló karakterek stabilizálására:

- A Gyógyítás képzettség sikeres használata (célszám 15).
- Valamely idevágó mágikus praktika használata.

A stabil állapotú karakternek nem kell tovább Állóképesség próbát dobnia, hogy elkerülje a halált. Eszméletlen ugyan, de már nincs életveszélyben. Amennyiben azonban a karakter újabb sebzést szenved el, ismét dobnia kell egy Állóképesség-próbát (valamint ezután minden 10. kör végén), amit ha nem dob meg, haldokolni kezd, és a haldoklás rendes szabályai vonatkoznak rá. A próba célszáma ilyenkor is 5-ről indul, függetlenül attól, hogy korábban, a stabilizáció előtt mennyi ideig haldoklott a karakter.

Halál

Amennyiben a haldoklás során a karakter nem dobja meg valamelyik Állóképesség próbáját, meghal. Ilyenkor lelke elhagyja a testét, a személyes aura védelme megszűnik a test felett.

Egyéb Állapotok

A sebződés hatásain kívül egyéb állapotokba is kerülhetsz a harc folyamán – ilyenek lehetnek például a vakság, a süketség, a bénultság, a rémület, a pánik és hasonlók. Ezek az állapotok mind befolyásolhatják a karakter cselekedeteit és harci helytállását. Az állapotokat és hatásaikat részletesen a 2-7-19. táblázat ismerteti.

Gyógyulás

Elvesztett Fp-idet és Ép-idet szerencsére többféle módon is visszanyerheted. Ha van pár órád vagy napod pihenni, magadtól is felgyógyulhatsz valamennyit sérüléseidből, a képzett gyógyítók pedig sok olyan köznapi és mágikus módszert ismernek, amelyek segítségével meggyorsíthatják felépülésedet.

Ha egy súlyosan sebesült (Ép-t vesztett) karakter sebeit valaki (akár önmaga is) ellátja, normálisan gyógyulni kezd, amennyiben állapota stabil. Az ilyen karakter előbb-utóbb rendbe is jön. Annak a súlyosan sebesült karakternek azonban, akinek a sebesüléseit nem látják el, óránként dobnia kell egy Állóképesség próbát 15-ös célszám ellen. Amennyiben nem dobja meg, veszít 1 Ép-t, annak minden következményével. Amennyiben megdobja, elindul a gyógyulás folyamata. Az első sikeres dobás után már nem kell dobnia; ilyenkor már minden valószínűség szerint fel fog épülni, hacsak újból nem sebződik, akár Fp-t is. Ekkor ugyanis megint dobnia kell óránként, amíg csak sikerrel nem jár, vagy el nem kezd haldokolni.

A karakter Ép-it és Fp-it visszanyerheti természetes gyógyulás (napok és órák alatt), gyógyítás (változó időtartamú) vagy mágia útján (szinte azonnal). Egyik esetben sem gyógyulhat azonban vissza több Ép-t vagy Fp-t, mint azok maximális értéke.

Természetes gyógyulás

A karakter minden pihenéssel töltött órában annyi Fp-t gyógyul, amennyi a karakter-szintje, és minden pihenéssel töltött nap után 1 Ép-t. Egy 5. szintű harcos tehát óránként 5 Fp-t és naponta 1 Ép-t kap vissza. A karakter végezhet könnyű, nem megterhelő cselekedeteket, amennyiben azonban harcol vagy varázsol, aznap – vagy abban az órában – nem gyógyul. Ha mindvégig ágyban marad, és csak a pihenésnek szenteli magát, karakter-szintje másfélszeresét kapja vissza Fp-ben (lefelé kerekítve), és 2 naponként 3 Ép-t.

A magasabb szintű karakterek azért gyógyulnak több Fp-t, mert szívósabbak, és mert esetükben bizonyos számú Fp vesztés kisebb mértékű kimerültséget jelöl, mint alacsonyabb szintű társaiknál.



Gyógyítás

Egy képzett gyógyító képes meggyorsítani a karakter gyógyulásának ütemét, a Gyógyítás képzettség hosszútávú ápolás opciójával. Az így kezelt karakterek óránként másfélszer annyi Fp-t nyernek vissza, mint a karakter-szintjük (lefelé kerekítve), és 2 naponta 3 Ép-t. Ha ezen kívül mindvégig ágyban is maradnak, akkor óránként kétannyi Fp-t gyógyulnak, mint a karakter-szintjük, és naponta 2 Ép-t.

Mágikus gyógyítás

Több különböző mágikus hatás, pszi diszciplína és különleges képesség is, mint például a pap gyógyítás varázslatai vagy a különféle gyógyító italok, Ép-t vagy Fp-t (vagy mindkettőt) adhatnak a karakternek. Az adott Fp vagy Ép mennyisége az adott varázslattól vagy képességtől függ.

Tulajdonság-sérülés visszagyógyulása:

A tulajdonság-sérülés pihenéssel (könnyű cselekvés, nincs harc vagy varázslás) 1 pont / nap ütemben tér vissza. Teljes pihenéssel vagy gyógyító közbenjárásával 2 naponta 3 pont tér vissza, teljes pihenés és ezzel egyidejű ápolás esetén pedig napi 2 pont.

Az Állóképesség növekedése és az aktuális Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok

Amennyiben a karakter Állóképessége valamilyen okból kifolyólag megnövekszik, ez megnövelheti Fp-i és Ép-i számát. A hatás ideje alatt a többletpontokat akár vissza is lehet gyógyulni. Amikor azonban a karakter Állóképessége visszaáll eredeti értékére, annyi Fp-t és Ép-t veszít, amennyit a hatás kezdetekor kapott. Amennyiben a hatás elmúltával a karakter több Fp-t vesztene, mint amennyivel éppen rendelkezik, a különbözetet nem veszíti el Ép-ben. Ilyenkor a karakter 0 Fp-re kerül, és kimerültté válik. Egyéb esetekben azonban a szokásos sebződés szabályok értelmében kell eljárni.

Például Krom (4. szintű fegyverforgató és 3. szintű Korg, 18-as Állóképességgel) +4 Állóképességet kap, ha az Őrjöngés kaszt-képességet használja. Ez +2 Ép-t és +14 Fp-t jelent neki, 21-ről 23-ra emelve aktuális Ép-it, és 73-ról 87-re aktuális Fp-it. Ha Kromnak sérülés következtében csak 62 Fp-je marad, Aldus vissza tudja gyógyítani Fp-it 87-re. Ha azonban az Őrjöngés végén Kromnak csak 2 Ép-je maradt, akkor, amikor elveszíti a +2 Ép-t, 0-ra esik, és eszméletlenné válik.

A Harc Menete

A harc menete ciklikus – először az egyik fél támad, majd a másik. A résztvevők bizonyos sorrendben cselekednek. A harc menete általában a következőképpen alakul:

1. A harcot minden résztvevő készületlenül kezdi, ez azonban csak az első cselekedetükig tart.
2. A KM eldönti, ki bír tudomással az ellenfeleiről, és ki nem. Ha akad olyan, aki tudomással bír, és akad olyan, aki nem, a hagyományos harci körök előtt lezajlik egy meglepetés kör. Az ellenfeleikről tudó résztvevők kezdeményezés-próbát dobnak, hiszen a meglepetés körben cselekedhetnek. A meglepetés körben a kezdeményezés érték sorrendjében (legmagasabb kezdeményezéstől a legalacsonyabbig) cselekednek az ellenfeleikről tudomással bíró karakterek, azonban csak egy egyszerű cselekedetet hajthatnak végre. Az ellenfeleikről nem tudó karakterek nem cselekedhetnek a meglepetés körben. Amennyiben a csatát mindenki cselekedet nélkül kezdené – avagy épp senki sem -, nincs meglepetés kör.
3. Azok a résztvevők, akik még nem dobtak kezdeményezés próbát, most megteszik. Mindegyik résztvevő készen áll már az első hagyományos kör megkezdésére.
4. A résztvevők a kezdeményezés értékeik sorrendjében cselekszenek.
5. Amikor mindenki cselekedett már, a legmagasabb kezdeményezés értékű karakter cselekszik újra, és a 4. és 5. lépések addig ismétlődnek, amíg a harc véget nem ér.

Kezdeményezés

Minden körben valamennyi, a harcban résztvevő karakter és lény cselekedhet valamit. A résztvevők kezdeményezése dönti el a cselekvési sorrendet a legmagasabb kezdeményezéstől a legalacsonyabbig. Ennek meghatározására minden harc elején az összes résztvevő dob egy kezdeményezés-dobást.

Kezdeményezés-dobás: d20 + Kezdeményező érték

A KM meghatározza, milyen sorrendben cselekszenek a karakterek, a legmagasabb kezdeményezéstől számolva vissza a legalacsonyabbig – ennek a dobásnak az eredménye vonatkozik a harc összes körére, hacsak valaki nem cselekszik olyasvalamit, amitől megváltozik a kezdeményezése. A KM általában lejegyzi a karakterek nevét kezdeményezés sorrendben, hogy harc közben gyorsan tudjon egyik karakterről a másikig haladni. Ha két vagy több résztvevőnek ugyanakkora a kezdeményezése, a Kezdeményező értékük sorrendje dönt (a legmagasabb KÉ-jű karakter cselekszik előbb). Ha még mindig akad azonos kezdeményezés, dobj fel egy pénzérmét, hogy ki cselekedjék előbb.

NJK-k kezdeményezése: A KM jellemzően egyetlen kezdeményezés próbát dob az NJK-knak. Így minden körben egyszer jönnek a játékosok, és egyszer jön a KM is. A KM azonban dönthet úgy, hogy külön kezdeményezés próbát dob a különböző fajta NJK-knak, vagy akár minden egyes NJK-nak is. Például a KM dobhat egy kezdeményezés próbát a városőrség vezetőjének, és egy másikat a városőr szakasz többi tagjának.

Első kör: A csata elején, mielőtt még cselekedhettél volna (mielőtt az első hagyományos körben, a kezdeményezésed szerint cselekedhettél volna), nem vagy képes rendesen reagálni ellenfeleid támadásaira. Ilyenkor **készületlennek** számítasz (ez akkor érint különösen érzékenyen, ha valaki orvtámadást hajt végre ellened). A meglepett karakterek nem jogosultak megszakító támadásra.

Különleges kezdeményezésű cselekedetek

A harcban általában olyan gyorsan cselekszel, amilyen gyorsan csak tudsz, előfordulhatnak azonban olyan alkalmak is, amikor valamely esemény bekövetkeztére, esetleg valaki más cselekedetére vársz, hogy aztán arra válaszképp cselekedj valamit.

Késleltetés

Ha késleltetsz, abban az esetben nem akkor cselekszel, amikor rajtad lenne a cselekvés sora, hanem csak később, amikor jónak látod. Meghatározhatsz egy új kezdeményezés értéket, és amikor eszerint kerül rád a sor, végrehajthatod a cselekedetedet. Amennyiben az új kezdeményezésed magasabb, mint a korábbi volt, az nem azt jelenti, hogy hamarabb cselekedhetnél abban a körben, amikor késleltetni kezdesz. Ilyenkor már csak a következő körben hajthatsz végre egy cselekedetet a magasabb kezdeményezésnél – a késleltetéssel időt nem lehet nyerni. Az új kezdeményezésedet előre megadhatod, de megteheted azt is, hogy egyszerűen addig vársz, amíg valami olyasmi történik, amire reagálni akarsz.

A késleltetés olyankor hasznos, amikor tudni szeretnéd, mit cselekedtek az adott körben társaid és ellenfeleid, mielőtt te magad cselekednél. Ennek azonban az az ára, hogy csökken a kezdeményezésed – az idő, amit az események szemlélésével töltöttél, elveszett számodra. A késleltetéssel nem szakíthatod meg valaki más cselekedetét (mint megteheted azt a cselekedet készenlétbe helyezésével).

Például Vendamas és Myrek át akar jutni egy katona mellett, aki egy Tharr-papot őriz. Vendamas kezdeményezése 22, de késleltet. Tudja, ha elhaladna a katona mellett, az megszakító támadást intézhetne ellene. 14-nél a pap Káoszkardot varázsol, hogy Vendamast támadja vele. 8-nál a katona készenlétbe helyez egy cselekedetet: megtámad bárkit, aki a közelébe jön. 6-nál Vendamas megrohamozza a papot. A

katona támad egyet a készenlétbe helyezett cselekedet miatt, és még egyet megszakító támadásként, mivel a fenyegetett területén mozog keresztül. Vendamas lerázza magáról, eléri a papot, és rásújt egyszer. Most cselekszik Myrek, 5-nél. Ő is elszalad a katona mellett, és a papra támad. A harc hátralevő idejére 5 lesz a kezdeményezése.

A késleltetés korlátai: A karakter nem csökkentheti a saját kezdeményezés értékét szándékosan -10 alá. Amikor a kezdeményezés eléri ezt az értéket, és a karakter még ekkor sem cselekszik, úgy új kör kezdődik a legmagasabb kezdeményezéstől kezdve, amivel a harc nem késleltető résztvevőinek valamelyike bír (a késleltető karakterek kezdeményezése mindig annyi, ahol épp a kör tart). A karakter addig késleltetheti a cselekedetét, ameddig szeretné – akár több körön keresztül is. Amíg azonban késleltet, nem cselekszik.

Több késleltető karakter: Ha több karakter is késleltet, a magasabb Kezdeményező-értékkel (döntetlen esetén a Gyorsaság alap számít) rendelkező karakter van előnyös helyzetben. Ha két késleltető karakter ugyanannál a kezdeményezésnél akar cselekedni, a magasabb KÉ-vel rendelkező karakter eldöntheti, hogy előbb szeretne cselekedni vagy később.

Például egy sötét éjszaka Myrek egy sikátorban belebotlik egy gyanús kinézetű idegenbe. Myrek kezdeményezése 17, magasabb, mint a gyanús idegenn – nem akar viszont sem támadni, sem menekülni vagy beszédbe elegyedni, amíg nem tudja, mit akar tenni az idegen. Ezért késleltet, hogy az idegen után cselekedhessen. Az idegen kezdeményezése 12. Ő is késleltet. A kezdeményezés csökken, és egyik karakter sem cselekszik. (Ha lettek volna más karakterek is a helyszínen, akkor rendesen cselekednének a kezdeményezésüknél.) Néhány pillanatig csak állnak egymással szemben, amikor a távolban megcsillan a hold fénye az őrjárat fegyverzetén. Myrek cselekvésre határozza el magát, az idegen pedig (akinek feltehetően magasabb kezdeményező értéke van) úgy dönt, megvárja, mit tesz Myrek. Myrek tehát elszánja magát, és meghajol az idegen felé, miközben reménykedik.

Készenlétbe helyezés

A készenlétbe helyezés cselekedettel előkészíthetsz egy cselekedetet, amit majd később cselekszel meg, válaszképp egy meghatározott eseményre. A készenlétbe helyezés egyszerű cselekedetnek számít, így lehetséges mozogni mellette. A készenlétbe helyezés nem jogosítja megszakító támadásra a téged fenyegető ellenfeleket (ettől függetlenül azonban maga a készenlétbe helyezett cselekedet jogosíthatja őket megszakító támadásra).

Hogyan működik a készenlétbe helyezés: Arilia, a boszorkány és a barátai, goblin útonállókkal harcolnak. 14-es kezdeményezésnél Arilia kijelenti, hogy megbűvöli az első goblint, aki 10 láb távolságba ér. 10-es kezdeményezésnél Vendamas Arilia mellé lép, és készenlétbe helyez egy támadást az első közel érő ellenfél ellen. 7-nél a goblinok rohamoznak. Amint az első goblin 10 láb közelre ér, Arilia elmondja a bűbájt, ám a goblin ellenállása sikeres, és a varázslat nem hat rá. Vendamas az első közel érő goblinra sújt, és levágja. A többi goblin azonban odaér hozzájuk, és támadhat rájuk. Ezután Vendamas és Arilia 7-nél fog cselekedni, de a goblinok előtt.

Cselekedet Készenlétbe Helyezése: Csak egyszerű, mozgás-értékű vagy szabad cselekedeteket lehet készenlétbe helyezni. Határozd meg a cselekedetet, amit készenlétbe akarsz helyezni, és a feltételt, aminek a teljesülésekor végre akarod azt hajtani. Ezután – bármikor a következő cselekedetedet megelőzően – elvégezheted a készenlétbe helyezett cselekedetet, amint a meghatározott feltétel teljesül. A készenlétbe helyezett cselekedetedet közvetlenül az azt kiváltó cselekedet előtt hajthatod végre. Az a kezdeményező érték, amikor végül cselekedtél, lesz a kezdeményezésed a harc hátralevő részére, és ezután mindig a cselekedetedet kiváltó teremtmény előtt fogsz cselekedni (amíg valamelyiktek kezdeményezése valamilyen okból meg nem változik).

A készenlétbe helyezés következményei a kezdeményezésre: A kezdeményezésed az a kezdeményezés érték lesz, amikor végül a cselekedetedet végrehajtottad. Ha újra rajtad van a cselekvés sora, és még nem hajtottad végre a készenlétbe helyezett cselekedetet, már nem is cselekedheted meg – viszont újra készenlétbe helyezheted ugyanazt a cselekedetet. Ha a készenlétbe helyezett cselekedetet a készenlétbe helyezést követő körben, az eredeti kezdeményezésednél magasabb kezdeményezés értéknél cselekszed meg, a kezdeményezés értéked a csata hátralevő részére az új értékre emelkedik, viszont nem kapod meg a hagyományos cselekedetedet abban a körben.

Varázshasználók megzavarása: Készenlétbe helyezhetsz egy támadást egy varázshasználó ellen azzal a feltétellel, hogy akkor hajtod végre, „amikor varázsolni kezd". Amennyiben ezzel a támadásoddal sikeresen megsebzed a varázshasználót, elveszítheti a varázslatát (az Összpontosítás képzettség-próbájának eredményétől függően).

Varázs készenlétbe helyezése: Varázslatokat is helyezhetsz készenlétbe – a rendes szabályok szerint.

Amennyiben sejted, hogy valaki varázsolni szándékozik rád, készenlétbe helyezhetsz egy varázslat cselekedetet (gyakorta az „amikor varázsolni kezd" feltétellel), hogy megpróbálhass egy olyan varázslatot létrehozni, ami majd semlegesíti ellenfeled varázslatát (pl. Tűzkitörés ellen Vízaurát). Ilyenkor, amint ellenfeled belekezd a varázslat létrehozásába, megpróbálhatod felismerni a használt varázslatot egy Ismeret (Magas, Szakrális, vagy vonatkozó Tapasztalati Mágia) képzettség próbával (célszám 15 + a varázslat erőssége). Ha sikerül a próbád, és képes vagy időben elvarázsolni a megfelelő varázslatot (megfelelően rövid a varázslási ideje, és van elég manapontod a létrehozására), a varázslat létrejön, és legalább részben hatástalanítja az ellenfél varázslatát (lásd a Mágia Könyvében).

Fegyver készenlétbe helyezése roham ellen: Bizonyos szúrófegyverekkel (Felszerelés fejezet -Fegyverek táblázat) készenlétbe helyezhetsz egy támadást a roham ellen. Az ilyen fegyverek kétszeres sebzést okoznak, ha találatot érsz el velük egy rohamozó karakter ellen.

Meglepetés

A harc elején, ha nem észleled ellenfeleid jelenlétét, ők viszont tudomással bírnak rólad, meglepnek téged.

Tudomás és meglepetés

Előfordulhat, hogy bizonyos résztvevőket készületlenül ér az ellenfél támadása. Olyan is megeshet, hogy lesből ütnek rajta az egész csapaton, vagy épp ellenkezőleg, a karakterek lepik meg ellenfeleiket.

Tudomás meghatározása: A KM dönti el, ki tud az ellenfeleiről, és ki nem. Kérhet Hallgatózás-próbát, Észlelés-próbát, vagy bármilyen más próbát, hogy eldöntse, ki veszi észre az ellenfeleit. Néhány példa:

- A csapat (egy részük fémvértben csörtetve) egy ajtóhoz ér. A KM tudja, hogy az ajtó másik oldalán lévő őr hallja a csapatot. A csapat tolvaj tagja hallgatózik az ajtónál; szuszogást hall, és ezt elmondja a társainak. A lovag betöri az ajtót. Mindkét oldal tudott az ellenfeleiről; senki sincs meglepve. A karakterek és az őr kezdeményezés dobást dobnak, és a harc kezdetét veszi.
- A csapat egy romos fegyverraktárt kutat át, valami értékeset keresve. A raktárban tolvajok bujdosnak rejtekhelyeiken, a megfelelő pillanatra várva. A csapat egyik tagja, a bárd észrevesz egy tolvajt, mire az eddig rejtőző alakok a csapatra vetik magukat. A tolvajok és a bárd kapnak egy egyszerű cselekedetet az első körben. Azok a tolvajok, akik elég közel vannak, megrohamozhatják a kalandozókat, és rájuk támadhatnak. Mások kedvező pozíciót vehetnek fel, vagy lőhetnek a meglepett csapattagokra. A bárd varázsolhat, támadhat, vagy bármi mást cselekedhet. A meglepetés kör után kezdődik az első hagyományos kör.

- A csapat épp egy sötét folyosón halad – hívatlanul. A folyosó végén Dothar, egy embergyűlölő boszorkánymester áll, aki nem szereti, ha megzavarják. A sötétség rejtekébe burkolózva dühösen Villámvarázs varázslatot szór a csapatra. Ez a meglepetés kör. A villámcsapás után kezdődik az első hagyományos kör, és a csapat még mindig nehéz helyzetben van, mert nem tudja, ki a támadó.

Meglepetés kör: Ha van olyan résztvevő, aki nem tud az ellenfeleiről, és olyan is van, aki pedig tud, úgy meglepetés kör zajlik le, mielőtt a hagyományos körök elkezdődnének. Az ellenfeleikkel tisztában lévő résztvevők cselekedhetnek a meglepetés körben, ezért kezdeményezés dobást dobnak. A nem meglepett résztvevők kezdeményezésük sorrendjében (a legmagasabbtól a legalacsonyabbig) végezhetnek egy egyszerű cselekedetet (lásd Egyszerű cselekedetek). Ha senkit sem leptek meg, vagy épp ellenkezőleg, mindenkit megleptek, nincsen meglepetés kör.

Meglepett résztvevők: Azok, akik nem tudnak az ellenfeleikről, nem cselekedhetnek a meglepetés körben. Mivel a harc folyamán még nem cselekedtek, az ilyen résztvevők készületlennek számítanak.

Harci kör

Minden egyes harci kör 6 másodpercnyi időt jelöl. A kör valójában egy lehetőség arra, hogy a harc minden résztvevője végrehajtson egy cselekedetet. Bármi, amit nagyjából 6 másodperc alatt meg lehet tenni, végrehajtható egy harci kör során. A leggyakoribb harci cselekedetek – támadás, varázslás, mozgás, rohamozás és hasonlók -, amelyeket a körben végre lehet hajtani, a következő oldalakon kerülnek részletezésre.

Minden kör azzal kezdődik, hogy a legmagasabb kezdeményezésű karakter cselekszik, ezután a cselekvés sora az alacsonyabb kezdeményezésű karaktereken van – kezdeményezésük eredménye szerint csökkenő sorrendben. Minden kör ugyanazt a kezdeményezés sorrendet használja. Amikor egy karakter a kezdeményezésben sorra kerül, az összes cselekedetét végrehajtja, amit az adott körben szeretne. (A kivételekért lásd Megszakító támadások és Különleges Kezdeményezésű Cselekedetek)

A kör elejének és végének a legtöbb szempontból nincsen szerepe. A „kör" kifejezés ugyanúgy használatos, mint például a „hónap" – ami ugye jelölhet egy bizonyos hónapot, de utalhat egy hónapnyi időre, ami két egymást követő hónap azonos napja között telik el. Így a kör is jelölhet egy olyan kört, ami a legmagasabb kezdeményezésű karakter cselekedetétől kezdődik, és a legalacsonyabb kezdeményezésű karakter cselekedetéig tart. Általában azonban egy környi időt jelöl, ami az egyik kör valamely kezdeményezés eredményétől a következő kör azonos kezdeményezés eredményéig tart. Az olyan hatások, amelyek bizonyos számú egész körön át tartanak, azon a kezdeményezés eredményen érnek véget, amelyen elkezdődtek. Például Trenat a 15-ös kezdeményezésnél cselekszik, és a Belső Idő diszciplínát alkalmazza, melynek hatását 1 körig szándékozik fenntartani. A karakter addig marad Belső Időben, míg a következő körben ismételten rá nem kerül a cselekvés sora, nem pedig annak a körnek a végéig, mikor a diszciplína hatását életre hívta. A Belső Idő hatása tehát a következő kör 15-ös kezdeményezés értékénél ér véget, pontosan akkor, mikor a karakter megválaszthatja következő cselekedetét (amennyiben tehát a következő körben egy ellenfél a 15-ös kezdeményezés értéknél, de még a karakter előtt cselekszik – például azonos kezdeményezés dobása, de magasabb kezdeményező értéke miatt -, úgy a Belső Idő még érvényben lesz a cselekedetei alatt.



Cselekedetek

Az alapvető mozgás, támadás és varázslás cselekedetek nagyjából minden lehetőséget lefednek, amit csak harcban tenni szeretnél. Végrehajtásuk időtartamát tekintve több kategóriába sorolhatóak. Ezeket írjuk itt le.

Cselekedetek fajtái

Egy cselekedet fajtája lényegében azt adja meg, hogy a harci körhöz viszonyítva mennyi időt vesz igénybe az adott cselekedet végrehajtása, és hogyan viszonyul a cselekedet a mozgáshoz. A cselekedeteknek négy fajtája van: szabad cselekedet, mozgás-értékű cselekedet, egyszerű cselekedet és teljes-körös cselekedet. Bizonyos tevékenységek nem minősülnek cselekedetnek (lásd Nem-cselekedetek).

Cselekedetek száma a harci körben: Egy átlagos harci kör során két mozgás-értékű cselekedetet, vagy egy egyszerű és egy mozgás-értékű cselekedetet, vagy egyetlen teljes-körös cselekedetet hajthatsz végre. Ezeken felül három szabad cselekedetet is végrehajthatsz a körben – amennyiben a KM valamiért másként nem rendelkezik.

Mikor hajthatsz végre több vagy kevesebb cselekedetet: Bizonyos helyzetekben vagy csak egy egyszerű cselekedetet, vagy csak egy mozgás-értékű cselekedetet hajthatsz végre a körben. Ennek több oka lehet, például:

- A meglepetés körben mindenki – akit nem leptek meg – csak egy egyszerű cselekedetet hajthat végre. Ehelyett végezhet természetesen mozgás-értékű cselekedetet is.
- Ha készenlétbe helyeztél cselekedetet (lásd Készenlétbe helyezés).
- Ha harcképtelen, lelassult vagy kótyagos vagy, esetleg másképp gátolnak a cselekvési képességedben.

Esetenként rendes cselekedeteid mellett további cselekedeteket végezhetsz, például ha Felgyorsultnak számítasz. Ez általában valamilyen mágikus praktika vagy pszi eredményeképp fordul elő, és az adott varázslat, tárgy vagy diszciplína leírásából derül ki.

Szabad cselekedet

A szabad cselekedetek nagyon kevés időt és energiát emésztenek fel, és olyan kevés jelentőséggel bírnak a kör szempontjából, hogy gyakorlatilag nem kerülnek időbe a karakternek. Miközben más cselekedeteket végzel, legfeljebb három Szabad cselekedetet hajthatsz végre. A KM azonban határt szabhat annak, hogy hány és milyen szabad cselekedetet végezhetsz, és hogy mi számít egyáltalán szabad cselekedetnek. Például az, hogy odakiálts figyelmeztetőleg egy társadnak, szabad cselekedet. A lovagrend szabályzatának, vagy a pyarroni istencsalád metafizikai hátterének és a vallás dogmatikájának ismertetése azonban már több percet vagy órát is igénybe vehet.

Mozgás-értékű cselekedet

Egy mozgás-értékű cselekedet során annyi lábat tehetsz meg, amennyi a sebességed, vagy végrehajthatsz valami olyasmit, ami nagyjából ugyanennyi időt vesz igénybe. Mozgás-értékű cselekedetet végrehajthatsz akár egy egyszerű cselekedet helyett is (fordítva azonban ez nem igaz).

Ha mozgás-értékű cselekedetet végzel, úgy tekintendő, mintha lemozogtad volna a maximális sebességedet. Például egy karakter használhatja a támadás cselekedetet úgy, hogy mozog 6 ynevi lábat és támad egyet, vagy hogy felkel a földről, és támad egyet. Használhatja a kétszeres mozgás cselekedetet arra, hogy felálljon a földről, majd mozogjon 6 ynevi lábat. A kétszeres mozgással azt is megteheti, hogy feláll fekvő helyzetből, és elővesz egy tárgyat (mindkét cselekedet mozgásértékű).

Ha valamely körben nem mozogsz ténylegesen (általában azért, mert a mozgásodat felcserélted egy vagy több mozgásértékű cselekedetre), egy kiegészítő mozgást akkor is tehetsz, méghozzá vagy a cselekedeted előtt, vagy utána, vagy akár közben is. Például, ha a fent említett harcos a földön fekszik,

megteheti, hogy feláll (egy mozgás-értékű cselekedet), végez egy kiegészítő mozgást (egy 2 láb hosszú mozgást), majd támad egyet.

Egyszerű cselekedet

Az egyszerű cselekedet keretében lehetőséged nyílik egy cselekedet végrehajtására. Amennyiben emellett még mozogsz is a körben (a sebességednek megfelelő távolságot), úgy azt a cselekedeted előtt vagy után teheted meg. Egyszerű cselekedetek közé tartozik például: az egyszerű cselekedet varázslási idejű varázslatok elsütése, a támadás cselekedet használata, bizonyos Képességek és képzettségek használata. Megteheted tehát, hogy támadsz egyet, vagy elengedsz egy varázslatot, vagy használod a Gyógyítás képzettségedet, hogy segíts egy haldokló barátodon – ezek mellett pedig átlagos helyzetben még mozoghatsz is.

Teljes-körös cselekedet megkezdése: Egy egyszerű cselekedet keretében lehetőséged van egy egyéb típusú teljes-körös cselekedetet – tehát támadás-, varázslás- vagy mozgás-cselekedeteket nem – megkezdeni (példákért lásd 2-7-3. Táblázat: Egyéb Cselekedetek), amit a következő körben tudsz befejezni egy újabb egyszerű cselekedet keretében. Ilyenkor általában végrehajthatsz még egy mozgás-értékű cselekedetet is ebben a második körben. Amennyiben mégsem, akkor legfeljebb kiegészítő mozgást végezhetsz még, ha az adott cselekedet ezt amúgy lehetővé teszi.

Teljes-körös cselekedet

A teljes-körös cselekedet minden idődet felemészti a körben. Emellett csak egy kiegészítő mozgást végezhetsz (lásd alább), amit a cselekedet előtt, közben vagy után tehetsz meg. Bizonyos teljes-körös cselekedetek közben nem végezhetsz még egy kiegészítő mozgást sem.

Nem-cselekedet

Bizonyos ténykedések még csak szabad cselekedetnek sem számítanak, mert egyáltalán nem kerülnek külön időbe, hanem egy másik cselekedet részét képezik. Az Összpontosítás képzettség használata például részét képezi a varázslás folyamatának.

Megszakító támadások

A közelharc szabályai arra a feltételezésre alapozva kerültek megalkotásra, hogy minden résztvevő megpróbálja elkerülni a reá irányzott csapásokat. A játékosnak be sem kell jelentenie, akkor is feltételezzük, hogy a karaktere a harci helyzetben megkísérli megvédeni magát. Bár a karaktert jelképező bábu mozdulatlanul áll a táblán, nyugodt lehetsz afelől, hogy ha egy ellenséges harcos felé sújtana a csatabárdjával, a karakter kieszelne valamit, félrelépne, és fegyverével fenyegetné ellenfelét, hogy annak is aggódnia kelljen bőre épsége miatt.

Néha azonban a harcban résztvevő karakter leengedi a védelmét, és nem védekezik, ahogy azt általában szokta. Ilyenkor a körülötte lévő ellenfelek kihasználhatják ezt a pillanatnyi rést a védelmén, és szabadon rátámadhatnak. Az ilyen támadást nevezik megszakító támadásnak.

Fenyegetett terület: Azt a területet nevezzük fenyegetett területnek, ahová közelharci támadást indíthatsz – függetlenül attól, hogy esetleg épp nem te vagy soron. Ez általában 2 láb sugarú területet jelent, bármely irányban. Azok az ellenfelek, akik ezen a területen bizonyos cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosítanak téged.

Megszakító támadásra jogosítás: Ha valakinek kilépsz a fenyegetett területéről (kivétel az Elszakadás harci cselekedet, illetve néhány képesség és képzettség), vagy azon belül mozogsz, általában megszakító támadásra adsz lehetőséget ellenfelednek. Ha az egész körben csak mozogsz (de nem futsz), az a mező, ahonnan indulsz, nem számít fenyegetettnek, vagyis ellenfeleid nem jogosultak ellened megszakító támadásra az elhagyásáért. Ha azonban egy másik fenyegetett területre lépsz, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra az első mező elhagyásáért. Ezen felül, ha az egész körödben csak egy kiegészítő mozgást végzel, ellenfeleid nem jogosultak megszakító támadásra a mozgásod miatt.

Bizonyos cselekedetek már magukban megszakító támadásra jogosítanak; ilyen a varázslás és a támadás távolsági fegyverrel. A 2-7-2. táblázat: Alapvető Harci Cselekedetek és a 2-7-3. táblázat: Egyéb Cselekedetek sok olyan cselekedetet sorolnak fel, amelyek megszakító támadásra jogosíthatnak.

Megszakító támadás kivitelezése: A megszakító támadás egyetlen közelharci támadás, egy körben csak egy megszakító támadást végezhetsz. Megszakító támadásként csak olyan közelharci támadás cselekedet hajtható végre, mely amúgy egyszerű cselekedetnek minősül. Ha nem akarsz, nem kell megszakító támadást indítanod.

A Megszakító Támadások esetén a karakter az aktuális TÉ-jét használja, amibe egyedül az esetleges többszörös támadásból eredő levonások nem számítanak bele.

Harci reflexek és a további megszakító támadások: Ha rendelkezel a Harci reflexek Képességgel (lásd Képességek fejezet), az Ügyesség módosítód értékével megnő az egy körben engedélyezett megszakító támadásaid száma. Azonban még ilyenkor sem teheted meg, hogy egy megszakító támadásra jogosító alkalommal több megszakító támadást végezz – egy alkalommal csak egyetlen megszakító támadást indíthatsz. Az összes megszakító támadásod a legmagasabb Támadó-érték alapodat használja. Nem csökken a Támadó-értéked azért, mert több megszakító támadást végzel egy körben.

2-7-2. Táblázat: Alapvető harci cselekedetek

Cselekedet	Mozgás	Megszakító Támadás *
Támadás cselekedetek		
Támadás (közelharci)	Igen	Nem
Támadás (távolsági)	Igen	Igen
Támadás (fegyvertelen)	Igen	Lehet
Roham	x2 (különleges) +	Nem
Teljes támadás	Kiegészítő	Nem
Varázslás és Pszi cselekedetek		
Varázslás		
Egyszerű-cselekedetes varázslat vagy diszciplína	Igen	Igen
Teljes-körös varázslat vagy diszciplína	Kiegészítő	Igen
Fenntartásra összpontosítás	Igen	Nem
Varázstárgy használata	Igen	Lehet
Különleges képesség használata		
Mágikus képesség	Általában **	Igen
Természetfeletti képesség	Általában **	Nem
Kivételes képesség ++	Általában **	Nem
Mozgás cselekedetek		
Kocogás	x2	Lehet
Futás	x4	Igen
Egyéb cselekedetek	Lehet	Lehet

x2: Szokásos sebességed kétszeresével mozoghatsz.
x4: Szokásos sebességed négyszeresével mozoghatsz.
*: A cselekedettől függetlenül, ha a veszélyzónán belül mozogsz, vagy onnan kilépsz, általában megszakító támadásra adsz lehetőséget. Ez az oszlop azt mutatja, hogy mikor ad erre lehetőséget maga a cselekedet, és nem a mozgás.
**: Mozoghatsz, amennyiben a cselekedet nem teljes-körös cselekedet. Ha igen, akkor általában csak egy kiegészítő mozgást végezhetsz.
+: Szokásos sebességed kétszeresével mozoghatsz, de csak a támadás előtt, utána már nem. Meg kell tenned legalább 4 láb távolságot, és csak egyenes vonalban mozoghatsz.
++: A legtöbb kivételes képesség nem cselekedet. Ez itt azokra vonatkozik, amelyek cselekedetnek számítanak.

2-7-3. táblázat: Egyéb Cselekedetek

Cselekedet	Megszakító támadás *
Nem cselekedet	
Késleltetés	Nem
Kiegészítő mozgás	Nem
Szabad cselekedetek	
Szabad cselekedet varázslási idejű varázslat létrehozása	Nem
Szabad cselekedet meditációs idejű diszciplína létrehozása	Nem
Összpontosítás abbahagyása egy varázslatra vagy diszciplínára	Nem
Tárgy elejtése	Nem
Földre vetődés	Nem
Beszéd	Nem
Ismeret (Mágia) képzettség próba ellenvarázs kísérlethez	Nem
Mozgás-értékű cselekedetek	
Mozgás (a sebességednek megfelelően)	Igen
Mászás (a sebességed 1/4-ével)	Nem
Fegyver előhúzása +	Nem
Fegyver elrakása	Igen
Pajzs készenlétbe helyezése +	Nem
Pajzs meglazítása +	Nem
Ajtó kinyitása vagy becsukása	Nem
Tárgy felvétele	Igen
Tárgy elővétele	Igen
Parancs kiadása	Nem
Nehéz tárgy megmozdítása	Igen
Talpra állás fekvő helyzetből	Nem
Kézi vagy Könnyű számszeríj megtöltése	Igen
Lóra felszállás, vagy lóról leszállás	Nem
Megbokrosodott ló megzabolázása	Igen
Egyszerű Cselekedetek	
Támadás (távolsági)	Igen
Varázstárgy aktiválása	Nem
Összpontosítás egy varázslat fenntartására vagy a célpont megváltoztatására	Nem
Varázslat elengedése	Nem
Segítségnyújtás	Nem **
Öklelés (roham)	Nem
Öklelés (támadás)	Nem
Alakváltás (alakváltó lény)	Nem
Érintő varázslat alkalmazása egy célponton	Nem
Érintő diszciplína alkalmazása egy célponton	Nem
Kiszabadulás birkózásból	Nem
Cselezés (lásd Képzettségek fejezet – Átverés)	Nem
Áttörés (roham)	Nem
Haldokló barát ellátása	Igen
Fáklya meggyújtása gyújtósgallyal	Igen
Egyszerű cselekedetet igénylő képzettség alkalmazása	Általában
Egyszerű cselekedetet igénylő varázslat alkalmazása	Igen
Egyszerű cselekedetet igénylő diszciplína alkalmazása	Igen
Teljes védekezés	Nem
Rejtett fegyver előhúzása	Nem
Varázsital megivása	Nem
Teljes-körös cselekedetek	
Teljes támadás	Nem
Roham +++	Nem
Elszakadás	Nem
Futás (a sebességed négyszeresével)	Igen
Mászás (a sebességed felével)	Nem
Teljes-körös cselekedetet igénylő képzettség alkalmazása	Általában
Kegyelemdöfés	Igen
Fáklya meggyújtása	Igen
Lángok kioltása	Nem
Nehéz számszeríj megtöltése	Igen
Ismétlő számszeríj megtöltése	Igen
Fegyver ki- vagy beakasztása zárható kesztyűbe	Igen
Olaj előkészítése dobásra	Igen
Kétkezes fegyver elhajítása egy kézzel	Igen
Utazás térkapun keresztül	Nem
Érintő varázslat használata hat vagy kevesebb barátón	Igen
Érintő diszciplína használata hat vagy kevesebb barátón	Igen
Kiszabadulás hálóból	Igen
Változó Cselekedetek	
Gáncsolás I	Nem
Lefegyverzés I	Igen
Birkózás I	Igen
Fegyverre csapás (támadás) I	Igen
Tárgyra csapás (támadás) I	Lehet++
Képesség alkalmazása II	Változó

*:A cselekedettől függetlenül, ha fenyegetett területen mozogsz, vagy onnan kilépsz, általában megszakító támadásra jogosítod fel ellenfeleidet. Ez az oszlop azt mutatja, hogy maga a cselekedet (és nem a mozgás) jogosítja-e őket megszakító támadásra ellened.
**: Amennyiben valakinek egy olyan cselekedet végrehajtásában nyújtasz segítséget, amely rendes esetben megszakító támadásra jogosít, úgy a Segítségnyújtás is megszakító támadásra jogosítja ellenfeleidet.

+: Az ilyen cselekedeteket összekapcsolhatod egy rendes mozgással. Ha rendelkezel a Kétkezes Harc Képességgel, két könnyű vagy egykezes fegyvert húzhatsz elő annyi idő alatt, amíg más egyet húz elő.
++: Ha a tárgyat viseli, hordja vagy fogja valaki, akkor igen. Egyébként nem.
+++: Bár a roham teljes-körös cselekedetnek minősül, a meglepetés körben mégis lehet rohamozni, annak ellenére, hogy a meglepetés körben a karakternek csak egy egyszerű cselekedete lehet. Ilyenkor azonban a sebességednek nem a kétszeresét mozoghatod ynevi lábban, hanem csak a neki megfelelő értéket.

I: Ezek a támadási formák támadás helyett hajthatóak végre. Közelharci támadásként használhatóak támadás vagy roham cselekedetben, egy vagy több alkalommal teljes támadás cselekedetben, vagy akár megszakító támadásként is.
II: A Képesség leírása határozza meg az időtartamot.

Mozgás és Pozíció

Kevés karakter áll a csatában egy helyben. Az ellenség záront a csapatra. A lovag előre tör, új ellenfelekre veti magát, miután végzett az előzőekkel. A boszorkánymester kívül marad a tusán, a megfelelő helyet keresi, hogy varázslatait nyugodtan elmondhassa. A tolvaj a perpatvar szélén settenkedik, az alkalmat lesi, hogy valamelyik ellenfél figyelme lankadjon. Végezetül pedig, ha a csata már vesztett ügynek tűnik, a legtöbb karakternek előnyére válhat, ha minél gyorsabban hagyja el a terepet. A győzelem – és a túlélés – szempontjából ugyanolyan fontos szerepe van a csatamezőn a mozgásnak, mint a fegyvernek és a vértnek.

A mozgás és a helyzet a legegyszerűbben úgy modellezhető, ha bábukat használtok a karakterek és az ellenfelek jelölésére. A hagyományos méretarány szerint 1 hüvelyk (kb. 2.5 cm) az asztalon 2 ynevi láb (2m) távolságnak felel meg a játékban. Amikor csak lehetséges, törekedjetek arra, hogy a mozgás és a helyzet meghatározásánál 2 ynevi lábas egységeket használjatok. Ennél pontosabban általában nem éri meg meghatározni a távolságot.

Pozíció

A harc során nagy jelentősége lehet annak, hogy ellenfeleidhez képest milyen pozíciót foglalsz el a harctéren – mekkora területet foglalsz el, milyen messziről vagy képes támadni ellenfeleidet, és hányan tudnak rád támadni egyszerre.

Megjegyzés: Az itt ismertetett szabályok csak a taktikai mozgásra vonatkoznak. Amikor épp nem bocsátkoznak harcba, a karakterek sokkal szabadabban mozoghatnak. Egy 2 ynevi láb széles folyosón például ketten-hárman is elférnek egymás mellett. Amikor tehát nem harcoltok, ne alkalmazzátok ezeket a szabályokat, mert gátolhatják a karakterek más irányú tevékenységeit.

Elfoglalt terület

A harc résztvevői – méretüktől függően – bizonyos nagyságú területet foglalnak el a harcmezőn. A Kicsi és Közepes méretű teremtmények egy 2 ynevi láb átmérőjű területet foglalnak el (egy mezőt, amennyiben négyzetrácsos táblát használtok a harc megjelenítéséhez).

A Közepes méretnél nagyobb lények általában nagyobb területet foglalnak el (egyszerre több mezőt is a négyzetrácsos táblán).

A Kicsi méretnél kisebb lények kevesebb területet foglalnak (egy mezőn akár többen is tartózkodhatnak).

Oldal: Az oldal azt jelöli, hogy mekkora területet foglal el a lény a harcmezőn, és hogy közelharcban mekkora felület támadható az adott lényen – a szélességét és a hosszúságát adja meg. Az oldal mutatja meg, hány lény harcolhat egymás mellett egy folyosón, és hány lény támadhat egyszerre egy teremtményt. Az oldal tulajdonképpen a lény által elfoglalt mező és a szomszédos mező között húzódó határvonalat jelöli. Az oldal elvont fogalom, nem lehet elülső, oldalsó és hátulsó oldalakról beszélni, a lény ugyanis folyamatosan mozgásban van az általa elfoglalt területen. Hacsak a teremtmény nem bénult, nem lehet meghatározni, hogy melyik az eleje, oldala és hátulja – legalábbis nem úgy, hogy azt a táblára felvezethesd.

Bekerítés: Egy Közepes méretű teremtményt jellemzően legfeljebb 8 (hasonló méretű) teremtmény állhat körül – feltéve, hogy van elegendő helyük szabadon helyezkedni. A 8 támadót úgy képzeld el, hogy egyenletesen elosztva veszik körbe a védekezőt.

Amennyiben a védekező lény társai mellett harcol, a falhoz vagy egy sarokba tud hátrálni, be tud állni egy ajtóba, vagy máshogyan fedezni tudja magát, a támadók nem tudják körbevenni.

A védekező, attól függően, hogy a körülötte lévő területből mennyit tud akadályokkal levédeni, határt szabhat a közelébe férő ellenfeleknek – ilyenkor csak azokra a területekre (mezőkre) tudnak helyezkedni, ahol nem található akadály. Ha a hátát egy falnak veti, csak öt támadó fér köréje. Ha sarokba húzódik, csak hárman támadhatják. Ha a védekező egy ajtóban áll, a vele szemben lévő teremtmény szabadon támadhatja, valamint a támadó két oldalán álló egy-egy teremtmény is, ellenük azonban a karakternek fél fedezéke van (lásd Fedezék). Ha a védekező egy 2 láb széles folyosón harcol, csak egy támadó fér hozzá (hacsak nem egyszerre mind a két irányból érkeznek támadók).

A nagyobb lények (hosszú Nagy lények, valamint minden Hatalmas, Óriási és Kolosszális lény) több helyet foglalnak el a csatatéren, mint a közepes méretű lények. Többen is támadhatnak rájuk, mert több támadó fér köréjük. Tekintsd úgy, hogy az ilyen lények köré az oldalaiknál minden 2 ynevi láb hosszúságonként 1 Kicsi vagy Közepes méretű lény fér, és még

2-7-4. Táblázat: Lények mérete és arányai

Lény Mérete	Példa a lényre	Természetes ** elérés	Oldalak ** szélesség x hosszúság	Súly (körülbelül)
Hangyányi	Légy	0	1 arasz x 1 arasz	< 2 put
Parányi	Erdőpille	0	2 arasz x 2 arasz	2 – 20 put
Apró	Macska	0	1 láb x 1 láb	20 put – 2 font
Kicsi	Gnóm	2 láb	2 láb x 2 láb	2 – 20 font
Közepes	Ember	2 láb	2 láb x 2 láb	20 – 200 font
Nagy (magas) *	Ogár	4 láb	2 láb x 2 láb	200 font – 2 tonna
Nagy (hosszú) *	Ló	2 láb	2 láb x 4 láb	200 font – 2 tonna
Hatalmas (magas) *	Óriás	6 láb	4 láb x 4 láb	2 – 20 tonna
Hatalmas (hosszú) *	Kékgyík	4 láb	4 láb x 8 láb	2 – 20 tonna
	Ceph	2 láb	4 láb x 12 láb	
	Mocsárköd			
Óriási (magas) *	20 ynevi láb magas gólem	8 láb	8 láb x 8 láb	20 – 200 tonna
Óriási (hosszú) *	Sárkánygyík	6 láb	6 láb x 20 láb	20 – 200 tonna
	Derogar	6 láb	12 láb x 12 láb	20 – 200 tonna
Kolosszális (magas) *	Lélekörvény	10 láb	16 láb x 16 láb	200 – 2000 tonna
Kolosszális (hosszú) *	Átlagos korcssárkány	6 láb	16 láb x 32 láb	200 – 2000 tonna

*: A magas lényeknek a függőleges, míg a hosszú lényeknek a vízszintes kiterjedésük a nagyobb. A nagy (hosszú) lények számos alakban megjelenhetnek. Részletekért lásd a Bestiáriumot.
**: A méreteket ynevi mértékegységekben adtuk meg.

4 a „sarok"-ba, ahol az oldalak találkoznak. (Ezért fér 8 támadó egy Közepes méretű lény köré: 4 a négy 2 láb hosszúságú oldalára, és további 4 a sarkokba.)

Egy ló például oldalait tekintve 4 láb x 2 láb – ekkora helyet foglal el a harctéren (2 mezőt a négyzetrácsos táblán). Ha elég támadó van, akár 10 ember is köré állhat: 2 – 2 a két hosszabbik oldalára, további 1 – 1 a két rövidebbik oldalára, és még 4 a sarkokba.

Amennyiben a támadók Apró méretűek, úgy többen is hozzáférhetnek a védekezőhöz – 2 láb oldalhosszúságonként 2 támadó fér el, azonban a sarkokon ilyenkor is csak 1-1 fér a védekezőhöz. Egy Közepes méretű lény köré tehát 12 Apró méretű támadó fér: 2-2 a négy 2 láb hosszúságú oldalára, és további 4 a sarkokba. Az Aprónál kisebb méretű lények esetében a Km dolga megítélni, hogy hányan támadhatják a védekezőt – elméletileg patkányok tucatjai, vagy legyek százai is hozzáférhetnek egyszerre egy emberhez.

Amennyiben a támadók Közepes méretűnél nagyobb méretűek, úgy kevesebben férhetnek csak hozzá a védekezőhöz. Mivel nagyobb méretűek, több helyet is foglalnak el a védekező oldalain. Azt, hogy hány ilyen lény fér el egy teremtmény körül, a legegyszerűbb négyzetrácsos táblán kiszámolni – általános szabály nehezen adható. Ilyen helyzetekben helyezd el a támadókat jelképező bábukat a védekezőt jelölő bábu köré – amelyik támadó legalább valamelyik sarkánál érintkezik a védekezővel, megtámadhatja azt.

Fenyegetett terület

Fenyegetett területnek nevezzük azt a területet, ahová egy karakter vagy lény képes közelharci támadásokat leadni. Amennyiben egy karakter ellenfelei bizonyos cselekedeteket végeznek az általa fenyegetett területen, a karakter megszakító támadásra jogosult ellenük (lásd Megszakító Támadások).

Elérés: Ez a távolság jelzi, milyen messzire ér el egy karakter támadása. Amennyiben két egymással harcoló teremtmény közül az egyiknek nagyobb az elérése a másiknál, a nagyobb elérésű lény megszakító támadást indíthat a rövidebb elérésű ellen, amikor az közelebb lép, hogy megtámadhassa, mivel az az általa fenyegetett területen mozog, mielőtt közelharcba bocsátkozhatna. (Ha a támadó kiegészítő mozgással lép be a fenyegetett területre, a védő nem tehet megszakító támadást).

Természetes elérés: Ez a távolság jelzi, milyen messzire ér el egy teremtmény. A lény ilyen távolságban képes fenyegetni a területet maga körül.

A Kicsi és Közepes méretű lények természetes elérése általában 2 ynevi láb – a közvetlen mellettük lévő mezőket fenyegetik, ide adhatnak le támadásokat.

A Közepesnél nagyobb méretű lények természetes elérése általában nagyobb mint 2 ynevi láb.

A nagyon kis méretű lények (Hangyányi, Parányi és Apró) nem rendelkeznek természetes eléréssel – elérésük gyakorlatilag 0 ynevi láb. Ahhoz, hogy rád támadhassanak, be kell lépniük az általad elfoglalt területre, vagy már eleve bent kell tartózkodniuk. Mivel az általad fenyegetett területen belül kell mozogniuk, mielőtt rád támadhatnának, jogosult vagy ellenük megszakító támadásra. A saját területedbe rendesen támadhatsz, tehát támadhatod őket normálisan. Mivel nincsen természetes elérésük, nem fenyegetik a körülöttük lévő területet. Elmozoghatsz mellettük anélkül, hogy megszakító támadást intézhetnének ellened.

Fegyveres elérés: Bizonyos fegyverek messzebbre érnek el, mint az átlagos fegyverek. Az ilyen fegyverek segítségével a támadók általában a természetes elérésük kétszeresének megfelelő távolságban fenyegetik a területet maguk körül.

A természetes eléréstől eltérően a messzire elérő fegyverekkel általában nem lehet a karakter közvetlen szomszédságában tartózkodó lényekre támadást leadni. Ilyenkor a karakter a természetes elérése kétszereséig fenyegeti a területet maga körül, a természetes elérésén belül azonban nem. Egy, a méretének megfelelő méretű hosszú dárdával felfegyverkezett ogár például akár 8 láb távolságra is támadhat a fegyverével, azonban nem támadhat 4 lábon belül álló karakterekre.

Taktikai mozgás

A harc során fontos lehet tudni, mennyit mozoghatsz, mennyi időt vesz igénybe a mozgás, és jogosultak-e ellenfeleid megszakító támadásokra ellened.

Megtett Távolság

Az, hogy a mozgásod során milyen távolságot tehetsz meg, a sebességedtől függ. Az alap sebességed a fajodtól függ (lásd Fajok fejezet). Ezt az alap sebességet módosíthatja a terheltséged, a viselt vérted (lásd: Taktikai Sebesség Táblázat), és bizonyos képességek is.

Taktikai sebesség: Egy egyszerű cselekedet keretében általában akkora távolságot tehetsz meg a harci kör ideje alatt, amekkora a sebességed, és emellett tehetsz is még valamit, például támadhatsz egyet vagy varázsolhatsz.

Amennyiben ennél többet szeretnél mozogni, valamelyik mozgás cselekedetet kell végrehajtanod (lásd alább).

Amennyiben olyasmit teszel, ami egy teljes-körös cselekedetet vesz igénybe, például teljes támadást, akkor csak egy kiegészítő mozgást tehetsz a cselekedet mellett, bizonyos cselekedetek mellett pedig egyáltalán nem is mozoghatsz.

Hogy megtudd, az egyes cselekedetek mellett mennyit mozoghatsz, lásd a Cselekedet Fajtái részt, a 2-7-2. táblázatot (Alapvető Harci Cselekedetek) és a 2-7-3. táblázatot (Egyéb Cselekedetek).

Megterhelés: A sok felszerelést, súlyt, netán súlyosan sebesült társát cipelő karakter lassabban mozog, mint rendesen (lásd Teherbírás).

Képességek: Bizonyos képességek alkalmazásakor a karakter sebessége megnő (lásd Fajok fejezet).

Mozgás cselekedetek

Időnként nem szeretnél mást a körödben, mint minél nagyobb távolságot megtenni, esetleg minél messzebb kerülni ellenfeledtől. A mozgás cselekedetek olyan cselekedetek, melyek esetében egész körödet a mozgásnak szenteled. A ritkább mozgás cselekedetekre – beleértve sok mozgás-értékű cselekedetet is – az Egyéb Cselekedetek résznél található szabályok vonatkoznak (lásd Egyéb Cselekedetek Táblázat).

Kocogás

Egy különleges egyszerű cselekedet keretében a sebességed kétszeresét teheted meg a körben. Emellett azonban már nem végezhetsz rendes mozgást, mint tehetnéd azt egy hagyományos egyszerű cselekedet esetén. A kétszeres mozgásba lényegében beleszámít a szokásos mozgásod is – ez egy „mozgás és mozgás" cselekedet, olyan egyszerű cselekedet, amelyben az egyéb tevékenység helyét a mozgás veszi át.

Akárcsak más mozgások esetén, ha fenyegetett területen belül mozogsz, vagy onnan kilépsz, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra. Mivel a kocogásnál az egész körben csak mozogsz, az a mező, ahonnan indulsz, nem számít fenyegetettnek, vagyis ellenfeleid nem tehetnek ellened megszakító támadást az elhagyásáért. Ha azonban egy másik fenyegetett mezőre mozogsz, ellenfeleid jogosultak a megszakító támadásra az első mező elhagyásáért.

A kocogás sietős mozgást jelöl, ami egy átlagos, meg nem terhelt embernél óránként 9 mérföldes sebességet jelent.

Futás

Egy teljes-körös cselekedet keretében futhatsz is, ilyenkor azonban nem végezhetsz ezen felül kiegészítő mozgást. Amikor futsz, a sebességed négyszeresét teheted meg egyenes vonalban (vagy a háromszorosát, ha nehéz vértet viselsz, vagy nagyon meg vagy terhelve). Ilyenkor készületlennek számítasz, mivel nem tudsz kitérni a támadások elől.

Minden körben, amikor futsz, Futás képzettség-próbát kell dobnod (célszám 5), hogy folytathasd a futást (lásd a Képzettségek fejezetben). Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb körben 1-gyel nő. Annak a karakternek, aki kimerült a futásban, 1 percre meg kell állnia pihenni, mielőtt újra futni kezdhet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál.

A futás egy meg nem terhelt embernél nagyjából óránként 18 mérföldes sebességet jelent.

A kocogástól eltérően, futás esetén az induló mező is fenyegetettnek számít, amennyiben a karakter fenyegetett területen tartózkodik.

Kiegészítő mozgás

Bizonyos cselekedetek végrehajtása közben karaktered nem végezhet a sebességének megfelelő rendes mozgást – általában teljes-körös cselekedetek végrehajtásakor vagy olyan körök alkalmával, amikor cselekedeteidben korlátozva vagy (lásd 2-7-2. táblázat: Alapvető Harci Cselekedetek). Ilyenkor csak egy-két lépés megtételére van lehetőséged. Ezt nevezzük kiegészítő mozgásnak. A kiegészítő mozgást megteheted a cselekedeted előtt, után vagy akár közben is. Kiegészítő mozgás megtételekor a téged fenyegető ellenfelek nem intézhetnek megszakító támadást. Hogy a kiegészítő mozgás alkalmával mennyit mozoghatsz, az alap sebességedtől függ (lásd 2-7-5. táblázat: Kiegészítő mozgás).

2-7-5. táblázat: Kiegészítő mozgás

Alap sebesség	Kiegészítő mozgás hossza
6 láb alatt	0 láb
6 – 12 láb	2 láb
14 – 24 láb	4 láb
26 – 36 láb	6 láb
38 – 48 láb	8 láb

Áthaladás

Néha olyan területeken is megpróbálhatsz áthaladni, ahol már tartózkodik egy másik karakter vagy lény. Az áthaladás sikerességét az befolyásolja, hogy miképpen próbálsz áthaladni a területen, és hogy a területet elfoglaló teremtmény milyen mértékben akadályozza áthaladási kísérletedet.

Barátságos Teremtmény: Az olyan területen, amelyet barátságos teremtmény foglal el, szabadon áthaladhatsz.

Akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény: Az olyan területen, ahol akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény tartózkodik, szabadon áthaladhatsz. Akadályt a halott, eszméletüket vesztett, megkötözött, megfékezett, kábult vagy félelemtől dermedt ellenfelek nem jelentenek, mint ahogy az olyan ellenfelek sem, akik nem rendelkeznek fenyegetett területtel.

Rohamozás: Roham közben megpróbálhatsz áttörni olyan területen is, amelyen ellenség tartózkodik (lásd Áttörés).

Akrobatika: Az akrobatikában képzett karakter megpróbálhat átugrálni az ellenség által elfoglalt területen. (Lásd Képzettségek fejezet – Akrobatika)

Nagyon kis teremtmény: A Hangyányi, Parányi vagy Apró méretű teremtmények bármilyen területen áthaladhatnak, ellenfeleik azonban megszakító támadást intézhetnek ellenük.

Három Kategóriával Kisebb vagy Nagyobb Teremtmények: Bármely teremtmény áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála legalább három kategóriával nagyobb méretű lény foglal el. Egy törpe (Kicsi méret) például átszaladhat egy Hegyi Óriás(Hatalmas méret) lábai közt.

Bármely teremtmény áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála legalább három kategóriával kisebb méretű lény foglal el. Egy sárkány tehát átléphet egy törpét.

Elszakadás

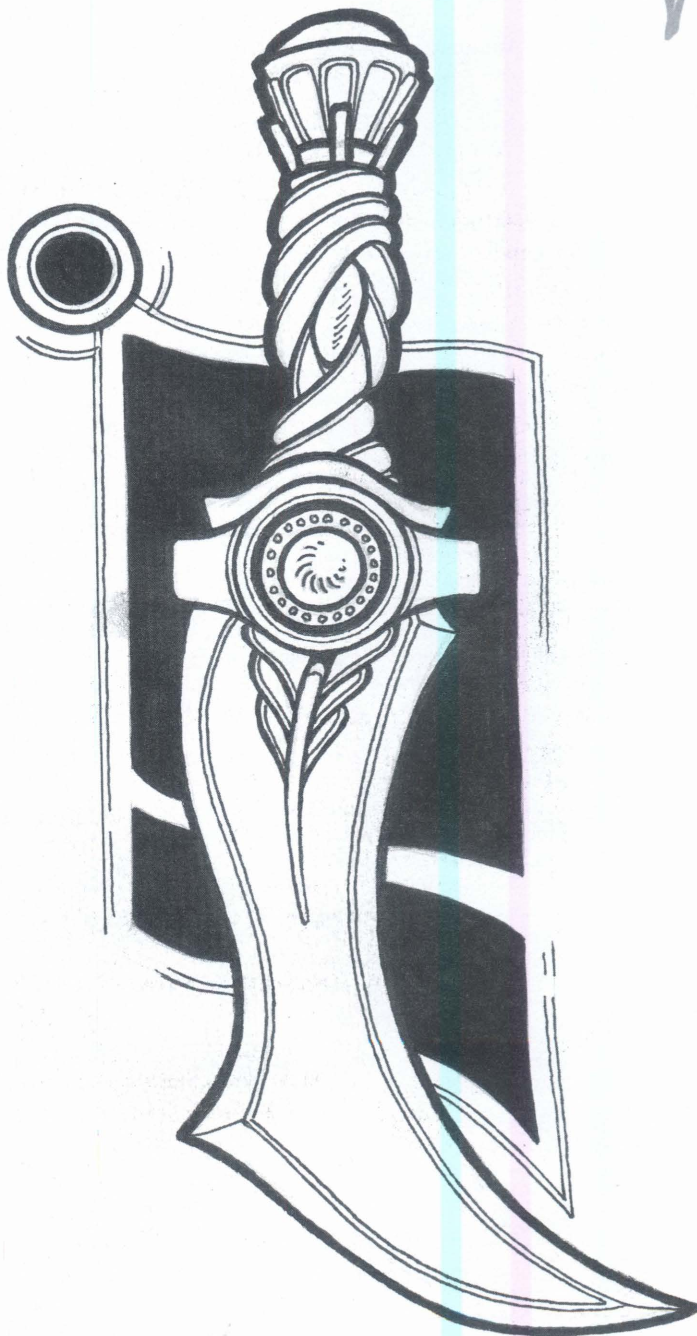
Egy teljes-körös cselekedet keretében megpróbálhatsz elszakadni a közelharcból.

Ahhoz, hogy sikeresen elszakadhass a közelharcból, a mozgásod első szakaszában ki kell lépned az ellenfeled által fenyegetett területről, a lehető legrövidebb úton. A mozgásod első szakasza alatt itt akkora távolság értendő, amekkorát egy kiegészítő mozgás alatt megtehetsz. Amennyiben ennél többet kellene megtenned, hogy kiszabadulj a fenyegetett területről, nem vagy képes elszakadni.

A fenti feltételek teljesülése esetén azon ellenfeled, akitől elszakadtál, nem hajthat végre ellened megszakító támadást (további mozgásod azonban feljogosíthat más ellenfeleket megszakító támadásra ellenedben). Amennyiben az elszakadás feltételei nem teljesülnek, és mégis megpróbálsz eltávolodni, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra.

Miután elhagytad a fenyegetett területet, tovább mozoghatsz – egészen a sebességed kétszereséig, akárha kocognál.

Egyszerre több ellenfeledtől is elszakadhatsz, ilyenkor azonban mozgásod első szakaszában összes ellenfeled fenyegetett területéről ki kell tudnod lépni. Amennyiben egyszerre több ellenfél fenyegetett területén állsz, mindegyiküktől egyszerre kell megpróbálnod elszakadni.



Támadás cselekedetek

Ezek a legegyszerűbb, leggyakoribb cselekedetek, amit támadáskor végrehajthatsz. A különféle harci helyzetekre vonatkozó szabályokat a Harci Körülmények és a Harci Taktikák részben találod.

Támadó dobás

A támadó dobás jelzi az ellenfeled ellen végzett támadás sikerességét. Egy támadó dobás nem egyetlen csapást jelöl – benne foglaltatnak a csapást megelőző felvezető cselek is. Azt jelzi, hogy több próbálkozásból sikerült-e találatot bevinned ellenfelednek.

Támadó dobás: d20 + Támadó Érték
Ha az eredmény eléri a célpont Védő-értékét, a támadásod sikeres, és sebzést okoz.

Automatikus rontások és találatok: Ha természetes 1-et dobsz (a d20 egyet mutat), támadásod mindenképpen sikertelen. Ha természetes 20-at (a d20 húszat mutat), támadásod mindenképpen talál. A 20-as egyben különösen jól sikerült támadást is jelöl. Ilyenkor dobj egy Intelligencia tulajdonságpróbát, a célszám 10 + az ellenfél páncéljának SFÉ-je. Ha a próba sikeres, a páncél SFÉ-je nem érvényesül a támadásod sebzése ellen, és a rendes sebzésen felül további 1d3 Ép sebzést szenved el az áldozat – ez az extra sebzés mindenképp az ellenfél Ép-iből vonódik le, és természetesen kétszer annyi FP sebzést is maga után von.

Sebzés: Ha a támadó dobásod eredménye eléri a támadott teremtmény VÉ-jét, a támadás sikeres, és sérülést okozhatsz az ellenfelednek. Dobj a fegyver sebzésének megfelelően (lásd Fegyverek Táblázat), és ehhez add hozzá a különféle módosítókat, amelyek vonatkozhatnak az adott támadás sebzésére. A dobott Sp érték levonandó a megtámadott teremtmény aktuális Ép-iből vagy Fp-iből, attól függően, hogy a támadó dobás során túlütést értél-e el vagy sem.

Túlütés: Ha támadás dobásod eredménye 15-tel vagy többel meghaladja az ellenfél VÉ-jét, úgy túlütést értél el. Ilyenkor támadásoddal kritikus sebzést okozol, amely ellenfeled Ép-iből vonódik le, és nem az Fp-iből. Amennyiben a támadásod talált, de a támadó-dobás nem eredményezett túlütést, az okozott Sp-ket a célpont Fp-iből kell levonni.

Érintő támadás: Bizonyos támadások figyelmen kívül hagyják a vértet, ideértve a pajzsot, a hárító fegyvereket és a természetes vértezetet is. Például a boszorkánymesterek Kisülés varázslata kifejti a hatását függetlenül attól, hogy milyen vértet visel a célpont, vagy hogy hárítja-e a csapást. Ilyen esetekben a támadó érintő támadó dobást dob (vagy távolsági érintő támadást, vagy közelharci érintő támadást). A támadó a szokott módon végzi a támadását, de a célpont VÉ-jébe nem számítanak bele a pajzs és a hárító-fegyverek módosítói, valamint a Hárítás harci taktika sem alkalmazható a támadás ellen. A méret módosító, az Ügyesség módosító és az eltérítő módosító azonban továbbra is beleszámít a VÉ-be. Az SFÉ ilyen támadások esetében nem számít.

Varázslatok: Olyan varázslatoknál, ahol támadást kell dobni, a harci túlütés szabályai érvényesek. Harci varázslatok esetén, ahol nem kell támadást dobni, ott – amennyiben a dobás legalább annyi, mint a célpont Ellenállása – a célpont Ép-t sebződik, amennyiben kevesebb, csak Fp-t.

Támadás

A támadás cselekedet egy egyszerű cselekedet – mellette mozgásra is van lehetőséged. Vagy először mozogsz, és azután támadsz, vagy először támadsz, és azután mozogsz.

Közelharci támadások

Egy hagyományos közelharci fegyverrel az eléréseden belül tartózkodó ellenfelekre támadhatsz. (Ez általában a 2 láb távolságra tartózkodó ellenfeleket jelenti.) Bizonyos fegyverek messzebbre érnek el (lásd Felszerelés fejezet). Az ilyen fegyverekkel az elérésed kétszeresére lévő ellenfelekre támadhatsz, az eléréseden belül tartózkodó ellenfelekre azonban nem.

Távolsági támadás

Távolsági fegyverrel (hajító- vagy lőfegyverrel) támadhatsz bármely olyan ellenfélre, akire rálátásod van, és fegyvered maximális hatótávolságán belül tartózkodik. Akkor van rálátásod valakire, ha a közétek húzható egyenes vonal nem keresztez akadályokat. A fegyverek maximális hatótávját a fegyver hatótáv-egysége alapján lehet kiszámolni. A hajítófegyverek maximális hatótávja 5 hatótáv-egység. A lőfegyverek maximális hatótávja 10 hatótáv-egység. Néhány fegyvernek ennél rövidebb a maximális hatótávja, ez a fegyver leírásában kerül ismertetésre. (Lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek)

Fegyvertelen támadások.

Ha fegyvertelenül (ökölcsapásokkal, rúgásokkal, fejelés-sel) támadsz, az szokványos közelharci támadásként kezelendő, néhány kitételtől eltekintve.

Megszakító támadások: Ha olyasvalakire támadsz fegyvertelenül, aki fegyvert visel, megszakító támadásra jogosult ellened. A megszakító támadást a te támadásod előtt hajtja végre. Fegyvertelen támadásod a többi téged fenyegető ellenfelet nem jogosítja ellened megszakító támadásra, valamint amennyiben az általad megtámadott ellenfél fegyvertelen, akkor őt sem. Ellenfeled azért jogosult ellened megszakító támadásra, mert a feléd meredő fegyvere dacára közel kell lépned hozzá, hogy bevihesd a támadásod.

„Fegyveres" fegyvertelen támadások: Bizonyos karakterek és lények fegyveresnek minősülnek olyankor is, amikor fegyvertelenül támadnak. A Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok képességgel rendelkező karakter, az érintő támadást használó varázshasználó, és a karmokkal, agyarakkal és más természetes fegyverekkel rendelkező teremtmények fegyveresnek számítanak fegyvertelen harc esetén is. Az, hogy valaki fegyveresnek minősül, egyaránt számít védekezés és támadás közben is. Az ilyen karakterek és lények nem jogosítják felfegyverzett ellenfeleiket megszakító támadásra, ők maguk viszont megszakító támadásra jogosultak, amennyiben valaki fegyvertelenül támad rájuk.

Fegyvertelen támadások sebzése: Egy Közepes méretű lény fegyvertelen támadása d4 Sp sebzést, egy Kicsi méretű lény fegyvertelen támadása d3 Sp sebzést okoz (amihez az Erő módosítója vagy az Erő módosítójának a fele járul – attól függően, hogy a karakter a pusztakezes harcot durva vagy kecses „fegyverként" használja-e). A fegyvertelen támadások könnyű fegyverrel végzett támadásnak minősülnek (a kétkezes harc szempontjából például).

Teljes támadás

Bizonyos esetekben egynél több támadásod lehet egy körben: ha elég magas a Támadó-érték alapod, ha két fegyverrel harcolsz, vagy valamilyen más okból kifolyólag (például, ha egy olyan varázstárgyat vagy képességet alkalmazol, amely ezt lehetővé teszi). Ahhoz, hogy valóban többször támadhass a körben, a teljes támadás cselekedetet kell választanod. A támadásaid célpontját vagy célpontjait nem kell előre meghatároznod. Megvárhatod, mi lesz a korábbi támadásaid eredménye, mielőtt a következő támadásaid célpontját meghatározod.

A teljes támadás egy teljes-körös cselekedet. Ezért csak egy kiegészítő mozgást végezhetsz, miközben ezt a cselekedetet végzed. Ezt a mozgást megteheted a támadásaid előtt, után, vagy akár két támadás között is.

Ha magas *támadó-érték alapod* miatt rendelkezel több támadással, először a legmagasabb Támadó-értékeden kell támadnod, a többi támadás ezt követi TÉ alap szerint

csökkenő sorrendben. Ha két fegyvert használsz, támadhatsz bármelyikkel előbb.

Többszörös támadás: Többszörös támadás esetén több támadásra vagy jogosult, amelyeknek a száma a Támadó-érték alapodtól (TÉ alap) és használt fegyvered gyorsaságától függ. A körben tett első támadásodat a teljes Támadó-értékeddel hajthatod végre. Ezután minden további támadással csökken a támadó értéked használt fegyvered gyorsaságának függvényében – annyival, amennyi a fegyver fegyvergyorsaság módosítója (2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság és Többszörös Támadások). Az Alap Támadó Értéked ilyen módon nem csökkenhet 0-ra vagy az alá. Amikor kiszámolod, hogy hányszor támadhatsz egy körben, mindig a Támadó-érték alapodat kell figyelembe venni, hiába jönnek ahhoz más módosítók, amelyek növelik vagy csökkentik az értékét (persze a támadó dobásba már ezek a módosítók is beleszámítanak). Amennyiben a TÉ alapod valamilyen okból nő vagy csökken (például Chi Harc során), úgy a megnövelt vagy csökkentett értéket kell figyelembe venni a többszörös támadások kiszámolásakor.

Akármekkora legyen is a Támadó-érték alapod, egy körben a többszörös támadás miatt legfeljebb 20-szal csökkentheted a Támadó-érték alapodat, így körönkénti támadásaid maximális száma korlátozott, és bizonyos mértékben a fegyvered fegyvergyorsaságától függ (lásd 2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság és Többszörös Támadások).

A támadás vagy a teljes támadás kiválasztása: Amennyiben támadásod előtt még nem mozogtál (kiegészítő mozgást sem tettél), az első támadás végrehajtása után is elegendő eldöntened, hogy támadás cselekedetet vagy teljes támadás cselekedetet akarsz-e végrehajtani. Ilyenkor az első támadásod függvényében döntheted el, hogy akarod-e tovább folytatni a támadást, vagy sem.

Harci Körülmények

Néha nincs más választásod, mint szemtől szembe venni fel a harcot ellenfeleddel. Általában azonban, ha jól taktikázol, képes vagy valamilyen előnyhöz jutni ellenfeleddel szemben. A harc folyamán különféle helyzetek fordulhatnak elő, amelyek mind hatással lehetnek a harc végkimenetelére. Ez a rész azokkal a kedvező és kedvezőtlen körülményekkel foglalkozik, amelyek a támadások kimenetelét befolyásolhatják.

A helyzettől függően a Támadó-dobásodhoz vagy a Védő-értékedhez járulhatnak pozitív vagy negatív módosítók. A KM dönti el, hogy egy adott helyzetre mely módosítók vonatkoznak (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

Fedezék

Az elérhető legjobb védelmek egyike a fedezék. Ha fedezékbe bújsz egy fa, romos fal, szekér vagy mellvéd mögé, védelmet nyersz a támadások, különösen a távolsági fegyverekkel végrehajtottak ellen.

A fedezék javítja a Védő-értékedet; minél nagyobb a fedezék, annál magasabb a VÉ módosító. Közelharcban, ha fedezékkel rendelkezel egy ellenfél ellen, akkor feltehetőleg az ellenfeled is hasonlóképpen áll. Távolsági fegyverek esetén azonban könnyen előfordulhat, hogy jobb fedezéked van, mint az ellenfelednek. Ilyen célzattal építettek lőréseket a kastélyok oldalába.

A fedezék formájától függően a KM egyéb módosítókat vagy megkötéseket is érvénybe léptethet. Ahhoz például, hogy hatékonyan támadhass egy szűk nyíláson keresztül, hosszú, vékony szúrófegyvert kell használnod, amilyen például a dárda vagy egy nyílvessző. Egy csatabárddal vagy csákánnyal nem sok kárt tudsz tenni a lőrés mögött álló ellenfeledben.

Fedezék és megszakító támadások: Nem lehet megszakító támadást végrehajtani azon ellenfelek ellen, akik legalább feles fedezék mögött állnak.

Fedezék és messzire elérő fegyverek: Ha olyan fegyvert használsz, ami messzire elér, a közted és az ellenfeled között

2-7-6. Táblázat: Támadó dobás módosítók

Körülmény	Közelharc	Távolsági
Mozgás: a védekező fut	+0 x	-6 x
Mozgás: a védekező mászik (nem használhatja a pajzsát)	+2 x	+2 x
Pozíció: a támadó magasabban van a védőnél	+ 1	+0
Pozíció: a támadó alacsonyabban van a védőnél	- 1	+0
Pozíció: a támadó fekszik	-4	**
Pozíció: a védekező fekszik	+4	-4
Meglepetés: A védekező meglepett	+0 x	+0 x
Láthatatlanság: a támadó láthatatlan	+2 x	+2 x
Láthatatlanság: a védekező láthatatlan	lásd Takarás	
Birkózás: a védekező birkózik (a támadó pedig nem)	+0 x	+0 xx
Birkózás: a védekező le van szorítva	+4 x	-4 x
A támadó (egy vagy több társával) közrefogja a védekezőt*	+2	-
Állapot: A védekező kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát vesztett	+2 x	+2 x
Állapot: a védekező tehetetlen	lásd Magatehetetlen ellenfelek támadása valamint Kegyelemdöfés	
A védekezőnek fedezéke van	lásd Fedezék	
A védekező takarásban van	lásd Takarás	

*: Egy lényt akkor fogtok közre, ha egy társad a teremtmény veled átellenes oldaláról fenyegeti őt. Ilyenkor lehetséges ellene orvtámadást intézni.
**: A támadó nem alkalmazhatja a legtöbb távolsági fegyvert, amíg fekszik, bár a nyílpuskákat ilyenkor is használhatja.
x: A védekező készületlennek számít. Ilyenkor lehetséges ellene orvtámadást intézni.
xx: Véletlenszerű dobással döntsd el, hogy melyik birkózó felet találod el. Az eltalált védekező készületlennek számít.

álló személy fedezéket nyújt az ellenfelednek. Általában, ha mindkét teremtmény azonos méretű, a hátrább állónak fél fedezéke van (+4 VÉ). Amennyiben a köztetek álló lényt találnád el, az nem sérül, mivel ilyenkor a fegyver nyelével találod el.

Fedezék mértéke: A fedezéket az alapján osztályozzuk, hogy mennyi védelmet nyújt a mögötte állóknak. Egy adott fedezék mértékét a KM határozza meg. Ez nem pusztán matematikai számítás eredménye, mivel jobb fedezéknek számít az, ami a test gyakrabban eltalált részeit fedi. Ha a tested alsó fele van takarásban (például, amikor egy ember egy derékig érő fal mögött áll), az csak negyed fedezéket jelent neked. Ha azonban a tested egyik oldala van fedezékben, például amikor egy sarok mögött állsz, az már fél fedezéket nyújt.

A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmaz néhány példát a leggyakrabban előforduló, bizonyos mértékű fedezéket nyújtó fedezékek fajtáiból. Ezek a példák nem feltétlenül állják meg a helyüket minden alkalommal. Egy derékig érő fal például nyújthat fél fedezéket egy mögötte álló embernek, amikor az gnómok ellen harcol, mivel a gnómok alacsony termetük miatt így nehezebben találják el az ember felsőtestét. Ugyanez a fal azonban ugyanennek az embernek nem jelentene semmilyen fedezéket egy sárkány ellen, mivel a sárkány valószínűleg felülről támadna rá.

Fedezék VÉ módosítója: A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmazza a különböző mértékű fedezékekkel járó VÉ módosítókat. Add hozzá a megfelelő értéket a VÉ-dhez. Ez a módosító átfedhet más módosítókat, de általában nem adódik össze velük. Ha például térdelsz, az +2 VÉ módosítót ad távolsági támadások ellen. Ha egy alacsony fal mögé térdelsz, a

fedezéked a negyedről (+2) háromnegyedre (+7) változik, ezen felül azonban nem kapod meg a +2 módosítót a térdelés miatt.

Fedezék ellenállás módosítója: A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmazza a különböző mértékű fedezékekkel járó ellenállás módosítókat. Add ezt az értéket az ellenállásodhoz, amikor területre ható hatásnak állsz ellen, amilyen például a tűzkitörés. Ezen felül, ha kilenc-tized fedezék mögött vagy, a hatás által okozott sebzés feleződik. Ezek a módosítók azonban csak az olyan hatások ellen érvényesek, amelyek a fal másik oldaláról erednek vagy terjednek.

Fedezék eltalálása célpont helyett: Olykor fontos lehet tudni, hogy a támadás, ami elvétette a célpontot, a fedezéket találta-e el, vagy sem. Ilyenkor számítsd ki, hogy eltalálta volna-e a támadás a célpontot a fedezék nyújtotta VÉ módosító nélkül. Ha a támadó-dobás túl alacsony ahhoz, hogy a fedezékkel javított VÉ-t eltalálja, de ahhoz elég lenne, hogy fedezék nélkül eltalálja a célpontot, úgy a támadás a fedezéknek használt tárgyat találta el. Ez olyankor igazán lényeges, ha a teremtmény egy másik teremtményt használt fedezékül. Ilyen esetekben, ha a támadás a fedezéket találná el, és a támadó-dobás nagyobb a fedezéknek használt lény VÉ-jénél is, a fedezéknek használt lény szenvedi el a támadás okozta sérülést.

2-7-7. Táblázat: Fedezék

Fedezék foka	Példa	VÉ mód.	Fiz.* mód.
Negyed	Egy ember egy ynevi láb magas fal mögött állva	+2	+1
Fél	Sarok vagy fa mögül harcolva; nyitott ablaknál állva; azonos méretű lény mögött állva	+4	+2
Háromnegyed	Kinézve egy sarok vagy fa mögül	+7	+3
Kilenctized	Lőrésnél állva; résnyire nyitott ajtó mögött	+10	+4**
Teljes	Egy szilárd fal másik oldalán	-	-

*: Olyan hatások ellen, ahol a fedezék számíthat – a Tűzkitörés például ilyen, a Vérdermesztés azonban nem.
**: A sebző hatások ilyenkor feleannyi SP-t okoznak, mint rendesen.

Amennyiben a támadó-dobás alacsonyabb a fedezékként használt lény VÉ-jénél, de magasabb az eredeti célpont fedezék módosító nélküli VÉ-jénél, a támadás mégis az eredeti célpontot találta el. A fedezéket nyújtó lény kitért a támadás útjából, és mégsem nyújtott fedezéket. A fedezéket nyújtó teremtmény dönthet úgy, hogy beleáll a támadásba, és elszenvedi a célpontnak szánt sebzést – ilyenkor a VÉ-jében nem érvényesül a Gyorsaság alapja, sem semmilyen kitérés módosító, Ügyessége pedig 0 értékűnek számít (-5 módosító) e támadás szempontjából.

Takarás

A fedezék mellett a másik legjobb védekezési mód az, ha ellenfeleid nem tudják pontosan, merre is vagy. Takarás alatt az összes olyan körülményt értjük, amikor ténylegesen semmi nem áll a támadás útjában, a támadó célzását azonban mégis megzavarja valami.

A takarás mértéke: A takarás mértéke attól függ, mennyire rejtett a védekező a támadó elől. A 2-7-8. táblázat (Takarás) tartalmaz néhány példát arra, hogy mik számítanak különböző fokú takarásnak. A takarás mértéke mindig a támadó szemszögéből értelmezendő. A szürkület vagy a teljes sötétség például nem akadályoz egy infra- vagy ultralátással rendelkező karaktert.

Tévesztési esély: A takarásban lévő teremtménynek esélye van arra, hogy az őt egyébként sikeresen elérő támadás a takarás miatt mégsem talál. Ha a támadó fél támadó-dobása sikeres, a védekező dob egyet a takarás tévesztési esélye ellen. Ha ezt elvéti, a támadó rendesen eltalálta. (Valójában lényegtelen, hogy ki dobja a tévesztési esélyt. Hogy időt takaríts meg, a támadó dobás és a tévesztési esély közül azzal a dobással kezdd, amelyik nagyobb eséllyel eredményez tévesztett támadást, hogy minél ritkábban kelljen kétszer dobnod. Megteheted azt is, hogy egyszerre dobod a támadó dobást és a tévesztési esélyt.) Ha több takarás is érvényes a védekezőre (ha például sűrű növényzet mögött áll, vagy majdnem teljes sötétségben tartózkodik), használd azt, amelyik a legmagasabb tévesztési esélyt nyújtja – a tévesztési esélyeket ne add össze.

Láthatatlanság

A láthatatlan ellenfelek jelentős előnnyel rendelkeznek a harctéren.

Láthatatlan támadó: A láthatatlan támadó +2 körülmény módosítót kap a támadó dobására a közelharcban és a távolsági harcban egyaránt, továbbá a védekező készületlennek minősül.

Láthatatlan védekező: A láthatatlan védekezőt úgy kell kezelni, mintha Teljes Takarásban lenne (lásd Takarás, feljebb). A láthatatlan védekező csak abban az esetben támadható, ha a támadója pontosan tisztában van a védekező helyzetével (sikeres Hallgatózás képzettség-próbát tett 20-as célszám ellen, vagy a védekező Lopózás próbája ellenében). Ha a védekező pontos helyzete nem ismert, a támadónak minden körben meg kell jelölni egy mezőt a harci táblán (annak hiányában egy 2 láb sugarú kört), ahol az ellenfelét sejti. Ha a láthatatlan védekező a támadó által kijelölt területen tartózkodik, még mindig élvezi a Teljes Takarás előnyeit. Természetesen, ha nincs a kijelölt mezőn, a támadás automatikusan sikertelen ellene (a KM-nek célszerű ekkor is kidobnia a tévesztési esélyt, hogy ne adjon támpontot a játékosnak a láthatatlan lény helyzetét illetően).

Meglepetés

A meglepett karakterek nagy hátrányokat szenvednek el a harcban.

Meglepett védekező: A meglepett védekező készületlennek számít.

Pozíció

A harc résztvevőinek egymáshoz képest elfoglalt helyzete sokat számít a harcban.

Harc magasabbról: Amennyiben a támadó magasabban helyezkedik el a védekezőnél, közelharci támadó dobásaihoz +1 körülmény módosító járul.

Harc alacsonyabbról: Amennyiben a támadó alacsonyabban helyezkedik el a védekezőnél, közelharci támadó dobásaihoz -1 körülmény módosító járul.

Támadó fekszik: A fekvő támadó -4 körülmény módosítót kap a közelharci támadó dobásaihoz. A távolsági támadó dobásaihoz nem járul módosító, bár ilyenkor a legtöbb távolsági fegyvert nem használhatja, kivételt a nyílpuskák és tűzfegyverek jelentenek.

Védekező fekszik: A fekvő védekező ellen +4 körülmény módosító járul a közelharci támadó dobásokhoz, a távolságiakhoz ellenben -4, mivel a védekező karakter ilyenkor kisebb célpontot jelent.

Védekező ül vagy térdel: Az ülő vagy térdelő védekező ellen +2 körülmény módosító járul a közelharci támadó dobásokhoz, a távolságiakhoz ellenben -2, mivel a védekező karakter ilyenkor kisebb célpontot jelent.

Mozgás

A karakterek mozgása kihatással lehet a védekezésükre.

Védekező fut: A futó karakter készületlennek számít. Gyors mozgása okán azonban a távolsági fegyverekkel nehezebb eltalálni, ezért a *távolsági fegyverrel* támadó ellenfél +6 módosítót kap a futó védekező ellenében.

Védekező mászik: A mászó karakter készületlennek számít, ezen felül a pajzsát sem használhatja a védekezésre,

ellenfelei pedig +2 módosítót kapnak ellene a támadó dobásaikra.

Állapot

A karakterek állapota jelentősen befolyásolhatja helytállásukat a harcban (lásd Állapotok).

Védekező készületlen: Amennyiben a védekező valamilyen okból készületlennek számít, Védő Értékéhez -2 módosító járul, az Ügyesség módosítója nem számít bele a VÉ-be, valamint lehetséges ellene orvtámadást végrehajtani.

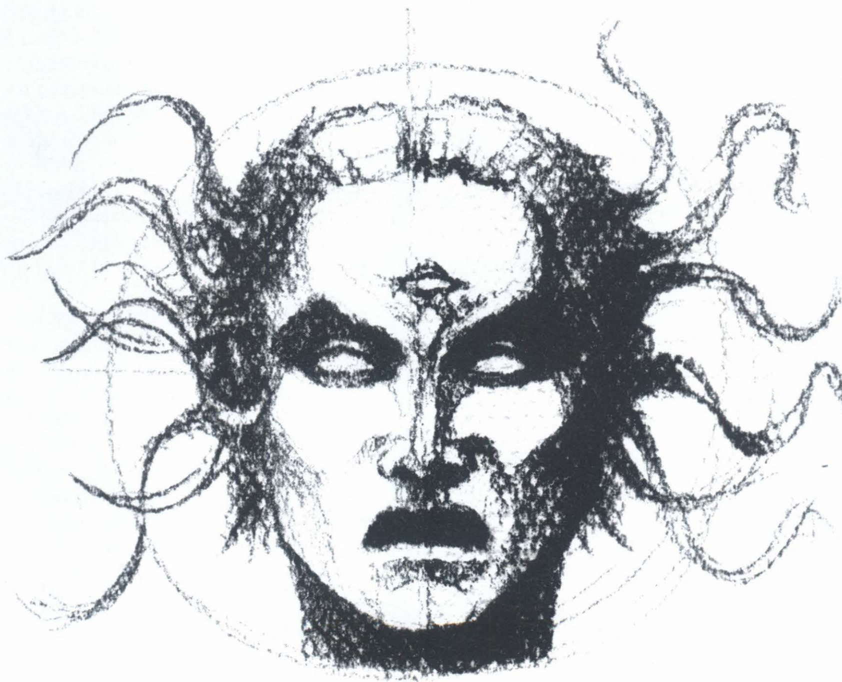
Védekező magatehetetlen: A magatehetetlen – vagyis a megfékezett, megkötözött, alvó, lebénult, eszméletét vesztett, vagy más módon kiszolgáltatott – ellenfél igen könnyű célpontnak számít. A magatehetetlen ellenfélre irányuló közelharci támadásaidhoz +6 körülmény-módosító járul, a távolsági támadásokhoz azonban csak +2. Sőt, a magatehetetlen karakter Ügyessége 0-nak tekintendő, és a VÉ-jét így -5 módosító alapján kell kiszámolni a szokásos Ügyesség módosító helyett. Ezen felül orvtámadást lehet végrehajtani ellene.

Védekező kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát vesztett: A kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát vesztett ellenfél könnyű célpontnak számít – az ilyen karakterek ellen irányuló támadásokhoz +2 körülmény-módosító járul. Az ilyen védekező készületlennek számít.

2-7-8. Táblázat: Takarás

Takarás	Példa	Tévesztési Esély
Negyed	Ritkás köd; szürkület; ritkás növényzet	10% (1-2 a d20-on)
Fél	Füstidézés varázslat; 2 m vastag sűrű köd	20% (1-4 a d20-on)
Háromnegyed	Sűrű növényzet	30% (1-6 a d20-on)
Kilenctized	Majdnem teljes sötétség	40% (1-8 a d20-on)
Teljes	Láthatatlanság; a támadó vak; teljes sötétség; 4 m vastag sűrű köd	50%* (1-10 a d20-on)

*: és csak találgatni lehet a célpont pozícióját illetőleg



Harci Taktikák

Általános harci taktikák

Teljes védekezés

Egy egyszerű cselekedet keretében megteheted, hogy csak mozogsz és véded magad. Ilyenkor nem támadsz, és nem is végzel más cselekedetet, csak mozogsz a sebességednek megfelelően. A Védő-értékedhez +4 kitérés módosítót kapsz. Ez a módosító a cselekedet megkezdésétől számítva javítja a VÉ-det egészen a következő cselekedetedig – tehát már azon megszakító támadások ellen is érvényesül, amelyekre a mozgásod során ellenfeleid jogosulnak ellened.

Testrészek támadása

Támadásaid általában ellenfeled törzsét célozzák. Amennyiben valamely okból szükségét látod, megkísérelheted ellenfeled különböző testtájékait sebezni támadásoddal. Az ilyen támadásokra a következő szabályok vonatkoznak.

Kis célpontok: A különféle testrészek kisebb célpontnak számítanak, mint a törzs, ezért a támadó dobáshoz ezek támadása esetén súlyosabb levonások járulnak, mint általában. A testrészek méretének meghatározásakor (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása) nem csupán a valós méretük számít, hanem az is, mennyire létfontosságúak vagy féltettek ezek a testrészek – az ember önkéntelenül is jobban védi fontosabb testrészeit a támadásoktól.

Testrészek és vértezet: Amikor valamely testrészt támadod, ellenfeled vértezete csak akkor képes védelmet nyújtani és a sebzést csökkenteni, ha az adott testrészt valóban takarja.

Testrészek sebzése: Amennyiben valamely testrészt sikerül eltalálni, úgy a fegyver rendes sebzése szerint dobj. Amennyiben támadásoddal legalább feleannyi Ép sebzést okozol (akár túlütés, akár Fp túlcsordulás okán), amennyi ellenfeled aktuális Ép-inek száma, úgy a komoly sebzés hatása érvényesül (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása). Amennyiben a sebzés Ép sebzés, de nem haladja meg az Ép-k felét, akkor a testrész sérül – bár nem komolyan -, és azokra a próbákra, amelyeknek valamilyen módon köze lehet az adott testrészhez, -2 módosító járul. Hogy melyek ezek a próbák, azt a KM dönti el (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása).

Testrészek gyógyulása: A komoly sebzésekből általában lehetetlen természetes úton, vagy akár nem mágikus természetű gyógyítás útján is felgyógyulni. Az enyhébb sérülésből eredő levonásokat a karakter az Ép-khez hasonló ütemben kapja vissza.

A testrészek támadásának szabályai meglehetősen megterhelőek lehetnek a KM számára, mivel rendkívül sok ad hoc döntést kell hoznia. Amennyiben ez nem gond, akkor persze nyugodtan alkalmazzátok őket.

Harc hátasról

Számos előnnyel járhat, ha lovon indulsz a csatába, feltéve, hogy a megfelelő lóval és a megfelelő hozzáértéssel is rendelkezel (lásd Lovaglás képzettség, és Harc Hátasról képesség).

Lovak a csatában: A megfelelően harcra idomított hátasok (csatamének és harci pónik) készek a harcba menni. A többi ló (könnyű lovak, pónik és nehéz lovak) azonban fél a harci helyzetektől. Ha nem szállsz le a nyeregből, minden körben Lovaglás képzettség-próbát kell tenned (célszám 20) egy mozgás értékű cselekedetként, hogy irányítsd a lovadat. Ha a próbád sikeres, végrehajthatsz egy egyszerű cselekedetet a mozgás jellegű cselekedet után. Ha a próbád sikertelen, akkor az egyszerű cselekedeted azzal kell töltened, hogy megpróbálsz a nyeregben maradni. Amennyiben mégis szeretnél inkább cselekedni, úgy azt is megteheted, ilyenkor azonban -4 körülmény-módosítót kapsz a cselekedettel kapcsolatos dobásaidra, valamint egy Ügyesség-tulajdonság próbát kell tenned (célszám 12), amit ha nem dobsz meg, leesel a lóról.

A hátasod a te kezdeményezésedkor cselekszik, úgy, ahogy irányítod. A hátas sebességével mozoghatsz, de a hátas a mozgásra használja a saját cselekedetét.

A ló (de nem a póni) Nagy (hosszú) méretű lénynek számít (lásd Nagyobb és Kisebb Lények a Harcban). Több helyet foglal el a csatamezőn, mint te. A ló 2 láb x 4 láb helyet foglal el, míg te csak 2 láb x 2 láb helyet. Az egyszerűség kedvéért feltételezhetjük, hogy a ló hátsó felét foglalod el.

Harc hátasról: Sikeres Lovaglás próbával (célszám 15) irányíthatod a lovadat a térdeddel is, ekkor mindkét kezedet használhatod a harcban. Amelyik körben a hátasod kiegészítő mozgásnál többet tesz meg, már csak egy egyszerű támadást hajthatsz végre. Lényegében ki kell várnod, amíg a lovad az ellenséghez ér, ezért nem indíthatsz teljes támadást.

Amikor olyan gyalogos lényeket támadsz lóhátról, amelyeknek a mérete kisebb a hátasodénál, megkapod a felülről támadásért járó +1 támadás-módosítót.

Ha lóháton rohamozol, kopjával kétszeres sebzést okozol. Használhatsz távolsági fegyvereket, miközben a lovad üget (azaz kocog, kétszeres mozgást végez), de a támadó dobásodhoz -4 módosító járul. Használhatsz távolsági fegyvert akkor is, mialatt a lovad vágtat (azaz fut), de a támadó dobásodhoz -8 módosító járul. A támadást mindkét esetben akkor hajtod végre, amikor a lovad a sebességének a felét lemozogta. Használhatod a teljes támadás cselekedetet is, miközben a lovad mozog. Hasonlóan végezhetsz mozgás jellegű cselekedeteket is, ekkor azonban nem tehetsz mást, hiszen a lovaglás lefoglalja cselekedeteid felét.

Varázslás hátasról: Hátrány nélkül varázsolhatsz, ha a hátasod csak a sebességét mozogja le a varázslás előtt vagy után. Ha a hátasod a varázslás előtt és után is mozog, akkor a varázslatot mozgó hátason ülve varázsolod el, és sikeres Összpontosítás próbát kell dobnod (célszám 10 + a varázslat erősségének a fele), vagy elveszíted a varázslatot. Ha a hátasod vágtat (fut), a varázslatot akkor varázsolhatod el, amikor a hátas a sebességének a kétszeresét mozogta már le, de a nehezebb körülmények miatt az Összpontosítás próbád nehezebb (célszám 15 + a varázslat erősségének a fele).

2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása

Testrész	Méret*	Komoly seb	Enyhe seb
Fej	-6	Haldokló	Minden Támadódobás és Ellenállás, minden képzettség próba
Szem	-7	Vak	Minden olyan képzettség, ahol a látásnak szerepe lehet, minden olyan próba és harcérték, ahol az Ügyesség módosító szerephez jut
Fül	-3	Süket	Hallgatózás, Egyensúly, Kezdeményezés
Kéz	-3	Csonkolt	Minden, az érintett kézzel leadott támadódobás, és az olyan képzettség-próbák, ahol a sérült kéznek szerepe lehet.
Kar	-2	Csonkolt	Mászás és Úszás próbák, Támadó dobások és Erő próbák
Láb	-2	Csonkolt	Mászás, Úszás, Futás, Ugrás, Lovaglás, Akrobatika, Egyensúly, Lopózás képzettség-próbák, minden olyan próba, és harcérték, ahol az Ügyesség módosító szerephez jut

*: A lény méretéhez viszonyítva. Az érték azt mutatja, hány kategóriával kisebb a lény méreténél.

Ha a hátasod elesik a csatában: Ha a hátasod elesik a csatában, Lovaglás próbát kell dobnod (célszám15), hogy puhán érkezz a földre. Ha ez a próba sikertelen, úgy kell tekinteni, mintha leestél volna a lóról.

Ha eléjulsz: Ha elveszíted az eszméleted, 50% (katonai nyergeknél 75%) eséllyel maradsz a nyeregben. Egyébként leesel. Irányításod nélkül a ló elkerüli a harcot.

Ha leesel: Ha valami miatt leesel a lóról, sérülsz d6 SP-t, mintha 4 ynevi lábat zuhantál volna (lásd Zuhanás).

Tárgyak megtámadása

Néha előfordul, hogy egy tárgyat szeretnél megtámadni vagy széttörni, például szét akarsz zúzni egy szobrot, az ellenfeled fegyverét akarod széttörni, vagy egy ajtót betörni. A tárgyakat általában könnyebb eltalálni, mint a különféle teremtményeket, mivel nem mozognak – sok tárgy ellenben igen kemény, és a rajta okozott sebzés alig tesz kárt benne.

Miként működik a Tárgyra Csapás: Myrek, a tolvaj talált egy lezárt ládát, de nem tudja kinyitni a zárat, ezért Krom, a korg megkísérli a barbár módszert: Rásújt a kétkezes bárdjával, 10 pontnyi sebzést okozva a ládának. A ládának, mivel fából készült, 5-ös keménysége van, így csak 5 pontot sérül. Mivel azonban a láda 1 hüvelyk vastag anyagból készült, csak 10 STP-je volt. Most már csak öt van neki. Krom egy csapással berepesztette a fát, de az még nem tört szét. A második csapása csak 4 STP-t sebez a ládán, ami az 5-ös keménysége miatt 0-nak számít – Krom bárdja megcsúszhatott, mert a ládában nem okozott sérülést. A harmadik csapása azonban 12 pontnyi sebzést okoz – ebből 7 marad a láda keménysége miatt, de ez is elég, hogy darabokra törje. A kalandozók azonban nem tudják, hogy a zaj, amit Krom csapott, felkeltette egy őr figyelmét, aki épp most érkezik a folyosón, hogy kivizsgálja a lárma forrását.

Tárgyak Védő-értéke és a kapcsolódó támadás módosítók: A tárgyak eltalálásának sikerét több tényező is befolyásolhatja:

Mozdulatlan, egyhelyben levő tárgyak: A mozdulatlan, egyhelyben lévő tárgy támadása nem jogosít megszakító támadásra, amennyiben a tárgyat épp nem használja senki. A mozdulatlan, egyhelyben lévő tárgy VÉ-je 10 + az Ügyesség módosítója (ami -5, mivel nincsen Ügyessége). A támadás esélyét a méretkülönbség a megszokott módon módosítja. A mozdulatlan tárgyak, mint a mennyezetről lógó lámpás, könnyű célpontot jelentenek, és közelharci fegyverrel +4 módosítóval lehet őket támadni. Ha egy teljes-körös cselekedet keretében felkészülsz a támadásra, és gondosan megcélzod a tárgyat, közelharci fegyverrel dobás nélkül találsz (mint kegyelemdöfésnél), lőfegyverrel pedig +5 módosítót kapsz a támadáshoz. (A tárgyak ellen nem lehetséges túlütést elérni.)

Ellenfelek fegyverei és pajzsai: Az ilyen tárgyak megtámadására a Támadás Fegyverre harci taktika leírásában ismertetett szabályok vonatkoznak.

Viselt, tartott vagy hordott tárgyak: A valaki által viselt, tartott vagy hordott tárgyak megtámadása megszakító támadásra jogosítja ellenfeleidet. Ezen felül, a valamely teremtmény által viselt, tartott vagy hordott tárgyakat (például egy varázsló pálcáját) nehezebb is eltalálni. A tárgy használhatja a teremtmény Ügyesség módosítóját (a saját -5 módosítója helyett), valamint a teremtményt védő eltérítő módosítókat, továbbá az ilyen tárgy ellen indított támadásokhoz nem járul a különleges módosító, ami a mozdulatlan tárgyak támadására vonatkozik. Amennyiben a tárgy a teremtmény kezében (csápjai között stb.) van, +5 VÉ módosítót kap, mivel a lény gyorsan el tudja rántani a veszedelem útjából.

Tárgyak roncsolása: A tárgy által maximálisan elbírt sebzés a tárgy anyagától és méretétől függ. A tárgyak ellen a szokásos szabályok szerint kell meghatározni a fegyverek sebzését.

Strukturális Pontok: A tárgyak – az élőlényektől eltérően – nem Életerő- és Fájdalomtűrés-pontokkal bírnak, hanem Strukturális-pontokkal (STP).

A tárgyak STP-je attól függ, milyen anyagból vannak és mekkora a méretük (lásd 2-7-10., 2-7-11. és 2-7-12. táblázat). Amikor egy tárgy STP-je 0-ra csökken, a tárgy használhatatlanná válik.

A nagyon nagy tárgyaknak különböző részeiken különböző STP-értékük van. Megtámadhatod és tönkre is teheted például egy szekér kerekét anélkül, hogy a szekér többi részében kárt tennél.

Keménység: Minden tárgy rendelkezik egy bizonyos keménységi értékkel – ez egy szám, amely azt jelzi, milyen mértékben áll ellen a tárgy a sebzésnek. Valahányszor egy tárgy sebzést szenved el, vond le a keménységét a sebzésből. STP-jéből csak a keménységét meghaladó sebzés vonódik le (lásd 2-7-14. táblázat: Anyagok Keménysége és STP-je; 2-7-11. táblázat: Tárgyak Keménysége és STP-je és 2-7-11. táblázat: Gyakori Fegyverek és Pajzsok Keménysége és STP-je).

Sebezhetőség bizonyos támadásokkal szemben: A KM dönthet úgy, hogy bizonyos támadások kifejezetten hatékonyak bizonyos tárgyak ellen. Egy függönyt például könnyű felgyújtani, egy tekercset pedig összetépni.

Hatástalan fegyverek: A KM bármikor dönthet úgy, hogy bizonyos fegyverek hatástalanok bizonyos tárgyak ellen. Egy ajtót például nehezen törhetnél úgy be, hogy nyílvesszőket lősz bele, és egy kötelet is nehéz lenne husánggal elvágni.

Távolsági fegyverek sebzése tárgyak ellen: A tárgyak csak a sebzés felét szenvedik el a távolsági fegyverek (kivéve az ostromgép és hasonlók) által okozott sebzésből. A sebzést azelőtt oszd el kettővel, hogy a tárgy keménységét figyelembe vennéd.

Energia alapú támadások: A tárgyak csak fele annyit sebződnek a tűz és elektromosság alapú támadásoktól. Oszd el a sebzést kettővel mielőtt figyelembe vennéd a tárgy keménységét. A hideg alapú támadások negyedet sebeznek a tárgyakon.

Ellenállások: A tárgyaknak nincsen Asztrál és Mentál teste, ezért az Asztrális és Mentális támadások is hatástalanok velük szemben. A tárgyak Fizikai ellenállása az élőlényektől eltérően, a keménységüktől függ; lényegében megegyezik azzal.

Tárgyak széttörése: Amikor egyetlen erőkifejtéssel akarsz egy tárgyat széttörni, nem pedig azáltal, hogy megkísérled

2-7-10. Táblázat: Tárgyak mérete

Méret	Példa
Kolosszális	pajta hosszabbik oldala
Óriási	pajta rövidebbik oldala
Hatalmas	szekér
Nagy	nagy ajtó
Közepes	hordó
Kicsi	szék
Apró	könyv
Parányi	tekercs
Hangyányi	pénzdarab

szétroncsolni, Erő tulajdonság-próbát kell tenned. A célszám inkább függ a tárgy felépítésétől, mint az anyagától. Egy gyenge zárral ellátott vasajtót például könnyebb betörni, mint szétvagdalni.

Ha egy tárgy az STP-inek már legalább a felét elveszítette, a széttöréséhez szükséges célszám 5-tel csökken.

Ajtók betörése: A tárgyak széttörésének egyik gyakori alkalmazása az ajtók betörése (lásd 2-7-15. táblázat: Ajtók betörésének célszáma). A kisebb illetve nagyobb lények méretükből eredően módosítót kapnak az efféle próbákhoz: Hangyányi -16, Parányi -12, Apró -8, Kicsi -4, Nagy +4, Hatalmas +8, óriási +12, Kolosszális +16. A faltörő kos javítja a karakter esélyeit egy ajtó betörésére.

2-7-11. Táblázat: Anyagok keménysége és STP-je

Anyag	Keménység	STP
Papír	0	2 / hüvelyknyi vastagság
Kötél	0	2 / hüvelyknyi vastagság
Üveg	1	1 / hüvelyknyi vastagság
Jég	0	3 / hüvelyknyi vastagság
Fa	5	10 / hüvelyknyi vastagság
Kő	8	15 / hüvelyknyi vastagság
Vas	10	30 / hüvelyknyi vastagság
Abbitacél	15	30 / hüvelyknyi vastagság
Mithrill	20*	40 / hüvelyknyi vastagság*

*A mithrill csupán mágikus fegyverrel törhető

2-7-12. táblázat: Gyakori fegyverek és pajzsok keménysége és STP-je

Anyag	Példa	Keménység	STP
Pöttöm penge	Tőr	10	1
Apró penge	Rövid kard	10	2
Közepes méretű penge	Hosszú kard	10	5
Nagy penge	Kétkezes kard	10	10
Kis fémnyelű fegyver	Könnyű buzogány	10	10
Közepes fémnyelű fegyver	Nehéz buzogány	10	25
Kis nyeles fegyver	Szekerce	5	2
Közepes nyeles fegyver	Csatabárd	5	5
Nagy nyeles fegyver	Kétkezes bárd	5	10
Hatalmas husáng	Ogár husángja	5	60
Alkarvédő	-	10	5
Kis fa pajzs	-	5	10
Nagy fa pajzs	-	5	15
Kis acél pajzs	-	10	10
Nagy acél pajzs	-	10	20
Óriás pajzs	-	5	20

2-7-13. Táblázat: Tárgyak átszakításának vagy széttörésének célszámai

Erő próba célja	Célszám
Egyszerű ajtó betörése	13
Jó ajtó betörése	18
Erős ajtó betörése	23
Kötelékek szétszakítása	23
Vasrudak meghajlítása	24
Megerősített ajtó betörése	25
Lánc kötelékek szétszakítása	26
Vasajtó betörése	28

2-7-14. Táblázat: Tárgyak keménysége és STP-je

Anyag	Keménység	STP	Törés célszáma
Kötél (1 hüvelyk vastag)	0	2	3
Egyszerű faajtó	5	10	13
Dárda	5	2	14
Kis láda	5	1	17
Jó minőségű faajtó	5	15	18
Kincsesláda	5	15	23
Erős faajtó	5	20	23
Rakott kőfal (2 arasz vastag)	8	90	35
Kőfal (1 ynevi láb vastag)	8	540	50
Lánc	10	5	26
Bilincs	10	10	26
Mestermunka bilincs	10	10	28
Vasajtó (2 hüvelyk vastag)	10	60	28

Közelharci taktikák

A következő taktikákat a közelharc során alkalmazhatod.

Támadás két fegyverrel

Amennyiben teljes támadás cselekedetet hajtasz végre és mindkét kezedben fegyvert forgatsz, a teljes támadás cselekedet többszörös támadásain felül körönként egy extra támadást kapsz a második fegyvereddel.

A kétfegyveres harcmodor megköveteli, hogy mindkét fegyvert ugyanolyan módon forgassa a karakter – vagy mindkettőt Erőből (durva fegyverek), vagy mindkettőt Ügyességből (kecses fegyverek). Amennyiben a karakter pajzsot használna (akár csak védekezésre is), arra ugyanezek a szabályok vonatkoznak – a kis, közepes és nagy pajzsok Erőből forgathatóak, a tárcsapajzs és az alkarvédő Erőből és Ügyességből is.

Két fegyverrel nehéz harcolni, ezért jobbkezes támadásaidat -2 módosító sújtja, balkezes támadásaidat pedig -8. Bal kezedben tartott fegyvered súlyos negatív módosítóját kétféleképpen tudod javítani (a jobb kézben tartott fegyver módosítóját nem lehet csökkenteni):

- Ha a balkezes fegyvered könnyű fegyver, az 2-vel javítja a módosítóját. Az számít könnyű fegyvernek, ami kisebb méretű, mint azok a fegyverek, amelyeket egy kézben tudsz forgatni. A mérete kisebb a te méretednél (a fegyvertelen támadás mindenképpen könnyű fegyvernek számít). A rövidkard könnyű egy embernek, a tőr könnyű egy törpének.
- A Kétkezes harc képesség 4-gyel javítja a módosítót.

A 2-7-17. Táblázat: A Kétkezes Harc Módosítói tartalmazza ezeknek a hatásoknak a lehetséges kombinációit.

Védekező harcmodor

Dönthetsz úgy, hogy védekező harcmodort folytatsz, akár a támadás, akár a teljes támadás cselekedetet hajtod végre (roham esetén nem). Ha így teszel, egy körre -4 módosító járul a támadó dobásaidhoz, viszont +2 kitérés módosító adódik a VÉ-dhez.

Támadó harcmodor

Dönthetsz úgy, hogy támadó harcmodort folytatsz, akár a támadás, akár a teljes támadás cselekedetet hajtod végre (roham esetén nem). Ha így teszel, egy körre +2 módosító járul a támadó értékedhez. Ilyenkor azonban kevésbé figyelsz a védekezésre, ezért a VÉ-dhez -4 módosító járul a kör tartamára.

Segítségnyújtás

A harcban segíthetsz egy társadnak a támadásban vagy a védekezésben azáltal, hogy elvonod ellenfele figyelmét. Ha olyan helyzetben vagy, hogy megtámadhatnád azt az ellenfelet, aki egy szövetségeseddel közelharcban áll, egy egyszerű cselekedet keretében megpróbálhatsz segíteni társadnak. Dobj egy Támadó-dobást, melynek eredményességétől függően a társad körülmény módosítót kaphat a VÉ-jéhez ellenfele támadásai ellen, vagy ugyanennyi módosítót az ugyanezen ellenfelét célzó támadásaihoz (te döntöd el, hogy melyik módosítót kapja).

Közrefogás

Amennyiben úgy intézel közelharci támadást egy lény ellen, hogy egyik szövetségesed a lény veled ellentétes oldalán fenyegeti őt, a Támadó-értékedhez +2 közrefogás módosítót kapsz. Ilyen helyzetből lehetséges orvtámadást intézni a közrefogott lény ellen. A szövetségesednek az ellenség átellenes oldalán kell lennie, úgy, hogy az ellenség pont kettőtök között legyen.

Visszafogott csapás

Bizonyos esetekben szükség lehet arra, hogy visszafogd az ütéseidet, és megpróbáld csökkenteni a sebzést, amelyet támadásaiddal okozol. Talán élve kell elfognod ellenfeled, vagy a lelkiismereted nem engedi, hogy feleslegesen okozd valakinek a halálát.

Közelharcban – akár fegyverrel, akár fegyvertelenül -, dönthetsz úgy, hogy visszafogod a csapásaidat. Mivel a kardlappal kell csapnod (avagy a csatabárd tompa végével stb.), kerülnöd kell a fontosabb részeket, illetve vissza kell fognod az erődet, támadó dobásaidhoz ilyenkor -4 módosító járul. Sikeres támadás esetén két lehetőség közül választhatsz:

- (1) csak Fp sebzést okozol, hiába érsz el túlütést, vagy csordulna túl a sebzés az Ép-kbe. Túlütés esetén kétszeres (természetesen csak Fp) sérülést okozol. Ha a kidobott sebzés nagyobb, mint az áldozat Fizikai Ellenállása, leütötted ellenfeledet, aki a sebzéssel megegyező számú körre elveszíti eszméletét.
- (2) fegyvered sebzését megfelezed (lefelé kerekítve, de legalább 1).

Kegyelemdöfés

Teljes-körös cselekedetként egy közelharci fegyverrel megadhatod magatehetetlen ellenfelednek a kegyelemdöfést. Használhatsz íjat vagy számszeríjat is, de csak amennyiben a magatehetetlen teremtménnyel szomszédos mezőn állsz. Támadó-dobás nélkül eltalálod ellenfeledet. Áldozatod ÉP-inek száma 0-ra csökken, és azon nyomban haldokolni kezd.

Csak olyan lényen hajthatsz végre kegyelemdöfést, amelyiknek az anatómiáját legalább távolról ismered. Bizonyos lényeken (például az élőholtakon) lehetetlen kegyelemdöfést végrehajtani.

Mivel összpontosítást és módszeres cselekvést kíván, a kegyelemdöfés végrehajtása a téged fenyegető ellenfeleket megszakító támadásra jogosítja ellened.

Lefegyverzés

Közelharci támadásként megpróbálhatod lefegyverezni ellenfeledet – akár támadás cselekedetként, akár a teljes támadás cselekedet egyik támadását használva erre.

Lefegyverzés dobás: Mind neked, mind a védekezőnek támadó-ellendobást kell dobnotok a forgatott fegyvereitekre vonatkozó Támadó-értéketekkel. Amennyiben a fegyverek különböző méretűek, a nagyobb fegyvert forgató karakter +4 módosítót kap minden méretkategória különbségért, ami a fegyverek között van. Ha a védekező két kézben forgatja a fegyverét, további +4 módosítót kap.

A lefegyverzéssel megszakító támadásra jogosítod a védekezőt.

Ha legyőzöd a védőt, lefegyverezted.

Ha kudarcot vallasz, a védekező azonnali ellenlépésként megpróbálkozhat lefegyverezni téged egy ugyanilyen ellendobással – ez a kísérlete szabad cselekedetnek számít.

Amennyiben a lefegyverzés-dobásnál legalább 15-tel túldobod ellenfeled dobását, úgy tudod kiütni a fegyvert a kezéből, hogy esélyed van elkapni azt (ez azonban nem számít túlütésnek, és így az arra vonatkozó módosítók sem érvényesek rá). Mozgás-értékű cselekedetként dobj egy Ügyesség próbát (célszám 15), ha sikeres, elkaptad a fegyvert. Ha fegyvertelenül kísérelted meg a lefegyverzést, bármely sikeres lefegyverzés dobás esetén megpróbálhatod elkapni ellenfeled fegyverét – nem kell 15-tel többet dobnod nála, elég csupán 10-zel. Amennyiben nem tudod vagy nem akarod elkapni a fegyvert, az a védekező lábaihoz esik.

A Vasöklöt viselő karaktert nem lehet lefegyverezni. A zárható kesztyűt viselő karakter +10 módosítót kap minden lefegyverzés ellendobásra, amit ellenfele kezdeményez.

2-7-15. Táblázat: Ajtók betörésének célszáma

Célszám	Ajtó
10 vagy kisebb	Ezt az ajtót szinte bárki be tudja törni.
11-15	Olyan ajtó, amit egy erős ember valószínűleg elsőre betör, és egy átlagos erejű embernek is van rá esélye.
13	Az egyszerű faajtó tipikus célszáma.
16-20	Olyan ajtó, amit idővel szinte bárki be tudna tömi.
18	A jó faajtó tipikus célszáma.
21-25	Csak egy erős vagy nagyon erős ember törheti be, valószínűleg ő sem elsőre.
23	Az erős faajtó tipikus célszáma.
25	A vas-zsanérú erős faajtó tipikus célszáma.
26 vagy nagyobb	Csak egy kivételesen erős személy által betörhető ajtó.
28	A vasajtó tipikus célszáma.

2-7-16. táblázat: Segítségnyújtás módosítók

Támadó dobás értéke	Segítségnyújtás módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

2-7-17. Táblázat: A Kétkezes Harc módosítói

Körülmények	Jobb kéz	Bal kéz
Hagyományos levonások	-2	-8
Balkezes fegyver könnyű	-2	-6
Kétkezes Harc képesség	-2	-4
Balkezes fegyver könnyű és Kétkezes Harc képesség	-2	-2

2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság

Fegyvergyorsaság	Fegyvergyorsaság módosító*	Támadások maximális száma
Nagyon lassú	7	3
Lassú	6	4
Átlagos	5	5
Gyors	4	6
Nagyon gyors	3	7

*Egy fegyver gyorsaságát egyetlen Képesség, kaszt képesség, képzettség, illetve semmiféle mágikus vagy hétköznapi módosító nem csökkentheti 3 alá, illetve nem emelheti 7 fölé.



Hárítás

Közelharcban megpróbálhatod hárítani ellenfeled támadását.

Hárító dobás: Miután ellenfeled sikeres támadó dobást intézett ellened, de még mielőtt a sebzést meghatározná, megpróbálhatod hárítani támadását. A hárításhoz dobnod kell egy közelharci támadó dobást, amellyel legalább akkora eredményt kell elérned, mint ellenfeled a támadó-dobásán. A hárító dobáshoz az összes olyan módosító hozzájárul, amely egyébként a karakter VÉ-jét változtatná.

Amennyiben dobásod sikeres, ellenfeled támadása nem talál, és így sebzést sem okoz. A Hárító dobásod eredménye számít lényegében a VÉ-dnek ellenfeled csapása ellen – azonban csak az éppen hárított (hárítandó) csapás esetében.

Amennyiben ellenfeled a támadásán túlütést ért el a rendes VÉ-d ellen, Hárítás dobásodnál azonban nem magasabb annyival a támadása, hogy az Túlütésnek számítson, akkor a túlütés nem érvényes – bár találatot még elérhet.

Körönként csak egy csapást háríthatsz, és a hárítás egy megszakító támadásba kerül. (Tehát a körben leadható megszakító támadásaid számát eggyel csökkenti. Alapesetben minden karakter csupán egyetlen megszakító támadásra jogosult.)

Nem háríthatsz, amennyiben készületlennek minősülsz.

A Hárítás feljogosítja ellenfeledet, hogy megpróbálkozzon lefegyverezni, és kiütni kezedből azt a fegyvert, amelyikkel a Hárítást végezted. Ez a lefegyverzés-kísérlet szabad cselekedetnek számít a részéről, és nem jogosít téged megszakító támadásra, továbbá nem kísérelheted meg a szokásos ellen-lefegyverzést, amennyiben sikertelen (lásd lefegyverzés, fentebb).

Fegyverek: Hárítani csak az erre alkalmas fegyverekkel lehet (lásd Felszerelések fejezet – Fegyverek táblázat). Ezen felül, egy fegyvert csak olyan fegyverrel lehet hárítani, amely legfeljebb 2 kategóriával kisebb méretű nála. Egy lény természetes fegyverei (harapás, karmok stb.) 2 kategóriával kisebb méretűnek tekintendőek, mint maga a lény. Amennyiben a fegyvered nagyobb méretű, mint ellenfeledé, +4 módosítót kapsz a hárítás dobásodhoz minden kategóriányi különbségért. Amennyiben a fegyvered kisebb, úgy kategóriánként -4-et. Ha könnyű fegyverrel hárítasz, +4-et kapsz a dobásodra. Amennyiben fegyveres támadást fegyvertelenül hárítasz, -8 módosító járul a dobásodhoz (ez azonban -4-re módosul – lévén, hogy a fegyvertelen támadás könnyű fegyverrel végrehajtott támadásnak minősül).

Fegyvertörés

Fegyvereddel csapást mérhetsz ellenfeled fegyverére vagy pajzsára.

Fegyvertörés dobás: Te és ellenfeled mindketten támadó-ellendobást dobtok. Amennyiben a te dobásod nagyobb, sikeres csapást mértél ellenfeled fegyverére vagy pajzsára. Az ilyen támadás megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet, mivel ilyenkor nem ellenfeledre figyelsz, hanem a fegyverére. Ez a megszakító támadás megelőzi a fegyvertörés kísérletet.

Amennyiben sikeres csapást mérsz ellenfeled fegyverére, dobj sebzést a szokott módon, amit a védő fegyvere vagy pajzsa szenved el (lásd Tárgyak megtámadása).

A támadó fegyver legfeljebb egy kategóriával lehet kisebb méretű a megtámadott fegyvernél (ebből a szempontból az alkarvédő Kicsi, a kis pajzs Közepes méretű, a nagy pajzs Nagy, az óriás pajzs pedig Hatalmas tárgynak számít).

Varázsfegyverek és Pajzsok: A mágikus fegyvereknek és pajzsoknak csupán másik mágikus fegyverrel lehet sebzést okozni.

Roham

A roham egy különleges egyszerű cselekedet, mivel roham közben a sebességed kétszeresét mozoghatod, és emellett támadhatsz is. Szigorú megkötések vonatkoznak azonban arra, hogy hogyan mozoghatsz.

Mozgás roham közben: Csak a támadásod előtt mozoghatsz, utána nem. Legalább 4 lábnyit kell mozognod, és legfeljebb a sebességed kétszeresét teheted meg. Az egész mozgásnak egyenes vonalban kell lezajlania, és nem mozoghatsz hátrafelé. Amint csapás-távolságba érsz ellenfeledtől, meg kell állnod – nem futhatsz el mellette, hogy más irányból támadj rá.

Támadás: Mozgás után egyetlen közelharci támadást végezhetsz. Mivel a roham lendülete segítségedre van, a Támadó-értékedhez +2 módosító járul. Mivel azonban a roham során szinte egyáltalán nem törődsz a védekezéssel, a VÉ-dhez -4 módosító járul egy körre.

A roham végén csak egyetlen támadást hajthatsz végre – még ha többször támadhatnál is amúgy, akár azért, mert elég magas a Támadó-érték alapod, akár mert több fegyvert használsz.

Kopják és a roham: A kopják kétszeres sebzést okoznak, ha lovas karakter használja őket roham közben.

Roham ellen fordított fegyverek: A dárdák, szigonyok és néhány más szúró fegyver +2 módosítót adnak a sebzésedhez, ha rohamozó karakter ellen fordítod őket a készenlétbe helyezés cselekedettel (lásd Felszerelések fejezet – Fegyverek, és Készenlétbe Helyezés).

Áttörés

A roham taktika részeként megpróbálhatsz áttörni ellenfeleden vagy ellenfeleid vonalán. Csak olyan ellenfélen törhetsz át, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad. Egy cselekedet alatt csak egy áttöréssel próbálkozhatsz.

Az áttörés a roham mozgás részében történik. Áttörés közben megpróbálsz elhaladni az ellenfél mellett (vagy rajta keresztül), és átjutni az általa elfoglalt területen.

Először legalább 4 láb hosszan egyenes vonalban kell mozognod, és be kell lépned az ellenfél által elfoglalt területre. A mozgásod folytán megszakító támadásokra adsz alkalmat.

A védekező eldönti, hogy elkerül-e téged, vagy megpróbál megállítani. Ha elkerül, folytathatod a mozgásodat egyenes vonalban (olyasvalaki területén, aki átenged téged, bármikor áthaladhatsz). Amennyiben megpróbál megállítani, egy gáncsolás támadást intézel ellene (lásd Gáncsolás, lejjebb). Ha sikerül elbuktatnod az ellenfeledet, folytathatod a rohamodat – továbbra is egyenes vonalban.

Ha a gáncsolásod sikertelen, az ellenfeled viszont elbuktat téged, akkor az általa elfoglalt mezőben maradsz, a földön fekve (lásd 2-7-6. táblázat: Támadó Dobás Módosítók). Ha nem sikerül az ellenfeledet elbuktatnod, viszont ő sem buktat el téged, 2 lábnyi távolságot vissza kell mozognod abban az irányban, amerről érkeztél. Ha ez a terület foglalt, akkor elterülsz, és fekve maradsz a földön (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

Öklelés

Az öklelés egy különleges taktika, amit végezhetsz egyszerű támadó cselekedetként vagy a roham taktika részeként is. Amikor egy ellenfeledet felöklelED, ahelyett, hogy megsebeznéd, megpróbálod hátralökni. Olyan ellenfelet öklelhetsz csak fel, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad.

Öklelés kezdeményezése: Először is be kell lépned a védekező által elfoglalt területre. Ez a mozgás megszakító támadásra jogosít minden téged fenyegető ellenfelet, a védekezőt is beleértve. Az öklelés végrehajtása közben minden rád mért megszakító támadás 25% eséllyel a védekezőt találja el – kivételt képeznek azok, amelyeket maga a védő hajt végre. Ugyanígy, minden olyan megszakító támadás, amit a védekezőre mérnek, 25% eséllyel téged talál el – kivéve persze azokat, amelyeket te magad hajtasz végre. Amikor valaki megszakító támadást indít, támadó dobást dob a szokott módon, majd dobnia kell egy újabbat, hogy meghatározza, mellé ment-e a támadás vagy sem (1-5 a d20-on).

A támadó és a védekező ezután Erő ellenpróbát dobnak. Amelyikük nagyobb méretű, +4 módosítót kap a próbájára minden egyes méretkategória különbségért, amennyivel nagyobb ellenfelénél. Amennyiben az Öklelést a roham taktika részeként hajtottad végre, +2 roham-módosítót kapsz erre a próbára. A védekező +4 stabilitás módosítót kap, ha kettőnél több lábon áll, esetleg valamely más okból kivételesen stabilnak tekinthető.

Öklelés következményei: Amennyiben te dobsz nagyobbat az Erő ellenpróbán, a védekezőt hátralököd 2 lábnyit. Ha akarod, vele mozoghatsz, és további 1 lábnyit hátralökheted minden 3 pont különbségért, amennyivel többet dobtál nála az Erő próbádon. Nem mozoghatsz azonban többet, mint amennyit rendesen mozoghatnál. Amennyiben a védekezőt kimozdítod a helyéből, az őt fenyegető ellenfelei megszakító támadásokra jogosultak. Ha vele mozogsz, téged fenyegető ellenfeleid megszakító támadásokra jogosultak ellened. Egymást azonban e mozgás következtében nem jogosítjátok megszakító támadásra.

Ha az Erő ellendobáson nem tudod legyőzni a védekezőt, 2 lábnyi távolságot vissza kell mozognod abban az irányban, amerről érkeztél. Ha ez a terület foglalt, akkor elterülsz, és fekve maradsz a földön (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

Gáncsolás

Közelharci támadásként megpróbálhatod elgáncsolni ellenfeledet. Csak olyan ellenfelet gáncsolhatsz el, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad.

Gáncsoló támadás: A gáncsoláshoz közelharci érintő támadást kell dobnod. Ha a támadásod sikeres, tulajdonság-ellenpróbát dobtok: te az Erődet használod, az ellenfél pedig vagy az Ügyességét, vagy az Erejét (amelyiknek magasabb a módosítója). Kettőtök közül a nagyobb méretű +4 módosítót kap a tulajdonság-próbájához minden egyes méretkategória különbségért. A védekező +4 stabilitás módosítót kap a próbájához, ha kettőnél több lába van, vagy más okból különösen stabilnak számít. Ha győzöl, elgáncsoltad az ellenfeledet. Ha veszítesz, az ellenfél szabad cselekedetként azonnal tulajdonság-ellenpróbát dobhat veled, az Erejét használva a te Ügyességed vagy Erőd ellen (ugyanazzal a méret-módosítóval), és ha győz, te buksz el.

Ha elgáncsoltak: Az elgáncsolt karakter fekszik (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók). Fekvő helyzetből felállni mozgás értékű cselekedet.

Hátason ülő ellenfél elgáncsolása (földre rántás): Dobhatsz gáncsolás próbát lovas ellenfél ellen is. Ilyenkor az ellenfél használhatja a Lovaglás képzettségét az Ereje vagy Ügyessége helyett. Ha győzöl, lehúzod a lovast a nyeregből.

Birkózás

A birkózás a kézitusát és a dulakodást jelenti. Nem egyszerű dolog, néha azonban ennek ellenére inkább le akarod fogni ellenfeledet, nem megölni, más esetekben pedig nincsen választásod, birkózásba kényszerülsz. Különböző állatok és más teremtmények esetében a birkózás jelentheti azt, hogy a lény rád harap és nem ereszt, vagy lefog egy mancsával, esetleg körbefon a csápjaival.

Birkózás próba: Birkózás közben birkózás támadás-ellendobásokat kell dobnod ellenfeleddel. A birkózás próba hasonlít a közelharci támadó dobáshoz. A támadó értéked a birkózás próbán:

Támadó Érték alap + Erő módosító + különleges méret módosító

Különleges Méret módosító: A birkózásnál használt különleges méret módosító értéke +4 minden egyes méretkülönbségért, ami a két birkózó fél között van – ezt a módosítót az a fél kapja, amelyik a nagyobb méretű. Ezt használd a hagyományos méret módosító helyett, amikor birkózol.

Birkózás kezdeményezése: Ahhoz, hogy birkózást kezdeményezhess, először meg kell ragadnod ellenfeledet. Az ellenfél megragadása lényegében megfelel egy közelharci támadásnak. Ha több támadásod is van egy körben, több próbát is tehetsz birkózás kezdeményezésére egyre csökkenő Támadó Értékekkel (a birkózás sebessége átlagos, így 5-tel csökken a TÉ minden újabb próbánál az adott körben).

Megszakító támadások: Az a lény, akit meg akarsz ragadni, megszakító támadást intézhet ellened. Ha a megszakító támadással sebzést is okoz neked, birkózás kísérleted kudarcot vallott. (Bizonyos teremtmények, amikor birkózást kezdeményeznek, nem jogosítanak megszakító támadásra.)

Megragadás: Közelharci érintő támadást kell dobnod, hogy megragadd az ellenfeledet. Ha ez sikertelen, nem sikerült megragadnod.

Lefogás: Dobjatok birkózás ellenpróbát. Ha megnyered, elkezdheted a birkózást, és sebzel az ellenfeleden, mintha fegyvertelen harcban eltaláltad volna.

Ha elveszíted ezt a próbát, nem sikerül birkózást kezdeményezned. Dobás nélkül automatikusan elrontod a lefogást, ha a megragadni kívánt lény kettő vagy több méretkategóriával nagyobb nálad. (Ettől függetlenül megragadni megragadhatod, ha csak ennyit szeretnél elérni.)

Belépés: Ahhoz, hogy a birkózást fenntartsd, be kell lépned az ellenfél mezőjébe. A mozgás, mint rendesen, megszakító támadásra jogosítja a téged fenyegető ellenfeleket, azt azonban nem, akivel épp birkózni kezdesz.

Birkózás: Te és a célpontod most már birkóztok.

Beszállás birkózásba: Ha a célpontod már birkózik valakivel, ugyanígy kezdhetsz vele birkózni, két különbséggel. Egyrészt nem jogosult ellened megszakító támadásra, másrészt a megragadásod dobás nélkül sikerül. Az ellenfél lefogásához így is sikeres birkózás ellenpróbát kell tenned, és be kell lépned a birkózók által elfoglalt mezőre, hogy birkózni kezdhess.

Több birkózó: Ugyanabban a birkózásban többen is részt vehetnek egyszerre. Egy körben egy karakterrel legfeljebb négy vele egyező méretű teremtmény birkózhat. Ebből a szempontból az egy kategóriával kisebb méretű lények 1-nek, az egy kategóriával nagyobbak 2-nek számítanak, a két kategóriával nagyobbak pedig 4-nek. Vagyis egy Közepes méretű lénnyel egyszerre 8 goblin (Kicsi), 4 udvari ork (Közepes), 2 ogár (Nagy), vagy egy óriás (Hatalmas) birkózhat. Ugyanígy 4 goblin (két ellenfélnek számítanak) és egy ogár (két ellenfélnek számít) is birkózhat vele egyszerre.

Ennél több ellenfél már csak a Segítségnyújtás taktika alkalmazásával segíthet.

Birkózás közben: Birkózás közben támadási és védekezési képességeid korlátozottak. A birkózó karakterek készületlennek számítanak azon ellenfeleikkel szemben, akikkel épp nem birkóznak. Ezen felül nem fenyegetnek semmilyen területet, és nem tehetnek megszakító támadásokat.

Amikor birkóztok (függetlenül attól, hogy ki kezdeményezte a birkózást) megszokott támadásaid helyett tehetsz birkózás ellenpróbákat (a szokásos levonásokkal, amennyiben többszörös támadásról van szó). Ha ezeken a próbákon nyersz, a következő lehetőségek közül választhatsz:

Sebzés okozása: Ellenfelednek sebzést okozhatsz, mintha fegyvertelen támadással találtad volna el (d4 SP, amennyiben a támadó Közepes méretű, d3, amennyiben Kicsi – ehhez járul még az Erő módosító). Ilyenkor azonban a birkózás próbádat -4 módosítóval dobod).

Leszorítás: Leszoríthatod az ellenfeledet, ezáltal 1 körre mozgásképtelenné teszed. (Ha több támadást hajthatsz végre a körben, a többit használhatod arra, hogy sebzést okozz neki. Az így leszorított ellenfél ellen nem használhatsz fegyvert, és miközben valakit leszorítasz, nem támadhatsz vagy sebezhetsz meg másik karaktert, és leszorítani sem próbálhatsz meg mást.) A leszorított karaktereket – az őket lefogó karakter kivételével – a rá támadók +4 módosítóval támadhatják (nem számítanak azonban magatehetetlennek).

Leszorított társ kiszabadítása: Kiszabadíthatod egy leszorított szövetségesedet az ellenfél szorításából.

Kiszabadulás: Kiszabadulhatsz a birkózásból. Végezhetsz egy, a sebességednek megfelelő mozgást. Amennyiben egyszerre több ellenféllel birkózol, birkózás próbád eredményének összes ellenfeled dobásánál nagyobbnak kell lennie (ellenfeleidnek nem muszáj téged visszatartaniuk, ha nem akarnak).

Leszorított karakterek: A leszorított karakterek 1 körig nem mozdulhatnak (nem számítanak azonban magatehetetlennek). Tehetsz egy birkózás ellenpróbát támadásként. Ha győzöl, kiszabadulsz ellenfeled szorításából, de továbbra is birkóztok.

További lehetőségek birkózás közben: Birkózás közben a birkózás-ellenpróba mellett vannak más lehetőséged is.

Fegyverek: Végrehajthatsz támadásokat egy könnyű fegyverrel, miközben birkózol (de nem miközben leszorítasz valakit, vagy téged szorít le valaki), két fegyverrel azonban nem támadhatsz ilyenkor.

Varázslatok: Megpróbálkozhatsz varázslással birkózás közben, vagy akár miközben ellenfeled leszorít, ilyenkor azonban nem vagy képes rendesen végrehajtani azokat a mozdulatokat, amelyek a varázslathoz szükségesek. Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned (az alap célszám 20), hogy a varázslat sikeres legyen. Amennyiben lehetőség van eltekinteni a mozdulatoktól, a célszám 10-zel csökken (alap célszám 10). Bizonyos esetekben a mesélő rendelkezhet úgy, hogy semmiképp nem lehetséges létrehozni a varázslatot – általában lehetetlen például birkózás közben hangszeren játszani (a bárd mágiájának kelléke).

Kicsusszanás: Tehetsz egy Szabadulóművész képzettség-próbát az ellenfél birkózás próbája ellen, hogy kiszabadulj a birkózásból vagy a leszorításból (ez utóbbi esetben továbbra is birkóztok, de nem számítasz már leszorítottnak). Ez egy egyszerű cselekedetnek számít – ha kiszabadulsz a birkózásból, mozoghatsz is ugyanabban a körben.

Belharc

Közelharcban megpróbálhatsz belharcot kezdeményezni, és közel kerülni ellenfeledhez – ezáltal elejét veheted annak, hogy ellenfeled nagyobb méretű fegyvereit használhassa ellened.

Közel-kerülés: Ahhoz, hogy ellenfeleddel belharcba bocsátkozhass, először is közel kell kerülnöd hozzá. Ehhez dobnod kell egy birkózás támadó ellendobást, amelyhez az Ügyesség módosítódat kell hozzáadnod az Erő módosítód helyett. Amennyiben ez sikeres, az ellenfeled által elfoglalt területre léphetsz. Ellenfeled megszakító támadásra jogosult ellened, amikor közel-kerüléssel próbálkozol. Ha ellenfeled megszakító támadása sikeres, úgy a birkózás ellendobás eredményétől függetlenül, nem sikerült közel kerülnöd.

Fegyverek Belharcban: Belharcban csak könnyű (saját Méret kategóriádnál kisebb méretű) fegyvereket forgathatsz levonások nélkül. Ha ennél nehezebb fegyvert használsz, -2 levonás sújtja TÉ-det és VÉ-det, és az ekkora méretű fegyvereknek csupán a markolatával lehetsz eredményes, így ezeknek a sebzése d6-ra csökken (zúzó fegyvernek minősülnek).

Mozgás belharcban: Belharc során sem te, sem ellenfeled nem végezhettek kiegészítő mozgást. Csak rendes mozgást vagy mozgás cselekedeteket végezhettek, amelyek a szokásos módon megszakító támadásokra jogosítják fel a benneteket fenyegető ellenfeleket. Ilyenkor egymást is megszakító támadásra jogosítjátok. Ha ellenfeled elmozogna, a szokásos megszakító támadás helyett dobhatsz egy újabb birkózás ellendobást – amennyiben ez sikeres, együtt mozoghatsz ellenfeleddel, és továbbra is ugyanazt a területet foglalhatod el, amit ő.

Távolsági harci taktikák

A következő taktikákat a távolsági harc során alkalmazhatod.

Célzás

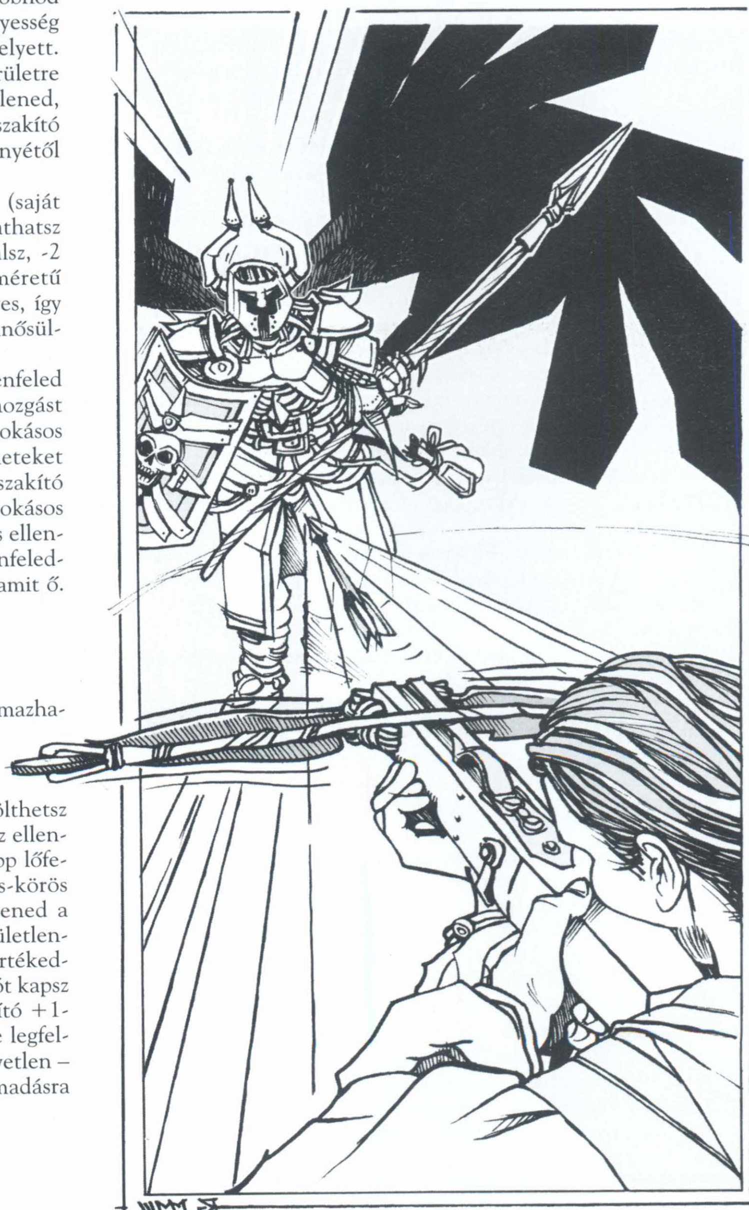
Mielőtt valamely távolsági fegyverrel támadnál, eltölthetsz egy vagy több kört azzal, hogy gondosan célba veszed az ellenfeled. A fegyvered nem lehet hajítófegyver, mindenképp lőfegyvernek kell lennie. A célzás körönként egy teljes-körös cselekedet, amely megszakító támadásra jogosítja ellened a téged fenyegető ellenfeleket, és az adott körben készületlennek számítasz, valamint nem érvényesülnek a Védő Értékedben a kitérés módosítóid. Az első kör után +1 módosítót kapsz a TÉ-dhez célba vett ellenfeled ellenében, ez a módosító +1-gyel nő minden további célzással töltött kör után – de legfeljebb +4-ig a negyedik körben. A célzás hatása csak egyetlen – közvetlenül a célzást követő – lőfegyveres távolsági támadásra vonatkozik.

Gránátszerű fegyverek

Gránátszerű fegyvernek az a fegyver számít, amelyik „fröccsen", robban – vagyis elég csak a célpont közelében becsapódnia ahhoz, hogy a hatását kifejtse rajta. A gránátszerű fegyverek közé tartozik pl. a sav. A gránátszerű fegyverekkel egy távolsági érintő támadást kell dobni, hogy eltaláld a védőt. (A gránátszerű fegyverek sebzéséért lásd a Felszerelések fejezetben a Gránátszerű Fegyvereknél)

Ahelyett, hogy közvetlenül ellenfeledet céloznád meg, azt is megteheted, hogy úgy dobod a gránátszerű fegyvert, hogy ellenfeled közelében érjen földet (a játék nyelvén szólva ez azt a 2 láb átmérőjű mezőt jelenti, amit a célpont elfoglal). Ilyenkor a támadó dobásodon elég 5-ös eredményt elérned (ez voltaképpen a mező VÉ-je). Ha ez a támadás sikeres, a fegyver a célpont lábánál ér földet.

Ha elvéted a célpontot, dobj 1d3-mal, hogy meghatározd, hány láb távolságra esett a fegyver a célponttól. Adj a dobáshoz 1 lábat minden hatótáv egységért, amennyire a fegyvert dobtad. Ezután dobj d8-at, hogy meghatározd, milyen irányban tért el a dobott tárgy a célponttól: ha a kocka 1-et mutat, a dobás hosszú; ha 2-t, hosszú és jobbra; ha 3-at, jobbra; ha 4-et, rövid és jobbra; ha 5-öt, rövid; ha 6-ot, rövid és balra; ha 7-et, balra; és ha 8-at, hosszú és balra.



Miután meghatároztad, hová esik a fegyver, a „fröccsenés" sebzését okozza minden olyan teremtményen, aki a hatósugarán belül található – ilyenkor ezeknek a teremtményeknek távolsági védekező dobást kell dobni, és ez határozza meg, hogy Ép-t vagy Fp-t sérülnek.

Közelharcba lövés vagy hajítás

Ha olyan ellenfélre támadsz hajító- vagy lőfegyverrel, aki egy társaddal közelharcban áll, támadásodhoz -4 módosító járul, mert óvatosan kell céloznod, nehogy a társadat találd el. Két lény akkor áll közelharcban egymással, ha egymás ellenségei, és legalább egyikük fenyegeti a másikat (a lebénult, megfékezett vagy másképp mozgásképtelenné tett lény nem számít közelharcban állónak, hacsak éppen nem támadja valaki).

Ha célpontod legalább 4 ynevi lábra van a hozzá legközelebb lévő társadtól, eltekinthetsz a -4 módosítótól, még akkor is, ha a kiszemelt lény közelharcban áll valamelyik társaddal.

Pontos lövés: Ha rendelkezel a Pontos Lövés képességgel, szintén eltekinthetsz a -4 módosítótól.

Egyéb cselekedetek

Sok olyan cselekedet létezik, ami nem illik bele a fent leírt csoportok egyikébe sem. Ezek egy része a Támadás cselekedetek, a Varázslás és Pszi-használat cselekedetek vagy a Mozgás cselekedetek valamilyen variációja. Az itt nem ismertetett cselekedetek esetében a KM feladata eldönteni, mennyi időt vesz igénybe a cselekedet végrehajtása, és hogy a karaktert fenyegető ellenfeleket jogosítja-e megszakító támadásra. Az itt említett támadás változatok és különleges támadások a Különleges Támadások és Sebzések részben találhatóak.

Képességek és Képzettségek használata: Bizonyos képességekkel, amilyen például a Forgószél Támadás, különleges cselekedeteket hajthatsz végre a harc során. Más képességek nem is számítanak cselekedetnek, hanem bizonyos előnyöket biztosítanak számodra, amikor valamilyen cselekedetet megkísérelsz végrehajtani, ilyen például a Lefegyverzés – Mesterfok képesség. Más képességek, például a szociális képességek döntő többsége, nem a harc során használatosak. A képességek leírásai ismertetik, mit érdemes tudnod róluk.

Hasonlóképp, a képzettségek leírásai ismertetik, hogy mennyi időt vesz igénybe az adott képzettség használata. Amennyiben nem valamely mozgással kapcsolatos képzettséget használod, a képzettség alkalmazása közben kiegészítő mozgásra van lehetőséged.

Felállás: Fekvő helyzetből felállni egy mozgás-értékű cselekedet keretében lehet.

Tárgyak használata: Az esetek nagy részében a különféle tárgyak használata és mozgatása mozgás-értékű cselekedetnek számít. Ide tartozik többek között a fegyverek előhúzása és elrakása, tárgyak felvétele a földről, elővétele a zsákból, az ajtók kinyitása és a nehezebb tárgyak felemelése, mozgatása. Ezen cselekedetek mellett, még egy kiegészítő mozgásra van lehetőséged.

Varázslás és Pszi-használat cselekedetek

Ezek a cselekedetek a varázslással és a Pszi-használattal kapcsolatosak. A varázslás cselekedeteket a Mágia Könyvében, a Pszi-használat cselekedeteket a Pszi fejezetben, találhatod (valamint lásd az Összpontosítás képzettség leírását is, Képzettségek fejezet).

Különleges képességek használata

A különleges képességek használata cselekedetnek minősül, azt azonban, hogy az adott cselekedet szabad, egyszerű vagy teljes-körös cselekedetnek számit, vagy nem is számit cselekedetnek, az alkalmazott képesség szabja meg (lásd az egyes különleges képességek leírásánál).





2-7-19. Táblázat: Állapotok

A különféle állapotok befolyásolják, miként képes a karakter helytállni a harcban. Ha egy karakterre egyszerre több állapot is érvényes, mindegyiknek a hatását alkalmazd, amennyiben ez lehetséges. Amennyiben nem lehetséges, úgy csak a legsúlyosabbat.

Bírkózó: *Bírkózik, vagy valamilyen egyéb módon kézitusát folytat egy vagy több támadóval. A bírkózó karakter nem mozoghat, nem varázsolhat, nem használhat távolsági fegyvereket, és csak könnyű fegyverekkel vagy fegyvertelenül hajthat végre támadásokat, továbbá megkísérelhet kiszabadulni ellenfele(i) szorításából. A bírkózó karakterek semmilyen területet nem fenyegetnek, és készületlennek számítanak azon ellenfeleikkel szemben, akik nem bírkóznak.*

Bódult: *A bódult karakter nem cselekedhet, de a szokásos módon megvédi magát. A bódulat általában 1 körig tart.*

Csonkolt: *A karakter valamelyik végtagja csonkolódott. Ezt a végtagját nem képes használni. Amennyiben egyik lábát csonkolták, a karakter rendes sebességének csak a felét teheti meg, és nem képes kocogni vagy futni, továbbá -4 módosító járul VÉ-jéhez, és az összes olyan próbájához, amelyekhez szüksége lenne lábaira. Ha a karakter elvesztette mind a két lábát, sebessége annyira csökken, amennyi rendes esetben a kiegészítő mozgása lenne, továbbá -8 módosító járul a VÉ-jéhez, és nem képes olyan cselekedeteket végrehajtani, amelyekhez szüksége lenne a lábaira. Amennyiben a karakter elveszíti a kezét, nem képes a kétkezes harcra, és -4 módosító járul közelharci VÉ-jéhez, valamint az olyan cselekedetekhez, amelyekhez szüksége lenne kezeire. Ha mind a két kezét elvesztette, a VÉ-levonás -8-ra módosul, és egyáltalán nem tehet semmit, amihez szüksége lenne a kezeire.*

Egyensúlyát vesztett: *Az egyensúlyát vesztett karakter készületlennek számít, valamint az őt támadó ellenfelei +2 módosítót kapnak a támadó dobásaikhoz.*

Elcsigázott: *Az elcsigázott karakter nem képes futni vagy rohamozni, és rendes mozgásának csak a felét teheti meg. Amíg elcsigázottsága meg nem szűnik, a karakter az összes próbájára, VÉ-jére és ellenállására -4 módosítót kap, valamint Ereje és Ügyessége 8-cal csökkent értékűnek számít (ez a csökkenés nem csökkenti tovább az ezeken a tulajdonságokon alapuló próbákat). Egy kimerült karakter akkor válik elcsigázottá, ha valami olyasmit cselekszik, ami egyébként kimerítené. Az elcsigázott karakter 1 órányi teljes pihenés után már csak kimerültnek számít.*

Megsüketített: *A hallószerv túlterheltsége miatt a karakter hallása eltompul. A hatás végéig minden, a hallással kapcsolatos próbához -2 módosító járul.*

Elvakított: *A látószerv túlterheltsége miatt a karakter látása elhomályosul. A hatás végéig minden, a látással kapcsolatos próbához -2 módosító járul, többek között a támadó dobásokhoz is.*

Eszméletlen: *Elveszítette az eszméletét, és ezért magatehetetlennek számít.*

Fekvő: *A karakter a földön fekszik. Közelharci támadásait -4 módosító sújtja, és az egyetlen távolsági fegyver, amelyet hatékonyan használhat, a számszeríj (ezt levonás nélkül használhatja), más távolsági fegyvereket azonban -8 módosítóval alkalmaz. Reá támadó ellenfelei +4 módosítót kapnak közelharci támadásaikra, a távolságiakra azonban -4-et. Felállni fekvő helyzetből egy mozgás-értékű cselekedet keretében lehet.*

Félelemtől Dermedt: *A karakter moccanni sem mer a félelemtől, készületlennek számít, valamint képtelen cselekedni. Az őt célzó támadások +2 módosítót kapnak.*

Felgyorsult: *A felgyorsult karakter minden körben kap egy extra egyszerű cselekedetet, amelyet a szokásos cselekedete előtt vagy után hajthat végre, amikor rajta van a cselekvés sora. A karakter +2 körülmény módosítót kap a VÉ-jére és a TÉ-jére, valamint körönként másfélszer annyi megszakító támadást indíthat, mint szokott (lefelé kerekítve, de legalább 1-gyel többet). Ezen felül másfélszer olyan távolra vagy magasra ugorhat, mint rendesen szokott.*

Feltartott: *Valamely erő megakadályozza a karaktert az előrehaladásban. A feltartott lények nem mozdulnak, a levegőben tartózkodó feltartott lények az adott hatás leírásában szereplő távolságot sodródnak hátrafelé.*

Gyengült Tulajdonságú: *A Karakter időlegesen veszít az adott tulajdonságából (a következményeket lásd alább a Sérült tulajdonságú tárgyalásánál). Ezeket a pontokat az Ép-khez hasonló ütemben nyerheti vissza.*

Haldokló: *Az a karakter, akinek Ép-i 0-ra csökkennek, haldoklik. Az ilyen karakter eszméletlen, és csak egy hajszál választja el a haláltól. Amint a karakter haldokolni kezd, azonnal dobnia kell egy Állóképesség próbát 5-ös célszám ellen. Ha a dobás sikertelen, meghal. Ha sikeres, életben marad, ám a dobást ezután minden 10. körben meg kell ismételnie (a célszám minden eltelt 10 kör után eggyel nő), és minden olyan körben is, amikor a karakter sebződik. Ilyenkor a próbához akkora negatív módosító járul, amekkora az éppen elszenvedett sebzés értékének a fele – amennyiben ez a sebzés csökkentette 0-ra Ép-id számát, úgy csak a fennmaradó Sp-k fele járul a dobáshoz negatív módosítóként. Amennyiben a karakter legalább 10-zel túldobja a célszámot, vagy természetes 20-at dob, állapota stabilizálódik.*

Halott: *Ha a karakter meghal, már nem képes felgyógyulni. A karakter lelke elhagyja a testét, és a test többé nem áll a lélek védelme alatt. A holttest állapota folyamatosan romlik.*

Harcképtelen: *A harcképtelen karakter eszméletén van és képes cselekedni, de körönként csak egy egyszerű cselekedetet képes végrehajtani, és minden próbájához valamint VÉ-jéhez -2 módosító járul. Ha megerőlteti magát, tennie kell egy Állóképesség próbát (a célszám általában 15), ha ez sikertelen, eszméletét veszti. A futás, támadás, varázslás, és a fizikai igénybevétellel vagy mentális összpontosítással járó cselekedetek megerőltetőnek számítanak.*

Ideiglenesen Csökkent Tulajdonságú: *A Karakter adott tulajdonsága valamilyen hatás következtében lecsökken (a következményeket lásd alább a Sérült tulajdonságú tárgyalásánál). Amint ez megszűnik, a tulajdonság visszaáll a hatás beálltát megelőző értékére.*

Kábult: *A karakter készületlennek számít (-2-t kap a VÉ-jére, valamint az Ügyesség módosító nem számít bele a VÉ-jébe), és nem képes cselekedni. Ellenfelei +2 módosítót kapnak a karaktert célzó támadásaikra.*

Készületlen: *Azok a karakterek számítanak készületlennek, akik nem képesek a harci helyzetre megfelelően reagálni – ezért a Védő Értékhez -2 körülmény módosító járul, az Ügyesség módosító nem számít bele a VÉ-be. Orvtámadást készületlen karakterek ellen lehet végrehajtani.*

Kimerült: *A kimerült Karakter nem képes futni, vagy rohamozni. Amíg kimerültsége meg nem szűnik, a karakter az összes próbájára, VÉ-jére és ellenállására -2 módosítót kap, valamint Ereje és Ügyessége 4-gyel csökkent értékűnek számít (ez a csökkenés nem csökkenti tovább az ezeken a tulajdonságokon alapuló próbákat). Ha a kimerült karakter olyasmit tesz, ami egyébként is kimerítené, elcsigázottá válik. A kimerültség hatása 8 órányi teljes pihenés hatására múlik el.*

Láthatatlan: *Valamely mágikus hatás vagy különleges helyzet okán a lény vizuálisan nem észlelhető. A láthatatlan lények +2 módosítót kapnak a támadó dobásaikra, célpontjaik pedig készületlennek számítanak ellenük. (Lásd a láthatatlanság leírását)*

Lebénult: A lebénult karakter mereven és mozdulatlanul áll. Képtelen megmozdulni vagy fizikai cselekedeteket végrehajtani. Erő és Ügyesség tulajdonsága ideiglenesen 0-ra csökken, és kizárólag mentális cselekedetekkel próbálkozhat. Az ilyen karakter magatehetetlennek számít.

Légies: Nincs fizikai teste. A testetlen lényekre (és az anyagtalan dolgokra) nem hatnak a fizikai támadások. Csak más anyagtalan lények, vagy bizonyos mágikus praktikák és tárgyak képesek hatni rájuk.

Lelassult: A lelassult karakter körönként csak egy egyszerű cselekedetet hajthat végre. A karakter -2 módosítót kap a VÉ-jére és a TÉ-jére, valamint körönként csak feleannyi megszakító támadást indíthat, mint szokott (lefelé kerekítve). Ezen felül csak fele olyan távolra vagy magasra ugorhatnak, mint rendes esetben.

Leszorított: Birkózás közben mozgásképtelenné tett (de nem magatehetetlen). A birkózásban részt nem vevő ellenfelei ellen a karakter készületlennek számít.

Magatehetetlen: A megkötözött, megfékezett, alvó, bénult és öntudatlan karakterek magatehetetlenek. Ellenfeleik nagyon előnyös pozícióból hajthatnak végre támadásokat ellenük, sőt még kegyelemdöfés végrehajtására is lehetőségük nyílik. A karakter Ereje és Ügyessége ideiglenesen 0-ra csökken (így a vonatkozó módosítóik -5-re csökkennek). Nem képesek cselekedni. Az őket célzó közelharci támadásokhoz -4 módosító járul (a távolsági támadásokhoz azonban nem).

Megfékezett: A megfékezett karaktert valamilyen hatás megakadályozza a mozgásban. Ezek a karakterek magatehetetlenek, és képtelenek fizikai cselekedeteket végrehajtani (életfunkcióik azonban továbbra is működnek). Mentális cselekedetekre azonban továbbra is képesek.

Megrendült: A megrendült karakter összes próbáját, támadó és sebzésdobásait is -2 morál módosító sújtja. A megrendülés a legkevésbé súlyos a félelem hatásai közül.

Normál: A Karakter sértetlen (kivéve talán néhány elvesztett Ép-t és Fp-t), és semmilyen káros hatás nem sújtja. Rendesen cselekedhet.

Pánikba esett: A pánikba esett karakter -2 morál módosítót kap az ellenállás dobásaira, és kénytelen menekülni. 50% eséllyel eldobja a kezében tartott tárgyakat. Menekülése útvonalát véletlenszerűen választja ki (csak minél messzebb kerüljön a közvetlen veszélytől), és minden egyéb veszély elől is menekül. A sarokba szorított pánikba esett lény megdermed a félelemtől. A pánik a félelem egy, a megrendülésnél és a rémületnél szélsőségesebb formája.

Összegabalyodott: Az összegabalyodott karakter minden mozgással kapcsolatos cselekedetét, valamint VÉ-jét -2 (effektív Ügyességét lényegében -4) módosító sújtja. Ha a kötélékeket – amikbe belegabalyodott – rögzítik, a karakter nem képes mozogni, ha nem, akkor mozgásának csak a felét teheti meg. Amennyiben ilyen körülmények között szeretne varázsolni, sikeres Összpontosítás próbát kell dobnia, hogy eredménnyel járjon (az alap célszám 15).

Rémült: A rémült Karakter mindent megtesz, hogy elmenekülhessen, és csak akkor harcolhat, ha nem képes elmenekülni. A támadódobásait és ellenállásait -2 morál módosító sújtja. A rémült lény a meneküléshez felhasználhatja a különleges képességeit és a varázslatait – voltaképp kötelező is használnia ezeket, ha csak ily módon képes menekülni.

Sérült Tulajdonságú: A karakter végérvényesen veszít az adott tulajdonságából. Ezeket a pontokat csak mágia, isteni beavatkozás útján vagy valamely más, ezekhez hasonló nagyságrendű módon nyerheti vissza. A karakter adott tulajdonságának értéke minden szempontból csökken – lecsökkenhet a tulajdonság módosítója, vagy elveszítheti egyes képességei használatát, ha az új érték nem felel meg a követelményeknek. Ha egy karakter Ereje 0-ra csökken, nem képes mozogni, és magatehetetlenül hever a földön. Ha egy karakter Ügyessége 0-ra csökken, nem képes mozogni, és mozdulatlanul áll, mereven és magatehetetlenül.

Ha egy karakter Állóképessége 0-ra csökken, haldokolni kezd, függetlenül attól, mennyi Ép-je van még. Ha egy karakter Intelligenciája, Akaratereje vagy Karizmája 0-ra csökken, kómába esik, és eszméletlenül hever.

Sodródó: Az erős légmozgások és más hatások a mérettől függően képesek elsodorni egyes lényeket. Amennyiben nem tesznek sikeres Ügyesség próbát (a célszám a szélerősségtől függ), a felszínen sodródó lényeket a szél ledönti a lábáról, és d6 x 2 ynevi láb távolságon keresztül magával sodorja – minden 2 ynevi láb sodródás d4 Fp sebzést okoz. Sikertelen ellenállás dobás esetén a levegőben sodródó lényeket 3d6 x 2 ynevi láb távolságra sodorja – és minden 2 ynevi láb sodródás 2d4 Fp sebződést okoz a heves pörgő és csapódó mozgás miatt.

Stabil: A karakter állapota akkor stabil, ha korábban haldoklott, de időközben stabilizálódott, bár ÉP-inek száma még mindig 0. A stabil karakter már nincs életveszélyben, nem haldoklik.

Süket: A karakter nem hall. A kezdeményezés próbáit, valamint az összes olyan próbáját, amelyekben a hallás valamilyen módon szerepet játszik, -4 módosító sújtja. Olyan cselekedeteket, amelyekhez elengedhetetlenül fontos a hallása, nem képes használni (bizonyos észlelés próbák). Az olyan varázslatokat, amelyeknek szóbeli összetevője van, 20% eséllyel elrontja.

Vak: A karakter semmit sem lát, tehát az ő szempontjából minden és mindenki teljes fedezékben van. Harcban a csapásai 50% eséllyel célt tévesztenek, készületlennek számít, ellenfelei pedig +2 módosítót kapnak az őt célzó támadásaikra (mintha láthatatlanok lennének). Sebességének a felét képes csak mozogni, és -4 módosító sújtja támadásait, kezdeményezését, és összes olyan cselekedetét, amelyekben a látás is szerepet játszana (mozgással, érzékeléssel kapcsolatos próbák). Olyan cselekedeteket, amelyekhez elengedhetetlenül fontos a látása, nem képes használni (olvasás, bizonyos észlelés próbák).

Zavarodott: A zavarodott karakter cselekedeteit minden körben d10 dobással kell meghatározni: 1 – egy percig a közelben kóborol, hacsak valamilyen tőle független tényező ebben meg nem akadályozza (az 1 perc leteltéig nem kell újra dobni a d10-zel); 2-6 – nem tesz semmit az adott körben; 7-9 – az adott körben a hozzá legközelebb eső lényt támadja; 10 – az adott körben rendesen cselekedhet. A megtámadott zavarodott lények a következő körükben automatikusan visszatámadnak.

2-7-20. Táblázat: Módosítók halmozása

Módosítók halmozása alatt a különféle módosítók összeadását értjük. Általában a különböző típusú módosítók összeadódnak. Az azonos típusú módosítók ellenben nem adódnak össze – ezek közül a legmagasabb pozitív, vagy a legalacsonyabb negatív érték számít. Ez utóbbi szabály alól a kitérés, a körülmény és az összhang módosítók kivételt képeznek, valamint a jelölés nélküli módosítók, mivel ezek minden esetben összeadódnak.

Például, Myrek mágikus kardja +2 eltérítés módosítót biztosít a VÉ-jéhez, mágikus pajzsa pedig +4 eltérítés módosítót. Amennyiben mindkettőt egyszerre viseli, VÉ-jéhez +4 járul (a nagyobbik érték a kettő közül). Amennyiben a KM valamilyen okból +2 szerencse módosítót ítél Myreknek, a módosítók összege +6-ra nő: +2 szerencse és +4 eltérítő.

Ellenben, ha Myrek +2 kitérés módosítót kap a VÉ-jére a Kitérés képessége miatt, és +4 kitérés módosítót a Mozgékonyság képessége miatt, az értékek összeadódnak, és az összeg +6 lesz.

I. Karakterek

Ezek a Példaharcban szereplő karakterek fontosabb jellemzői és értékei – csak azokat tüntettük fel, amelyek a példaharc szempontjából fontosak lehetnek.

Ghorak

Gnóm – Szerencsevadász 3, Tolvaj 1

Erő: 9 (-1), Ügy: 19 (+4), Áll: 12 (+1), Int: 16 (+3), Aka: 12 (+1), Kar: 11 (+0)

Ellenállások: Fiz: 13, Ment: 12, Aszt: 11

Ép: 13, Fp: 20

Alap TÉ: +2

Közelharci VÉ: 19, Távolsági Vé: 14

KÉ: +13 (Gyors Kezdeményezés)

Fegyver:Kicsi méretű kézi nyílpuska (TÉ +6, d4 Sp)

Páncél:-

Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok, Gyors Kezdeményezés, Zárnyitás +11, Gyógyítás +8, Észlelés +7

Kildar

Ember – Fegyverforgató 3, Harcos 1

Erő: 16 (+3), Ügy: 14 (+2), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 12 (+1), Kar: 10 (+0)

Ellenállások: Fiz: 17, Ment: 12, Aszt: 11

Ép: 17, Fp: 33

Alap TÉ: +4

Közelharci VÉ: 16, Távolsági VÉ: 12

KÉ: +6,

Fegyver:Hosszú Kard (TÉ +7, d10+3 Sp)

Rövid Kard (TÉ +7, d6+3 Sp)

Páncél:Láncing (SFÉ 3, MGT -1)

Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok, Vértviselet – Könnyű, Kétkezes harc – Alapfok

Trenat

Ember – Fegyverforgató 1, Pszi-növendék 2, Harcművész 1

Erő: 12 (+1), Ügy: 17 (+3), Áll: 12 (+1), Int: 14 (+2), Aka: 12 (+1), Kar: 12 (+1)

Ellenállások: Fiz: 14, Ment: 14, Aszt: 14

Ép: 14, Fp: 22

Alap TÉ: +2

Közelharci VÉ: 16 (Chi harcban 17), Távolsági VÉ: 13 (Chi harcban 14)

Ké: +6

Fegyver: Puszta kéz (TÉ: +5, d4 Sp)

Puszta kéz Chi harcban (Té: +6, d4+1 Sp)

Páncél: -

Chi Harc – Pusztakezes harc +1, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Luviar

Ember – Arisztokrata 1, Szerencsevadász 1, Fegyverforgató 1, Bárd 1

Erő: 10 (+1), Ügy: 14 (+2), Áll: 10 (+0), Int: 17 (+3), Aka: 10 (+0), Kar: 16 (+3)

Ellenállások: Fiz: 12, Ment: 12, Aszt: 15

Ép: 12, Fp: 16

Alap TÉ: +1

Közelharci Vé: 18, Távolsági Vé: 12

KÉ: +8

Fegyver:

Páncél: -

Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok

Példaharc

Ez a példa bemutatja, hogyan is néz ki a fejezetben leírtak alkalmazása a gyakorlatban, hogyan kell elképzelni és leképezni egy harcjelenetet.

Felállás

Kilgar, Trenat, Luviar és Ghorak egy robosztus dzsad alakot vettek üldözőbe, aki botor módon elcsente Luviar lantját. Sikerült kideríteniük, hogy mely fogadóban szállt meg a tolvaj, s miután Ghorak hatástalanította az emeleti folyosóra nyíló ajtó zárját, a karakterek rendezik soraikat a belépéshez. Az ajtó előtt áll Trenat és Kilgar, mögöttük pedig Luviar és Ghorak; mindannyian fegyvereikkel a kezükben készülnek belépni. Éppen így is cselekednének, mikor a folyosó végén feltűnik egy kisebb csapat: élén a keresett rabló, mögötte két marcona zsivány.

A KM meghatározza a távolságokat. Trenat és Luviar 6 lábra vannak a legelső rablótól, Ghorak és Kilgar pedig 8 lábra.

Mivel a karakterek és az érkezők is mással vannak elfoglalva, így mindenki Észlelés próbát dob (célszám 12). Ghorak -2 faji módosítója ellenére is megdobja a próbát – talán mivel „foglalkozásából" adódóan ő rendelkezik a legnagyobb Észleléssel mind közül (dobás 8, Észlelés +7, összesen 15). Az érkezők közül csupán a dzsad rabló dobja meg a próbát. Mivel többen sikeres Észlelés próbát tettek, van meglepetés kör.

Meglepetés kör

A meglepetés körben csak a támadóikat észlelő karakterek cselekedhetnek, és ők is csak egy egyszerű cselekedetet hajthatnak végre a körben. A KM megkéri Ghorak játékosát, hogy határozza meg kezdeményezését, és ő is meghatározza a rablóét. Ghorak kezdeményezése 26 (dobás 13, KÉ: +13) a rabló 13-as Kezdeményezésnél fog következni (dobás 10, KÉ: +3).

Ghorak ránézésre felismeri, hogy a kis csapat élén haladó fickó a keresett tettes. Mivel Gnóm, a Mélaság faji-tulajdonsága miatt elképzelhető, hogy Megrendült állapotban kezdi a csatát, így Akaraterő próbát kénytelen tenni (célszám 12), aminek az eredménye 13 (dobás 12, Akaraterő módosító +1). Ghorak, büszkén arra, hogy ilyen jól viseli a megpróbáltatásokat, úgy dönt, kézi nyílpuskáját fordítja a rabló ellen, lehetőleg még mielőtt az ideér. (Amennyiben nem lett volna előre betöltve a fegyver, a meglepetés körben csupán a betöltéssel foglalatoskodhatna). Szerencsére a fegyver hatótáv-egysége 6 láb, így Ghorak nem kap levonást a Támadó Értékére. Támadó Dobása 22 (dobás 15, Té: +6, +1 mivel egy méretkategóriával kisebb célpontjánál), így sikeresen megdobta a rabló 11-es Távolsági Védő Értékét (a támadás nem túlütés, így a sebzés a rabló Fp-jét csökkenti). Ghorak dob d4-gyel (ennyi a kicsi méretű kézi nyílpuska sebzése), az eredmény 4, de a rabló SFÉ-je 1-el csökkenti a sebzést, így három Fp-t veszít – már csak 29 marad neki. A nyílvessző átüti a bőrvértet, a vállába fúródik, de nem túl mélyen.

A rabló jön; úgy dönt, megrohamozza Luviart. Megteheti, mivel egyenes vonalban van, valamint 4 lábnál távolabb (de 10-lábnál közelebb – mivel a meglepetés körben járunk, így egyszerű cselekedet keretében is rohamozhat, a megtett távolság azonban nem lehet nagyobb a sebességénél). A rabló használja Támadás Erőből képességét, és -2 módosítót rendel támadásához. Támadó dobása 29 (dobás 19, Té: +8, a roham miatt +2, Képzett Roham képesség +2, Támadás Erőből képesség -2). Luviar Védő Értéke 18, tehát a támadás nem lenne Túlütés, azonban Luviar a meglepetés miatt készületlennek minősül, így Védő Értéke 2-vel csökken, és nem számít bele az Ügyesség módosítója sem (további -2). Az új érték 14.

Luviar játékosa szitkozódik; a támadás éppen Túlütés (vagyis a Támadó dobás pont 15-tel haladja meg a Védő Értéket). Mivel a rabló kétkézre fogott Handzsárt forgat, így Erő módosítója (+4) másfélszeresen számít bele a sebzésbe, valamint a Képzett Roham képesség is megduplázza Erő módosítóját – a többszörös szorzás szabályai szerint így Erő módosítójának két és félszerese számít (+10). A Támadás Erőből képesség használata miatt további +2 járul sebzéséhez – sebzése így d12+12, ami 3-as dobás mellett is 15 Sp. Luviarnak 12 Életerő- pontja volt, ami most 0-ra csökken (0 alá sosem mehet), és egyben az Ép sebzés dupláját veszti el az Fp-iből – ezek is elfogynak. Luviar elveszti az eszméletét. Mivel sikeres Állóképesség próbát tesz (célszám 5), életben marad, a továbbiakban azonban haldoklik. Luviar megpördül a közeledő léptek hallatán, épp időben ahhoz, hogy megpillantsa a felemelt handzsárral rohamozó rablót, de reagálni már nincs ideje. A penge mélyen mellkasába hatol, a tüdőt érintve. Luviar a földre hull.

Itt zárul a Meglepetés kör.

Első hagyományos kör

A KM megkéri azon játékosokat, akik a meglepetés körben még nem szólhattak bele a harc menetébe, hogy dobják ki Kezdeményezés dobásaikat. Trenat 14-nél, Kilgar 11-nél fog cselekedni, a rabló mögötti egyik zsivány 17-nél, a másik pedig 15-nél. Bár Luviar ájult, a KM őt is felkéri a kezdeményező dobás megtételére (amelynek eredménye 10 lesz), ha ugyanis a harc esetleg elég sokáig eltart, fontos lehet, hogy mikor kerül sor Luviar újabb Állóképesség próbájára – elkerülendő, hogy életét veszítse. A harc résztvevőinek cselekedetei tehát így következnek sorban – Ghorak (26), zsivány 1 (17), zsivány 2 (15), Trenat (14), dzsad rabló (13), Kilgar (11) és Luviar (10 – bár ő nem cselekedhet, hisz eszméletlen).

Ghorak cselekedhet először. A játékos sajnálja, hogy most abba kell hagynia a harcot, hiszen gnómként ritkán van lehetősége harcolni, azonban tudja, hogy egyedül ő képes a csapatból ellátni Luviar sebeit. Ghorak bejelenti, hogy szabad cselekedetként elejti lőfegyverét, odalép a két lábra fekvő Luviarhoz, egy egyszerű cselekedet keretében alkalmazza Gyógyítás képzettségét, és megpróbálja stabilizálni Luviar állapotát. Mivel azonban Gyógyítás képzettségét a rabló által fenyegetett területen használja, Megszakító Támadásra jogosítja azt. Az ki is használja ezt, és Támadó dobást tesz, amelynek eredménye 9 (dobás 2, TÉ +8, -1 mivel egy méretkategóriával nagyobb célpontjánál), Ghorak Közelharci Védő Értéke 19 – a KM azonban úgy ítéli, hogy gyógyítás közben Ghorak készületlennek minősül, és így VÉ-je 13-ra csökken. A támadás azonban így sem talál, Ghorak pedig sikeresen alkalmazza Gyógyítás képzettségét 15-ös célszám ellenében (dobás 10, Gyógyítás +8, összesen 18), és stabilizálja a bárd állapotát. Bár Luviar ettől még ugyanúgy 0 Ép-n marad, nem kell percenként Állóképesség próbát tennie, hogy életben maradjon. A rabló elkaszál Ghorak felett, aki rögtönzött kötésével mérsékli Luviar vérzését.

17-nél és 15-nél a két zsivány következik. Amennyiben előző körben lett volna lehetőségük támadni, úgy tőrt dobtak volna, a KM azonban most úgy ítéli meg, hogy mivel vezetőjük – a rabló – köztük és ellenfeleik közt helyezkedik el, a játékosok karaktereinek feles fedezék jár, így a zsiványoknak esélyük lenne arra, hogy saját társukat találják el. Mivel ezt nem szeretnék megkockáztatni, inkább előveszik rövidkardjukat (egy mozgás-értékű cselekedet keretében), és az egyetlen lehetséges célpont felé vetik magukat (Trenat). Támadásra azonban csak a következő körben lesz lehetőségük, hiszen erre a körre már elhasználtak két mozgás-értékű cselekedetet.

14-nél Trenat következik. Egy szabad cselekedet keretében alkalmazza a Chi-harc diszciplínát (amitől Támadó és Védő Értéke, valamint sebzése is nő 1-gyel). Trenat az őt támadó zsivány 1-et támadja. Dob egy Támadó dobást, az eredménye 20 (dobás 14, TÉ +5, +1 Chi-harc), így talál. 5 Fp-t sebez (dobás 4, +1 Chi harc). Zsivány 1 Fp-inek száma 12-re csökken. A rabló következik, és megtámadja Trenatot. Mivel

II. Karakterek

Ezek a Példaharcban szereplő karakterek fontosabb jellemzői és értékei – csak azokat tüntettük fel, amelyek a példaharc szempontjából fontosak lehetnek.

Dzsad rabló

Ember – Fegyverforgató 4

Erő: 18 (+4), Ügy: 12 (+1), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 9 (-1)

Ellenállások: Fiz: 15, Ment: 11, Aszt: 10

Ép: 15, Fp: 32

Alap TÉ: +4

Közelharci VÉ: 13, Távolsági VÉ: 11

KÉ: +3

Fegyver: Handzsár (TÉ +8, d12 +4 Sp)

Páncél: Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)

Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok, Támadás Erőből, Képzett Roham

Dzsad zsivány 1

Ember – Szerencsevadász 3, Fegyverforgató 1

Erő: 12 (+1), Ügy 18 (+4):, Áll: 11 (+0), Int: 12 (+1), Aka: 12 (+1), Kar: 12 (+1)

Ellenállások: Fiz: 12, Ment: 12, Aszt: 12

Ép: 12, Fp: 17

Alap TÉ: +3

Közelharci VÉ: 18, Távolsági VÉ: 14

KÉ: +8

Fegyver: Rövid Kard (TÉ +8, d6 Sp)

Dobótőr (TÉ +8, d6 Sp)

Páncél: -

Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok, Fegyverforgatás (Hajítófegyverek) – Alapfok

Dzsad zsivány 2

Ember – Szerencsevadász 2, Fegyverforgató 2

Erő: 15 (+2), Ügy 16 (+3):, Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 10 (+0)

Ellenállások: Fiz: 15, Ment: 10, Aszt: 10

Ép: 15, Fp: 30

Alap TÉ: +3

Közelharci VÉ: 18, Távolsági VÉ: 13

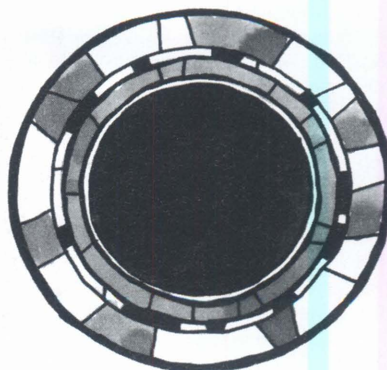
KÉ: +8

Fegyver: Rövid Kard (TÉ +6, d6+1 Sp)

Dobótőr (TÉ +6, d6+1 Sp)

Páncél: -

Fegyverforgatás (Egykezes Szúró-vágó) – Alapfok, Fegyverforgatás (Hajítófegyverek) – Alapfok



Trenat ebben a körben még nem használta el Megszakító Támadását, módjában áll Hárítani az ütést – meg is próbálkozik ezzel. A rabló Támadó dobása 15, míg Trenat Hárítás dobása 13 – így nem sikerült Hárítani. A rabló sebzése 8 Sp – ez Trenat Fp-jéből vonódik le, így már csak 14 Fp-je marad. Trenat ökle az első zsivány gyomrába vág, eközben azonban a rablók vezetője végigsuhint Trenat felsőtestén, fájdalmas sebet okozva.

Kilgaron van a cselekvés sora. Kezében rövid és hosszú kardjával odalép a rablók vezetőjéhez, és megtámadja. Ehhez meg kell kerülnie a harcművészt és Ghorakot, így több mint két lábat tesz meg, tehát már csak egy egyszerű cselekedet végrehajtására van lehetősége. Bár mindkét kezében van fegyver, csupán az egyikkel tud támadni, mivel több támadásra csak Teljes Támadás alatt van lehetőség, ami viszont teljeskörös cselekedetet igényel. Hosszúkardjával támad – Támadó dobása 19 (dobás 12, TÉ +7). Ezzel sikerül is találatot bevinnie. Sebzése 12 (dobás 9, +3 Erő módosító), ebből azonban levonandó a rabló vértjének SFÉ-je (1) – az okozott sebzés így 11 Fp – szép csapás. Kilgar pengéje mélyen hatol a rabló jobb vállába, ki önkéntelenül is felkiált a fájdalomtól, és elsápad.

Minden eszméletén lévő karakter cselekedett, így indul a következő kör.

Második hagyományos kör

Ghorak szeretne az Elszakadás manőver keretében kihátrálni a rabló elől, hogy ne adjon lehetőséget Megszakító Támadásra, azonban a KM úgy ítéli meg, hogy az ájult bárdot vonszolva semmiképp nem tudja ezt a harci taktikát alkalmazni, továbbá a megterhelés miatt lassabb mozgásra képes csak. A KM úgy ítéli meg, hogy társának vonszolása olyan cselekedet, amely mellett Ghorak nem képes védekezni és a harcra összpontosítani, így Megszakító támadásra jogosítja ellenfeleit, és vonszolás közben megintcsak készületlennek minősül. A rabló indít is egy Megszakító támadást – Támadó dobás 24, ami így sikeres, de nem túlütés. 15 Fp-t sebez, aminek következtében Ghoraknak csupán 5 Fp-je marad. Mivel összes Fp-jének (20) a negyedére került, a harc további részében Kimerültnek számít. A csapás Ghorak fejét éri, fájdalmas sebet okozva. A gnóm megszédül, és minden erejére szüksége van, hogy a talpán maradjon.

A soron következő zsiványok közül még mindig csupán az egyik tud támadni, aki Támadó Harcmodorban (+2TÉ -4 VÉ) megtámadja Trenatot. A dobása azonban kevésnek bizonyul.

Trenat – aki még mindig Chi harcban van – úgy dönt, ismét az előző célpontot támadja, és támadása alkalmával 20-ast dob a kockával. Támadó dobása összesen 25. Mivel a védekező -4 módosítót kap a VÉ-jére, így éppen sikerül túlütnie. Trenat tesz egy Intelligencia próbát (célszám 10 – mivel a zsivány nem visel vértet), a dobás eredménye 12. Megvan! Így Trenat d3 Ép bonuszt kap a sebzésére. Összesen 7 Ép-t sebez (dobás 3, bonusz dobás +3, +1 Chi harc), ami dupla ennyi Fp-sebzést is jelent. Mivel ebbe a zsiványba már sebzett egyszer (az előző kör végén csak 12 Fp-je maradt), így a sebzés elegendő ahhoz, hogy 0 FP-re kerüljön, valamint a sebzésből fennmaradó 2 Sp levonódjék az Ép-iből. Mivel Fp-i 0-ra csökkentek, a zsivány kimerültté válik, továbbá minden körben Akaraterő próbát kell tennie 15-ös célszám ellen, különben kábultnak számít. Az első próbát a zsivány sikeresen megdobja. Trenat kecsesen elhajol a zsivány vágása elől, majd egy megrendítő erejű ütéssel eltöri annak állkapcsát. A zsivány nagy nehezen talpon marad, és megkísérli leküzdeni a zsibbasztó fájdalmat.

A rablóvezér immár Kilgart támadja, támadó dobása 19, ami talál, 11 Fp-t sebez – ebből azonban levonandó Kilgar páncéljának SFÉ-je, így csak 8 Fp-t sebződik.

Kilgar következik, és most már alkalmazhatja a Teljes Támadás cselekedetet, így kétszer tud támadni (mindkét fegyverrel csak -2 módosító van a támadó dobásán, mivel rendelkezik a Kétkezes Harc – Alapfok képességgel, és a rövidkard könnyű fegyver). Hosszú- és rövidkardjával a támadó dobásai rendre 9 és 18 – a második találat. A rövidkarddal 7 Fp-t sebez, a latornak így még 11 Fp-je marad. Kilgar és a dzsad rabló gyors pengeváltása végén mindketten friss sebbel gazdagodnak, ám egyikük sem szerez döntő fölényt.

Új kör veszi kezdetét.

Harmadik hagyományos kör

A 26-os kezdeményezésnél jövő Ghorak bejelenti, hogy késlelteti a cselekedetét, megvárja, mit tesz a kimerültté vált zsivány 1.

17-es kezdeményezésnél a kimerült zsivány 1 Akaraterő próbát tesz (célszám 15), amit ezúttal elvét. Ezért mindkét zsivány (bár a harcban egymás után jönnek, a KM mégis egyben meséli a cselekedetüket, mivel a körülmények miatt ez nem okoz zavart) úgy dönt, hogy a kalandozó-csapattal kötött hirtelen ismeretségük akár tartósan is káros lehet egészségükre, ezért minél hamarabb menekülni próbálnak az Elszakadás harci taktikát alkalmazva. Mivel módjukban áll ezt végrehajtani, Trenat nem jogosult Megszakító támadásra ellenük. Miután a két zsivány cselekedett, az eddig késleltető Ghorak következhetne. Ő azonban tovább késlelteti cselekedetét, megvárja, mit fog tenni Trenat. A két dzsad fegyverét maga előtt tartva óvatos hátrálásba kezd.

11-es kezdeményezésnél Trenat a Teljes védekezés (+4 VÉ) harci taktikát alkalmazva a rabló átellenes oldalára mozog, aki így megszakító támadásra jogosult ellene. Támadó dobása azonban a +4 VÉ módosító miatt sikertelen.

Most már Ghorak sem késlekedik tovább (továbbiakban Kezdeményezése 14-nek számít és Trenat után következik), közelebb mozog, és dobótőrével támad (ha most ismerné az Orvtámadás képességet, támadhatna azzal is, függetlenül attól, hogy a rablót Kilgar és Trenat fogta közre). Támad, dobása azonban sajnos sikertelen, a tőr jó két hüvelykkel véti el az egyik zsivány fejét.

A rabló következik, hátát a falnak veti, hogy ne lehessen hátba támadni, majd megtámadja Kilgart. Támadása azonban kudarcba fullad, kétségbeesett csapását Kilgar könyedén félreüti hosszabb pengéjével.

Kilgar úgy dönt, véget vet a harcnak, és megkísérli lefegyverezni a rablót. A rabló erre a körre már elhasználta egyetlen megszakító támadását, amikor megtámadta a mellette elsiető Kilgart, így most már nem jogosult megszakító támadásra a lefegyverzés ellen. Mivel a rabló fegyvere azonos méretű, és Kilgar csupán egy fegyverrel támad, továbbá a rablót közrefogták, a két ellendobás eredménye a következőképp alakul: Kilgar 20 (dobás 11, Té +7, Közrefogás +2), rabló 16 (dobás 4, Té +8, +4 mivel fegyverét két kézzel forgatja). Mivel Kilgar dobása nagyobb, a rabló fegyvere a földre esik. A figyelmét megosztani kénytelen dzsadot váratlanul éri Kilgar zsibbasztó ütése, amit a pengére mér, és önkéntelenül is elengedi a fegyvert.

Itt ér véget a kör.



Negyedik hagyományos kör

Kilgar kezdi a kört (mivel a két zsivány már elszelelt, és senki nem ered a nyomukba, továbbá Ghorak az előző körben késleltetett, és kezdeményezése így 14-re módosult), és úgy dönt, megvárja mit cselekszik a rabló, tehát késleltet.

Ghorak is késlelteti cselekedetét, ő is azt várja, mit tesz majd a rabló.

A rabló, bár felvehetné fegyverét a földről, úgy dönt, nem hadakozik tovább ebben a kilátástalan helyzetben – inkább megadja magát, miközben két társa igyekszik minél messzebb kerülni a csata helyszínétől.

A harc így véget ér.

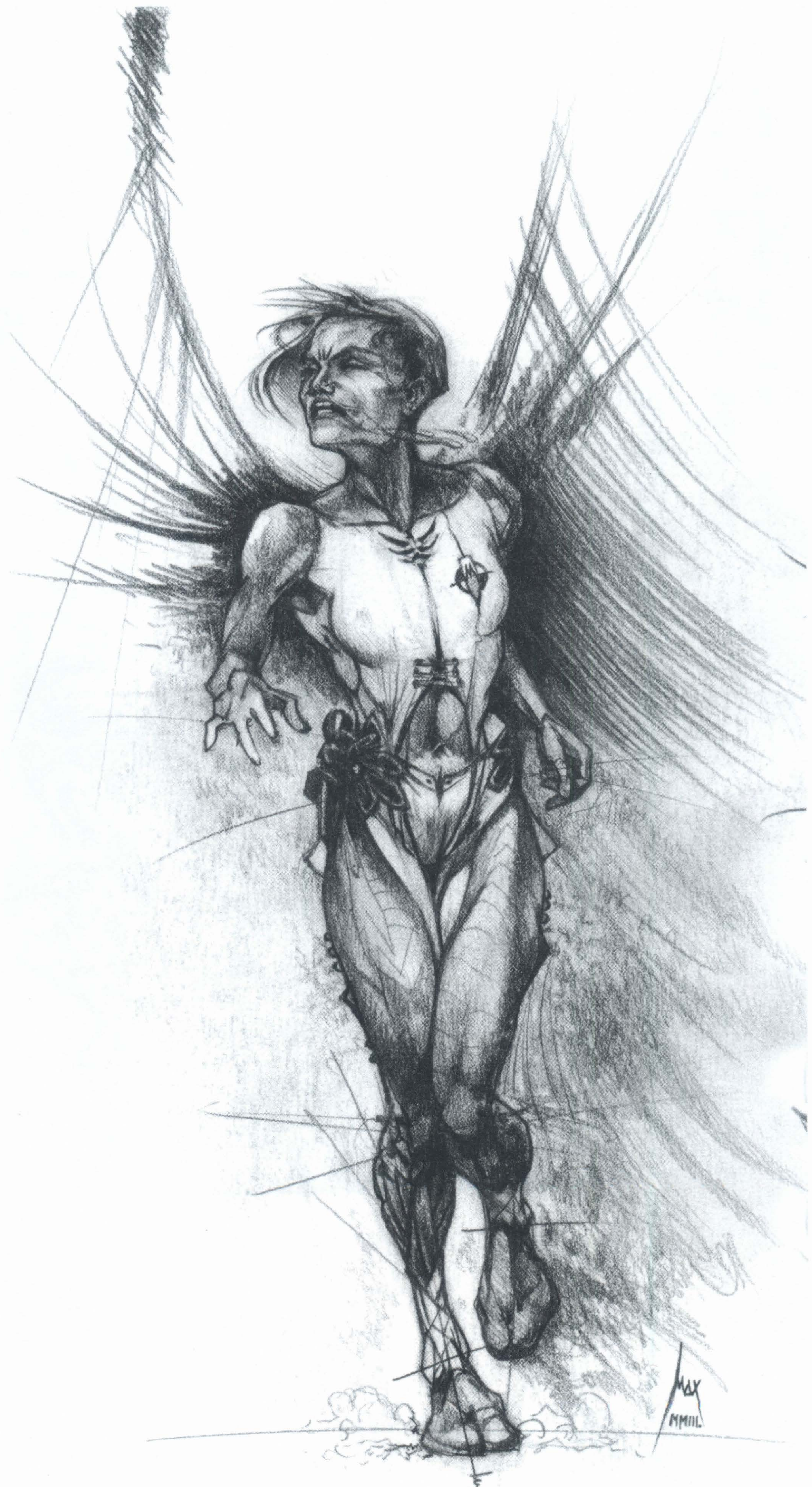
Hadi jelentés

A csata a meglepetés körrel együtt 5 körig (fél percig) tartott. Ez alatt Luviar súlyos sebet kapott, haldokolni kezdett, és bár állapotát sikerült stabilizálni, még mindig eszméletlen. Ghorak elvesztette Fp-inek háromnegyedét, így kimerültnek számít, Kilgar és Trenat könnyebben sérültek.

A másik oldalon a körülmények miatt zsivány 2-nek nem sikerült harcba bocsátkoznia, zsivány 1 elvesztette összes Fp-jét, és egy időre el is kábult, a rablók vezére pedig súlyosan megsebesült, valószínűleg a következő támadás már őt is kimerültté tette volna. Ezért is döntött végül a harc feladása mellett.

A játékosok karakterei tehát győzedelmeskedtek, és Luviar végül visszaszerezte hangszerét, sérülései miatt azonban még jó pár napig nem lesz képes önfeledten pengetni a húrokat.




MAX
MMIII



A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt Pszinek (Ψ) nevezzük. A Pszi olyan tudás, mely minden élő, gondolkodó elmében ott rejlik, és olykor még teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul. Teljes hatalmát azonban csak a képzettek számára fedi fel. A képzés folyamán a Ψ-alkalmazó feltérképezi ezeket az erőforrásokat, akaratát szigorú gyakorlatok segítségével gyémánt keménységűre csiszolja, tudatalattiját feltérképezi, és tudata irányítása alá rendeli. A Ψ-alkalmazó tudata úgy viszonyul a képzetlenek tudatához, mint a csiszolt drágakő a hegy mélyéből kibányászott nyers-gyémánthoz.

A Pszi tanulmányozásának és alkalmazásának története messzire nyúlik Ynev múltjába – az idők során különféle kultúrkörök létrehozták a maguk – esetenként egymástól igen eltérő – Pszi iskoláit.

Pszi Iskolák

A Pszi használatának és elsajátításának különféle iskolái ismeretesek, amelyek egymástól függetlenül alakultak ki az idők folyamán. Ezek közül persze nem mindegyik maradt fenn a mai napig, némelyek pedig fennmaradtak ugyan, ám csak szűk körben ismeretesek, a mindennapok embere nem is hall róluk.

A hetedkorban a Pszi-használat legáltalánosabban ismert és elsajátítható módjai a következők: a Pyarroni módszer, a Kyr metódus, a Slan út és a Siopa rendszer.

Amikor a karakter felveszi valamelyik Pszi képességet (lásd a Képességek fejezetben), ezt valamelyik Pszi-iskola keretében teszi. Az oktatás eszközei és céljai iskolánként nagyon is eltérőek lehetnek, a kezdeti szinteken elsajátított diszciplínák azonban igen hasonlóak, ezért a képességek szintjén nem is különböztetjük meg őket. A három magasabb rendű iskola – a Kyr metódus, a Siopa rendszer és a Slan út – tanainak felsőbb rétegei nem sajátíthatóak el csupán képességek felvételével, ezekhez már valamely kaszt tagja kell legyen a karakter. Mindemellett ezen iskolák tanítványainak is fel kell venniük a Pszi – Alapfok és a Pszi – Mesterfok képességeket (a Slan út követőinek ez utóbbit nem), különben nem lennének képesek elsajátítani azokat az alapokat, amelyekre ezek az iskolák építenek, és így a kasztokba sem léphetnének be (a követelményeket lásd a Kasztok fejezetben).

Pyarroni módszer

Pyarronban dolgozták ki a Pszi mindenki számára megtanulható fajtáját, melynek segítségével önmagunk és mások felett is korlátozott befolyásra tehetünk szert. A Pyarroni módszerrel nem lehetséges Manát kinyerni, sem a mágia használatát megkönnyíteni, és nem is olyan hatékony, mint a Slan-út – ám nagy előnye, hogy rövidebb idő alatt elsajátítható, mint az előbbi kettő, és hogy gyakorlatilag bármely kaszt számára elérhető. A Pyarroni módszernek két szintje van – az alap- és a mesterfok. Az iskola által tanított diszciplínákat alapfokon csak önmagára alkalmazhatja a karakter, mesterfokú képesség birtokában azonban már nem csak önmagára, hanem másokra is képes hatni.

A hetedkorban ezen iskolák közt a legismertebb a Pyarroni iskola, mivel ez az az iskola, amely a köznép számára is elérhetővé tette a Pszi használatát. Jelen esetben köznép alatt természetesen azokra kell gondolni, akik meg tudják fizetni a képzés magas díját (300 arany), és persze elegendő idejük van végig is járni – ez jobbára a nemesség és a polgári réteg tehetősebb sarjait jelenti csupán.

Magát a Pszi nevet a pyarroni iskola tudorai, a módszerek lefektetői adományozták az immáron kodifikált 'misztikus' képességeknek, addig ugyanis nem volt egységes név, amely összefoglalta volna azokat – a Slan út, a Kyr metódus és a többi iskola közti hasonlatosságról korábbi írott forrás nem maradt hátra. 'Pszi' a neve a pyarroni nyelv őse, a godoni írott változata 23. betűjének (Ψ). A pyarroni tudorok úgy vélték, e betű alakja kitűnően szimbolizálja ezen misztikus tudományok és gyakorlatok mibenlétét: az egybe torkolló három felső ág mutatja, mint ötvözi a Pszi az alkalmazó három – fizikai, mentális és asztrális – testét egyetlen megbonthatatlan egésszé.

A Pszi iskolák közt a Pyarroni módszer a legkönnyebben és leghamarabb elsajátítható – ehhez elegendő csupán három-négy év tanulás.

Kyr metódus

A Pszi Kyr metódusát Délen Pyarron, Északon Doran mágusmesterei alkották meg, a régi letűnt kyr mágusok mentális erejéről valló írott emlékek értelmezésével és felhasználásával. A Kyr metódus szerves része a kyr alapú mozaikmágiának; úgy is fogalmazhatunk, annak alapköve. A varázslótanoncok, mikor a mágia tanulásába fognak, mindig a Pszit, s azon belül a Kyr metódust sajátítják el előbb, s csak aztán a varázslás tudományát.

A kyr mágusok a mágia alapelemének tekintették a Ψ-energiákat, kutatásaikat ez irányban tökéletesítették, s elérték, hogy a Ψ-erőt elméjük hatalmával közvetlenül Manává alakíthatták. A Ψ-alkalmazásának ezt a módját Kyr metódusnak nevezik, s kizárólag varázslóknak oktatják. Bár a képzés menete és mikéntje merőben eltér a pyarronitól, a Kyr metódus magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer is alkalmaz, és azokat mesterfokon használja. Emellett számos olyan egyedi diszciplínát ismer, amelyek a mozaik-varázslót mágiája használatában segítik. A Kyr metódus nem továbblépés a Pszi mesterfokú alkalmazásához képest – miként a Slan út sem az alapfokhoz képest –, hanem eltérő útirányt jelöl. Minden diszciplínája egyetlen, jól meghatározható célt szolgál: a varázslás segítését. Legtöbbször a varázslatokat egészítik ki, olykor helyettesítik azokat.

A Kyr Diszciplínákat csak a varázslók tanulják, és ők féltékenyen őrzik titkaikat. A Kyr metódus megértéséhez és elsajátításához legkevesebb hat kemény tanulással töltött esztendő szükséges, és olyan ritka és felbecsülhetetlen értékű kézikönyvek tanulmányozása, melyek csak a legnagyobb iskolák könyvtáraiban megtalálhatóak.

Slan út

Niarei szerzetesek évezredes tapasztalatát, munkáját magába olvasztó módszer, mely kizárólag harc- és kardművészek számára elérhető. A Slan-út a maga nemében a Ψ-alkalmazás legmagasabb fokát jelenti – diszciplínái segítségével a harcművész olyan hatalmat nyer saját teste és tudata felett, mely már-már természetfelettinek tűnik. Bár a két iskolában a képzés menete és mikéntje erősen eltér, a Slan út magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer alapfokon alkalmaz, és ezen felül számos egyedi diszciplínát ismer. Mindezen diszciplínákat a Slan út követői csak alapfokon tudják alkalmazni, tehát csak önmagukon képesek végrehajtani (a kardművészek kardja magas szinten aurájuk részévé válik, és így arra is alkalmazhatják diszciplínáik némelyikét). Lényegét tekintve a Slan-út az elme és az akarat magasiskolája és az önkontroll legtökéletesebb formája.

A Slan-út mesterei által kidolgozott, és – kevés kivételtől eltekintve – csak harc- és kardművészek által alkalmazható módszereket Slan diszciplínáknak nevezik. A Slan út fejlesztésének középpontjában mindig is az egyén, az alkalmazó állt – az összes Slan diszciplína alapfokú alkalmazásnak minősül, azaz hatását csak a Ψ-alkalmazóra fejti ki, illetve azon dolgokra, amelyek annak aurájába tartoznak.

A slanek a Pszit az önmaguk tökéletesítéséhez vezető útnak tartják – *egyfajta titkos* tudománynak, amely csak a beavatottak számára elérhető. Az elsajátításához szükséges útmutatások, módozatok nincsenek könyvekben leírva, mesterről tanítványra szállnak. A Slan Pszi elsajátítása nehéz, számtalan veszélytől terhes. Egyes diszciplínák helytelen alkalmazása – például az Aranyharangé – végzetes következményekkel is járhat. A Slan út a harc művészetének alapja és lelke. Mind a pusztakezes harcot, mind a vívást megtanulhatja bárki – akár egy harc- vagy kardművész útmutatásai alapján is. A valódi hatalom, az igazi tudás azonban a Slan út ismerete – ez az, ami a Slaneket egy jól verekedő gladiátor, vagy a híres erigowi vívók fölé emeli. Ezért sem várható el, hogy egy Slan effajta tudását bárkivel megossza.

A Slan utat amúgy csak az emberek képesek megtanulni, és a félelfek, akiknek tudati sémája egyezik az emberekével. Mindemellett, a Slan út csak olyanok számára járható, akiknek lelke már igen magasra jutott a lélekvándorlás, a sorozatos újjászületések folyamán.

A Slan út elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges a kiválasztott tanítvány számára.

Siopa rendszer

A Siopa rendszerű Pszi megteremtése Arcus Siopa, mágiaelméleti és Pszi tudományi zseni nevéhez fűződik. Pszi rendszerét a Slan út, a Pyarroni módszer és titkos dzsenn Pszi-tanok ötvözésével alakította ki és fejlesztette tovább. Ez a rendszer a tudati energiák felhasználásának szempontjából jóval fejlettebb a többi módszernél, ám elsajátítása is sokkal nehezebb ezeknél.

A Siopa rendszer elsajátítása nem csupán egy új lépcsőt jelent a Pszi képességek terén, hanem a karakter Pszihez fűződő viszonyát, az ahhoz való hozzáállását határozza meg. A Siopa rendszer végeredményben a Pszi alkalmazásának tökélyre vitele, legfelső foka – a siopa felhasználó a Pszit nem eszköznek tekinti, hanem magát a Pszit tekinti végső céljának. Azáltal, hogy a Pszi technikák csiszolására és fejlesztésére törekszik, az alkalmazó egyben lemond mindazon – a Pszi által nyújtott, ám nem Pszi-vonatkozású – előnyökről, amelyeket más iskolák – a Slan út és a Kyr metódus – nyújtanak. Kárpótlásként azonban olyan hatalmat nyer a Pszi energiák fölött, mely mint Pszi alkalmazás – bátran állíthatjuk –, messze felülmúlja a fentieket.

A rendszer alapjai természetesen megegyeznek az egyéb Pszi alkalmazásokkal, de a rejtélyes úton megszerzett dzsenn Pszi ismeretek miatt, valamint a rendszer különleges felépítése okán a továbbfejlesztett módszer végeredményében annyira különbözik a hagyományos alkalmazásoktól, hogy a csak azokban járatosak még elképzelni sem tudják, miképpen működik. Bár a képzés menete és mikéntje merőben eltér a pyarronitól (messzemenően felülmúlja azt), a Siopa rendszer magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer is alkalmaz, és ismer emellett számos egyedi diszciplínát is – ezeket mind mesterfokon használja.

A Siopa rendszer elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges a tanítvány számára.



A Pszi használata

Pszi pontok

A Pszi diszciplínák alkalmazásához Pszi-energiára van szükség – ezt jelölik a Pszi-pontok. Bármiféle Pszi-tevékenység – Ψ-pajzs emelése, Ψ-ostrom folytatása, vagy akármely diszciplína alkalmazása – adott mennyiségű Ψ-energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Pszi-pontba (Ψp) kerül.

Azt, hogy egy Ψ-alkalmazó mennyi Ψp-ot képes elméje pihentetése nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, maximális Ψp-jainak száma mutatja meg. A maximális Ψp tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló Pszi-energiáinak mennyisége. A maximális Ψp-ok száma a Ψ-használat szintjétől, valamint az iskolától és a használat fokától függ. Minél magasabb szintű Ψ-alkalmazó valaki, annál több maximális Ψp-tal rendelkezhet.

2-8-1. táblázat: Pszi-pontok

Pszi iskola	szorzó
Pyarroni Af	2
Pyarroni Mf	3
Slan út	4
Kyr metódus	4
Siopa-rendszer	5

Pszi-pontok kiszámítása:

A karakter maximális Pszi-pontjainak számát három tényező határozza meg – a Pszi iskola (és képesség), a Pszi használat képzettség szintje és a karakter Intelligenciája. A karakter Pszi használat képzettségének szintjét add hozzá az Intelligencia módosítójához, s az így kapott összeget szorozd be a karakter Pszi iskolájából vagy képességéből eredő szorzóval (lásd 2-8-1. táblázat: Pszi-pontok, alább). Amennyiben a karakter több szorzóra is jogosult lenne (például mivel rendelkezik mind a Pszi – Alapfok, mind a Pszi – Mesterfok képességgel), úgy csak a kedvezőbb szorzó érvényesül. Az így kapott eredmény a karakter maximális Pszi-pontjainak a száma – ezekből használhatja diszciplínáit.

[(Pszi használat képzettség szint) + (Intelligencia módosító)] x (Pszi iskola szorzója)

Példa: Aeryn (Intelligenciája 15) harmadik karakterszinten 6. fokúra növeli Pszi használat képzettségét, majd felveszi a Pszi – Mesterfok képességet (Pyarroni Módszer). Pszi használat képzettsége tehát 6. fokú, Intelligencia módosítója +2, az iskolából eredő szorzója pedig x3 – bár rendelkezik mind a Pszi – Alapfok (x2), mind a Pszi – Mesterfok (x3) képességgel, ilyenkor csak a jobbik szorzó számít. Aeryn Ψp-jainak száma így: [2 (Int) + 6 (képzettség szintje)] x 3 (Pszi – Mesterfok képesség) = 24.

Narull 9. karakterszintű, alapfokú Pszi-használó (Pyarroni módszer), és 13-as Intelligenciája van (+1-es módosító). Ha tudjuk, hogy mindig maximumra növelte Pszi használat képzettségét (karakterszint + 3 = 9 + 3 = 12), az ő Ψp-jainak száma a következőképp alakul:

[1 (Int) + 12 (képzettség szintje)] x 2 (Pszi – Alapfok képesség) = 26

*A **Pszi használata** két fő tényezőtől függ. Az egyik a választott Pszi iskola (és ezen belül a Pszi képesség). A másik a használat szintje – ezt a Pszi használat képzettség szintje jelöli, és ez határozza meg a Ψp-ok számát is.*

Amikor egy karakter fölveszi az Pszi – Alapfok képességet, automatikusan Pszi-használóvá lesz, és képessé válik bizonyos diszciplínák használatára. Amennyiben a karakter később felveszi a Pszi – Mesterfok képességet is, akkor ezeket a diszciplínákat már nem csupán magára alkalmazhatja, hanem másokra is. Ha pedig – kaszt felvétele révén – kaszt-képességként elsajátítja valamely Pszi iskola belsőbb tanait, úgy újabb diszciplínák használatát sajátítja el.

A Pszi képességek és kasztképességek mellett a karakter Pszi-használatának szintje is döntő fontosságú a Pszi alkalmazások szempontjából – ez határozza meg többek között a karakter Pszi-pontjainak a számát.

Ha a Pszit az ötvösmesterséghez hasonlítjuk, úgy a Pszi képesség azt mutatja meg, hogy milyen anyagokkal, nemes vagy nemtelen fémekkel, drága vagy féldrágakövekkel kövekkel dolgozik a mester, a Pszi-használat szintje ellenben azt tükrözi, hogy milyen gyakorlott és ügyes kezű a mester.

Az aktuális Ψp-ok száma arról tanúskodik, hogy a Ψ-alkalmazó maximális Ψp-jaiból mennyit tud még felhasználni a következő pihenésig. Egy teljesen pihent elme Pszi hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezdi használni tudati energiáit, ezek lassan elfogynak. Amikor már minden Ψp-ját felhasználta, a Ψ-alkalmazónak pihennie kell, hogy elméje regenerálódjon, és ismét energiákkal teljen meg.

Pszi-pontok visszanyerése: A karakter pihenéssel, meditációval vagy mágikus segédletek igénybevételével nyerheti vissza Ψp-jait. A különböző helyzetekben az elme Ψ-energia kapacitása különböző ütemben regenerálódik, attól függően, hogy a karakter mit cselekszik mindeközben (lásd 2-8-2.. táblázat: Pszi-pontok visszanyerése, alább). Amikor valamely órában a karakter többféle tevékenységet is végez, akkor a leginkább megerőltető tevékenységet kell figyelembe venni a Pszi-pontok visszanyerése szempontjából.

2-8-2. táblázat: Pszi-pontok visszanyerése

Tevékenység*	1 óra alatt
Meditáció	Max / 4**
Alvás	Max / 8**
Pihenés(üldögélés)	Max / 12**
Könnyű séta, léptetés lovon	Max / 16**
Utazás, ügetés vagy vágta	Max / 20**

* Erőltetett menet vagy nagyon kimerítő tevékenység (harc, varázslás, Pszi használat) közben nem jön vissza
** Lefelé kerekítve (de legalább 1)



Diszciplínák

Diszciplínáknak azokat a gyakorlatokat hívjuk, amelyek segítségével a Ψ-használó előidézheti a különféle Pszi-hatásokat. A karakter Ψp-jai felhasználásával képes a különféle diszciplínákat alkalmazni – lényegében a diszciplína az a forma, amelybe Ψ-energiáit önti. A diszciplínák sok mindenre tehetik képessé használóikat: segítségükkel élesebbé válnak érzékeik, jobban tudják uralni testüket, vagy akár tárgyakat is lebegtethetnek, magasan képzett Ψ-használók pedig akár mások akaratának befolyásolására is képesek lehetnek.

A legtöbb diszciplína kétfajta felhasználással bír: az egyik, amit a Ψ-használó magára képes alkalmazni; a másik, amit másokra – élőlényekre, tárgyakra – tud kiterjeszteni. Az alapfokú Ψ-használók számára ez utóbbi nem elérhető. Az alapfokú alkalmazók – bármely szinten legyenek is járatosak a Psziben – diszciplínáikat csak saját magukra képesek alkalmazni. A mesterfokot elérve a diszciplínák másokra is alkalmazhatóakká válnak.

Attól függően, hogy melyik Pszi iskola tanítja őket, a diszciplínákat az alábbi csoportokba sorolhatjuk: Általános, Slan, Kyr és Siopa.

Az Általános diszciplínákat minden olyan karakter képes alkalmazni, aki rendelkezik a Pszi – Alapfok illetve a Pszi – Mesterfok képességgel. Alapfokon a diszciplínákat csak önmagára alkalmazhatja a karakter, mesterfokon azonban már nem csak önmagára, hanem másokra – személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra – is képes hatni.

Az Általános diszciplínákon felül a Slan út követői alkalmazhatják a Slan diszciplínákat is. A Slan Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat alapfokon használhatják, és soha nem sajátíthatják el a mesterfokot – ha ez mégis megtörténne, elveszítik a Slan diszciplínák használatának képességét.

Az Általános diszciplínák mellett a Kyr metódus követői a Kyr diszciplínákat is alkalmazhatják. A Kyr Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat mesterfokon használhatják.

Az Általános diszciplínák mellett a Siopa rendszer követői a Siopa diszciplínákat is alkalmazhatják – ezek a diszciplínák sokszor megegyeznek a más iskolák által tanított gyakorlatokkal. A Siopa Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat mesterfokon használhatják.

Diszciplínák típusa: A Pszi diszciplínák két típusát különböztethetjük meg – a tudati és a fizikai diszciplínákat. A tudati diszciplínák az alkalmazó vagy a célpont tudatára, tudati tevékenységeire vannak hatással, és általában az asztrális vagy a mentális síkon hatnak. A fizikai diszciplínák ellenben az alkalmazó vagy a célpont testét, testi folyamatait célozzák, és általában az anyagi síkon hatnak.

Pszi-használat

A Pszi diszciplínák alkalmazásának is megvannak a maga szabályai. Némely szabály csak a harci szituációkban különösen fontos, mivel ilyenkor van nagy jelentősége annak, hogy ki mikor és mit cselekedhet. A kapcsolódó szabályokért érdemes átolvasni a Harc fejezetet.

Siopa rendszer: A Siopa rendszer megalkotói a dzsennek titkos tudásának elsajátítása közben teljesen újfajta hatásokkal és Pszi-használati módszerekkel is megismerkedtek, melyek eleddig a hagyományos iskolák egyikében sem volt ismertek, ezért rájuk néha más szabályok vonatkoznak, mint a hagyományos Pszi-alkalmazókra.

Pszi-pont költség

A diszciplínák használata során az alkalmazó rendelkezésére álló Pszi-pontok mennyisége csökken. Minden diszciplínának megvan a maga Pszi-pont költsége – ennyivel csökkenti a karakter aktuális Pszi-pontjainak számát. Bizonyos diszciplínák Pszi-pont költsége az Erősség arányában változik.

Némely diszciplína Pszi-pont költsége 0; ezeknek a diszciplínáknak a használata nem emész fel egyetlen Pszi-pontot sem, azonban csak akkor képes őket alkalmazni a karakter, ha aktuális Pszi-pontjainak száma legalább 1.

Siopa: A Siopa rendszerű Pszi alkalmazói az iskola tanainak elsajátítása után birtokában maradnak eredeti tudásuknak, sőt azokat immár könnyebben és hatékonyabban tudják alkalmazni. Minden olyan diszciplínát, melyet valamely iskolával közösen birtokolnak – legyen az általános, slan, vagy akár kyr diszciplína – immár fele Pszi-pontért képesek létrehozni és erősíteni; továbbá ezen diszciplínák hatótávja – amennyiben eredetileg kevesebb volt – látótávra módosul. Azon diszciplínák, melyek Érintő támadást igényeltek, a továbbiakban távolsági Érintő támadással is alkalmazhatóak.

Fenntartás: A Siopa diszciplínák nagy része nagyobb hatalmat biztosít ugyan, mint más diszciplínák, azonban sajátos költségük van. A karakter ezen a szinten képes elkülöníteni tudatának egy részét, s az ebben tárolt Pszi-pontokkal mintegy fenntartani egy-egy diszciplína hatását. Ez az alkalmazó részéről tejesen passzív cselekedet, így összpontosítást nem igényel, azonban az elkülönített Pszi-pontok a hatás időtartama alatt nem használhatóak, elvesznek az alkalmazó számára. Ez játéktechnikailag úgy nyilvánul meg, hogy amikor ezeket a Fenntartás időtartamú diszciplínákat használja, a siopa a Pszi-pont költséget nem csupán aktuális Pszi-pontjai számából vonja le, hanem maximális Pszi-pontjainak száma is ugyanennyivel csökken idólegesen. Ez után az alkalmazó Pszi-pontjai csak az újdonsült maximum értékig töltődhetnek vissza, és a siopa csupán ennyivel gazdálkodhat. Amint a fenntartást igénylő diszciplínát megszakítja (az adott diszciplínánál leírt szabályoknak megfelelően), úgy az alkalmazó maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére – az elkülönített pontokat azonban nem kapja vissza, azokat csak a Pszi-pontok visszanyerésének szokásos módszerei szerint töltheti fel. Amennyiben a Siopa több Fenntartás időtartamú diszciplínát is alkalmaz egyszerre, Pszi-pontjainak maximális értéke annyival csökken, amennyi Pszi-pontot ezekre összesen elhasznált.

Például Dybba'al a 4. szintű Pszi-adeptus 10. szintű Pszihasználattal és +3-as Intelligencia módosítóval rendelkezik – így (10+3)*5=65 Pszi pontja van. Tegyük fel, hogy éppen Dybba'al aktuális Pszi-pontjainak száma is 65, és a Tudat érzékelése diszciplínát alkalmazza. Úgy dönt, hogy a hatótávot 24 lábban határozza meg, ez a kaszt-szintjének 6-szorosa, így a diszciplína 6 Pszi-pontjába kerül – ezt le is vonja aktuális Pszi-pontjainak számából (65 – 6 = 59). Ekkor Pszi-pontjainak maximális száma (65) is lecsökken 59-re. Ezután csupán ebből gazdálkodhat, és legfeljebb ennyit birtokolhat egyszerre, amíg meg nem szünteti a Tudat Érzékelése diszciplína hatását. A hatás megszüntetése – a leírás szerint – egy teljes-körös cselekedet, és alkalmazásakor a maximum Pszi-pontok száma ugyan visszanő 65-re, az aktuális pontok száma azonban nem változik (ha nem költött másra azóta, akkor 59 marad). Most azonban Dybba'al már egészen 65-ig nyerheti vissza elhasznált Pszi-pontjait. Az aktuális Pszi-pontok száma akkor is annyival csökken, amennyibe a diszciplína kerül, ha az aktuális kevesebb volt, mint a maximális. Így, ha a fenti példában Dybba'al csak 52 Pszi-ponttal rendelkezett volna, úgy ez 46-ra csökkent volna (ha pedig 6-nál kevesebbel, úgy a diszciplínát nem lett volna képes 24 lábnyi hatótávra kitoldani). Ha – a fenti példánál maradva – Dybba'al a Tudat érzékelése mellett még a Pszi észlelése diszciplínát is alkalmazná ugyanakkora hatótávval (6 Pszi-pontért), akkor Pszi-pontjainak maximális és aktuális számát mindkettő csökkentené (65 – 6 – 6 = 53).

Erősség

A diszciplínák hatásának potenciálját az Erősségük (E) adja meg – ez határozza meg, hogy pontosan mekkora a hatás mértéke, illetve hogy milyen arányban képes érvényesülni.

Bizonyos diszciplínák hatása aszerint változik, hogy mennyi energiát fektet beléjük az alkalmazó – ezeknek az

Erőssége növelhető, és Pszi-pont igényük az Erősség arányában változik.

Minden diszciplína rendelkezik Erősséggel – sokuknál azonban csak ritkán kap szerepet.

Ellenállás

Egyes diszciplínák hatása kiterjedhet más személyekre, élőlényekre is. A célpontok ilyenkor azonban nem feltétlenül szeretnék, hogy az adott diszciplína kifejtse rájuk a hatását. Ebben az esetben a diszciplínának általában át kell jutnia a célpontja ellenállásán – aszerint, hogy az alkalmazott diszciplína az asztrál-, a mentál- illetőleg a fizikai testet támadja-e.

Hogy megtudd, az ilyen diszciplína kifejti-e hatását a célpontra, tégy egy Erősség-próbát a célpont vonatkozó ellenállása ellen – hogy melyik ellen, az az alkalmazott diszciplína leírásából derül ki (amennyiben a diszciplína ellenállás sorában '-' szerepel, a célpont nem képes ellenállni az adott diszciplína hatásának).

Erősség-próba: d20 + a diszciplína Erőssége + az Intelligencia módosítód

Amennyiben az Erősség-próba eredménye nagyobb, mint a célpont ellenállása, a diszciplína kifejti hatását. Ha nem, úgy a hatás nem érvényesül – a diszciplína használatához szükséges Pszi-pontok azonban elvesznek. Bizonyos diszciplínák esetében a hatás attól is függ, hogy az Erősség-próba milyen mértékben sikerült, vagy volt sikertelen, illetve bizonyos diszciplínák sikertelen Erősség-próba esetén is fejtenek ki valamilyen hatást a célpontra – részletekért lásd az egyes diszciplínák leírását.

Hatás Időtartama

A diszciplínák hatásának időtartama igen változó lehet – némelyiké azonnal elenyészik, másoké mindaddig fennmarad, amíg valamely ellentétes hatás meg nem szűnteti azt. A diszciplínák leírásában feltűntettük, hogy az adott diszciplína hatása mennyi ideig marad fenn – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek az időtartamok a következőek lehetnek:

Azonnali: Az ilyen diszciplínák hatása azonnali – a hatás ugyan azonnal elenyészik, következményei azonban megmaradhatnak. Ilyen például a Kínokozás diszciplína, ahol a Kínokozás ugyan csak pillanatnyi, az elvesztett Fp-k azonban csak a gyógyulás folyamán térnek vissza.

Meghatározott időtartam: Az ilyen diszciplínák hatása meghatározott ideig tart, azután véget ér – ez az időtartam általában körökben mérhető, némely diszciplínák esetében azonban akár percekben, órákban is.

Végleges: Az ilyen diszciplínák hatása végleges – mindaddig tart, amíg valamely más körülmény véget nem vet neki. Ilyen például a Ψ-pajzs diszciplína is, amelynek hatása addig marad fenn, amíg a pajzsot le nem rombolják – például Ψ-ostrom segítségével.

Hosszabbítható: Bizonyos diszciplínák hatásának időtartama hosszabbítható. Amennyiben a diszciplína hatása hosszabbítható, úgy a (hosszabbítható) kitétel a diszciplína leírásában a Hatás Időtartama sorban szerepel. Ha az ilyen diszciplína időtartama véget ér, holott még igény volna arra, hogy folytatódjék, az alkalmazónak lehetősége van újra elkölteni a szükséges Pszi-pontokat, és a hatás fennmarad még egyszer annyi ideig, amennyi az alap időtartam – az alkalmazónak ilyenkor ugyanannyi Pszi-pontot kell elköltenie, amennyit az alkalmazás megkezdésekor, és a diszciplína ugyanakkora Erősséggel rendelkezik majd.

Összpontosítás: Bizonyos diszciplínák hatása csak addig marad fenn, amíg az alkalmazó összpontosít erre. Amennyiben valamely diszciplína hatása összpontosítás-függő, úgy az (összpontosítás) kitétel megjelenik a diszciplína leírásában a Hatás Időtartama sorban. Az összpontosítás körönként egy egyszerű cselekedetet igényel. Amennyiben valamely körülmény megszakíthatja az alkalmazó összpontosítását, annak Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni (lásd Összpontosítás, alább).

Siopa: A Siopa diszciplínák egy része nem folyamatos figyelmet követel meg az alkalmazótól, hanem a Pszi-pontok folyamatos lekötését. Ekkor a fenntartásra elkülönített Pszi-pontok az alkalmazó számára ideiglenesen hozzáférhetetlenek. Az ilyen diszciplínák időtartama Fenntartás.

Fenntartás: A Fenntartás időtartamú diszciplínák hatása annyi ideig tart, amíg a Siopa meg nem szünteti azt – az időtartam alatt nem igényelnek összpontosítást a karakter részéről. A hosszabbítható diszciplínáktól eltérően, az ilyen diszciplínák Pszi-pont költsége egyszeri, azonban nem csupán az aktuális hanem a maximális Pszi-pontok számát is ennyivel csökkentik (részleteket lásd fentebb, Pszi-pont költség címszó alatt). A Fenntartás időtartamú diszciplínák a végtelenségig fenntarthatóak, akkor sem szűnnek meg, ha az alkalmazó alszik vagy meditál – csak akkor szűnnek meg, ha az alkalmazó valamilyen okból eszméletét veszti.

Hatótáv

A Hatótáv azt mutatja meg, hogy a diszciplínát milyen távolságban lehet alkalmazni – milyen messze lehet legfeljebb a célpont az alkalmazótól. A diszciplínák hatótávja igen változó lehet – némelyeké csak magára az alkalmazóra terjeszthető ki, másoké akár a végtelenségig is. A diszciplínák leírásában szerepel, hogy az adott diszciplína hatása milyen távolságban alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek a hatótávok a következők lehetnek:

Alkalmazó: Az ilyen diszciplínák hatása csak magára a Ψ-használóra terjeszthető ki.

Érintés: Az ilyen diszciplínák hatása megérintett személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra terjeszthető ki. Amennyiben a célpont ezt nem szeretné, az alkalmazónak érintő támadást kell tennie.

Látótáv: Az ilyen diszciplínák hatása csak az alkalmazó látótávján belül eső személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra terjeszthető ki, amiket az alkalmazónak látnia kell. A látótáv hatótávú diszciplínákat lehetséges érintés hatótávban is alkalmazni – amennyiben az alkalmazó sikeresen megérinti célpontját, nem szükséges látnia azt.

Meghatározott távolság: Az ilyen diszciplínák hatása egy bizonyos, meghatározott távolságig terjeszthető ki (a célpontnak a meghatározott távolságon belül kell tartózkodnia) – ez a távolságot általában ynevi lábbakban adtuk meg, egyes esetekben azonban akár mérföldekben is.

Hatóterület

A Hatóterület mutatja meg, hogy a Ψ-diszciplína hatása mekkora területre terjed ki egy időben – mekkora lehet a célpont kiterjedése, illetve hány célpontja lehet egyszerre a diszciplínának. A diszciplínák hatóterülete igen változó lehet – némelyek élőlényekre, mások pedig tárgyakra vagy területekre terjeszthetőek ki. A diszciplínák leírásában szerepel, hogy az adott diszciplína hatása milyen területre alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek az hatóterületek a következők lehetnek:

Személy: Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos számú személyre vagy élőlényre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza.

Tárgy: Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos számú tárgyra terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza.

Meghatározott terület: Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos kiterjedésű területre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza, általában ynevi négyzetlábban vagy köblábban megadva (persze ettől eltérő mértékegységek is szerepelhetnek).

Siopa: Az olyan diszciplínáknál, amelyeknek a hatóterülete személy vagy tárgy, a Siopa alkalmazó egyszerre annyi alanyra képes hatni egy diszciplínával, amennyi Pszi-adeptus kasztszintje (illetve a más Siopa alkalmazó kasztok szintjei is ide számítanak), azonban a diszciplína Pszi-pont igényét minden egyes célpont után el kell költeniük. Például egy alapfokú alkalmazó, akinek 10-es a Pszi használat képzettség szintje egy körben maximum 10 fájdalomtűrés pontot tud gyógyítani magán a Fájdalom-tűrés diszciplína segítségével – ez 10 Pszi-pontjába kerül. Egy 4. kasztszintű Pszi-adeptus 10-es szintű Pszi használat képzettséggel egyszerre 4 emberen tud gyógyítani 10-10 Fp-t. A diszciplína Pszi-pont költségét célpontonként kell kifizetnie, azonban ő fele Pszi-ponttért hozza létre az általános diszciplínákat, így emberenként 10/2=5 Pszi-pontjába kerül, vagyis összesen 4*5=20 Pszi-pontba.)

Meditációs idő

Az egyes diszciplínák leírásából derül ki, hogy az adott diszciplínának mennyi a meditációs ideje – ezt általában cselekedetekben mérjük. A cselekedetek fajtáit, szerepüket a harc folyamán, és a velük kapcsolatos szabályokat a Harc fejezet ismerteti.

A meditáció időtartama nem összekeverendő a hatás időtartamával – a hatás a meditáció befejeztével veszi kezdetét.

Bizonyos diszciplínák használata során az alkalmazó Megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket – ez esetben a diszciplína leírásában, a Meditációs idő sorban zárójelben található a (Megszakító támadás) jelölés.

A meditációs idők a következők lehetnek:

Szabad cselekedet: Az ilyen diszciplínákat szabad cselekedetként hozhatod létre – ilyenkor mást is cselekedhetsz az adott körben. Az ilyen módon létrehozott diszciplína azonnal kifejti a hatását.

Egyszerű cselekedet: Az ilyen diszciplínák létrehozása egy egyszerű cselekedet – emellett még mozoghatsz a körben a diszciplína létrehozása előtt vagy után, vagy esetleg végrehajthatsz valamilyen más mozgás-értékű cselekedetet. Az ilyen módon létrehozott diszciplína azonnal kifejti a hatását.

Teljes-körös cselekedet: Az ilyen diszciplínák létrehozása egy teljes-körös cselekedet – tehetsz egy kiegészítő mozgást előtte, utána vagy közben, más mozgást azonban nem végezhetsz a körben. A hatás a létrehozás megkezdését követő körben jelentkezik, mielőtt saját kezdeményezés értékednél megkezdenéd a körödet. A diszciplína alkalmazása után szabadon cselekedhetsz.

Az olyan diszciplínák létrehozása, amelyeknek a meditációs ideje hosszabb egy körnél teljes-körös cselekedetként kezelendő mindazon idő alatt, ameddig a létrehozásuk tart. Például az 1 perc meditációs idejű diszciplína hatása az egy perc leteltekor kezdődik, mielőtt megkezdenéd a körödet a saját kezdeményezés értékednél (és a meditáció alatt mind a 10 kör folyamán egy-egy teljes-körös cselekedetedbe kerül a meditáció).

Összpontosítás

A diszciplínák létrehozásához összpontosítanod kell. Ha nem tudsz kellően összpontosítani (például mert sebet kapsz, vagy védekezned kell, esetleg éppen lovagolsz, netán megzavarnak a Zavarás Pszi-diszciplínával), nem hozhatod létre a diszciplínát. Ha már elkezdted létrehozni a diszciplínát, de időközben valami megzavart (például valaki sikeres támadást hajtott végre ellened), sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben elrontod a meditációt. A próba célszáma attól függ, mi veszélyezteti az összpontosításodat (lásd az Összpontosítás képzettség leírását, illetve a Kalandmesterek Könyvét). Ha a próbád sikertelen, a diszciplína hatása nem jön létre, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a diszciplína használatához szükséges Pszi-pont mennyiséget is elvesztetted.

Ha olyan diszciplína létrehozásába kezdesz bele, ami több teljes-körös cselekedet meditációs idejű, mindvégig összpontosítanod kell. Ha bármikor elveszíted összpontosításodat a meditáció kezdete és befejezte közt, a diszciplína hatása nem jön létre.

Összpontosítás diszciplína fenntartására:

Néhány diszciplína fenntartásához folyamatos összpontosítás szükségeltetik. Az összpontosítás a diszciplína fenntartására körönként egy egyszerű cselekedet, ami nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásra. Bármi, ami megakadályozhatna egy diszciplína sikeres létrehozásában, az összpontosításodat is megszakíthatja. Ilyenkor sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben a hatás véget ér.

Megszakító támadások: Amikor diszciplínát hozol létre, a téged fenyegető ellenfelek általában megszakító támadást intézhetnek ellened. Ha a létrehozás közben megsérülsz, Összpontosítás próbát kell tenned, különben a meditációd megszakad.

Védekezés diszciplína létrehozása közben:

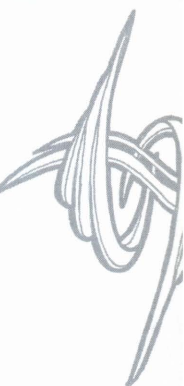
Megpróbálkozhatsz védekezni a diszciplína létrehozása közben. Ez azt jelenti, hogy úgy próbálod létrehozni a hatást, hogy közben figyelsz az ellenfeleidre, és elkerülöd a csapásaikat. Ebben az esetben nem vagy annyira sebezhető, mintha csak tétlenül állnál, vagyis ilyenkor ellenfeleid nem intézhetnek megszakító támadást ellened. Amennyiben azonban védekezel létrehozás közben, Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned ahhoz, hogy meditációd ne szakadjon meg. Ha a próbát elvéted, a meditáció megszakad, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a diszciplína használatához szükséges Pszi-pont mennyiséget is elvesztetted.

Érintő diszciplínák harcban

Egyes diszciplínáknak „Érintés" a hatótávja. Az ilyen diszciplínák használatához létrehozásuk befejezte után meg kell érintened az ellenfeledet, vagy a létrehozás körében, vagy később. Abban a körben, amikor a meditációt befejezed, megérintheted (vagy megpróbálhatod megérinteni) a célpontot. Végezhetsz mozgást a meditáció előtt, a meditáció és az érintés között, vagy akár az érintés után is. Ahhoz, hogy önmagadat vagy valamely társadat megérintsd, nem kell dobnod, amennyiben azonban valamely ellenfeledet akarod megérinteni, érintő támadást kell tenned.

Érintő támadás: Mivel elég megérintened az ellenséget, érintő támadást hajtasz végre hagyományos támadás helyett. Ha érintés hatótávú diszciplínával akarsz megérinteni egy ellenfelet, az fegyveres támadásnak számít, és ezért nem jogosítja ellenfeledet megszakító támadásra ellened, még ha fegyveres, akkor sem – az érintő varázslat ugyanis fenyegetést jelent, amit az ellenfelednek ugyanúgy kell figyelembe vennie, akárha fegyvert forgatnál (lásd Harc fejezet – Érintő támadás). A meditáció azonban változatlanul megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet, ezért kifizetődőbb lehet, ha először meditálsz, és aztán mozogsz, nem pedig fordított sorrendben teszed ezt. Az érintő támadásoknak két fajtája van: beszélhetünk közelharci érintő támadásról (amikor mondjuk a kezeddel szeretnéd megérinteni ellenfeledet), illetve távolsági érintő támadásról (például a Pszi-lökés diszciplínával történő érintéshez). Az ellenfeled VÉ-je érintő Támadás ellen nem tartalmazza a pajzs és a hárítófegyver módosítóit, illetve a Hárítás taktika sem alkalmazható az ilyen támadások ellen.

Diszciplína késleltetése: Amennyiben a diszciplínát nem sikerül rögtön a meditációt követően létrehoznod, késleltetheted akár a végtelenségig is. Minden körben próbálkozhatsz érintő támadással. Egy egyszerű cselekedettel egy társadat érintheted meg, vagy egy teljes-körös cselekedet keretében legfeljebb hat társadat. Ha – akár véletlenül is – valakihez vagy valamihez hozzáérsz, miközben a diszciplína energiáját *tartod*, a diszciplína „elsül". Ha új diszciplínát hozol létre, mielőtt még a már meglevőt „elsütötted" volna, a már meglévő diszciplína szertefoszlik.



Pszi diszciplínák

Az alábbiakban felsoroljuk a pszi diszciplínákat, aszerint, hogy melyik iskolák követői alkalmazhatják őket, valamint azt is, hogy az adott diszciplína alap- vagy mesterfokon használható-e.

Az általános diszciplínákat az összes iskola tanítja, így azok minden pszi-használó számára elérhetőek.

Általános diszciplínák

Csettintés – Af és Mf
Dinamikus Ψ-pajzs – Af és Mf
Egyensúly – Af
Emlékfelidézés – Af és Mf
Ébredés (Ébresztés) – Af és Mf
Érzékélesítés (Tompítás, Megzavarás) – Af és Mf
Érzéktisztítás – Af
Fájdalomcsillapítás (Kínokozás) – Af és Mf
Hatodik Érzék – Af
Pszi-lökés – Mf
Ψ-ostrom – Mf
Pszi-Roham (Pszi-Megfékezés) – Af és Mf
Statikus Ψ-pajzs – Af és Mf
Telekinézis – Mf
Telepátia (Gondolatátvitel) – Af és Mf
Testhőmérséklet változtatás – Af és Mf
Tulajdonságjavítás (Tulajdonságrontás) – Af és Mf

Slan út diszciplínái

Aranyharang – Af
Belső Idő – Af
Chi harc – Af
Érzékelhetetlenség – Af
Éteriség – Af
Halálos Ujj – Af
Jelentéktelenség – Af
Kiáltás – Af
Testsúlyváltoztatás – Af
Tetszhalál – Af
Zavarás – Af

Kyr metódus diszciplínái

Asztrálszem Kyr, Siopa – Mf
Auraérzékelés Kyr, Siopa – Af
Energiagyűjtés Kyr – Af
Láthatatlanság Észlelése Kyr, Siopa – Af
Mágikus Tekintet Kyr – Af
Mentálszem Kyr, Siopa – Mf
Transz Kyr – Af

Siopa rendszer diszciplínái

Asztrálszem – Mf
Auraérzékelés – Af
Aurahamisítás – Af
Érzékelhetetlenség – Af
Éteriség – Af
Jelentéktelenség – Af
Láthatatlanság Észlelése – Af
Mana Mentes Terület – Af
Mana-Blokk – Af
Mágia Észlelése – Af
Mentálfókusz Észlelése – Af
Mentálszem – Mf
Pajzs – Af
Pszeudó-Ék – Af
Pszeudó-Manarombolás – Af
Pszeudó-Pszirombolás – Af
Pszeudó-Támadás – Af
Pszi Észlelése – Af
Pszi Mentes Terület – Af
Pszi-Blokk – Af
Pszi-Lehallgatás – Af
Siopa Tekintet – Af
Testsúlyváltoztatás – Af
Tetszhalál – Af
Tudat Érzékelés – Af
Tudat Robbantás – Af
Zavarás – Af

Diszciplínák leírása

A diszciplínák leírásai a következő mintát követik:

Diszciplína neve: Bizonyos diszciplínák neve után zárójelben egy másik név is található. Az ilyen diszciplínáknak többféle hatása is lehet – többnyire az alap- és mesterfokú használata eltérései miatt –, ezért a két név.
Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af, Mf: A nevek azt mutatják, hogy mely Pszi tanok beavatottjai használhatják az adott diszciplínát. Az 'Általános' megjelölés arra utal, hogy a diszciplínát bárki alkalmazhatja, aki ren delkezik a Pszi – Alapfok vagy a Pszi – Mesterfok képességgel. A kötőjel után álló Af és/vagy Mf jelölés azt mutatja, hogy a diszciplínának alap- vagy mesterfokú alkalmazása ismeretes-e (vagy mindkettő). A Pszi – Alapfok képességgel rendelkezők, és a Slan út követői diszciplínáikat alapfokon képesek alkalmazni, a Pszi – Mesterfok képességgel rendelkezők, a Kyr metódus és a Siopa rendszer ismerői pedig alap- és mesterfokon egyaránt – persze minden diszciplínát csak olyan fokon lehet alkalmazni, ahogy a diszciplína megengedi.

Tudati vagy Fizikai: Azt jelzi, hogy a diszciplína mely területre gyakorol hatást, az elmére vagy a fizikai testre.

Pszi-pont Költség: Ψp vagy Ψp/E. Az alkalmazónak ennyivel csökken az aktuális Pszi-pontjai száma, illetve ennyivel csökken a hatás minden erőssége után.

Hatás Időtartama: azonnali, végleges vagy meghatározott időtartam – esetleg összpontosítás, hosszabbítható vagy fenntartott

Hatótáv: alkalmazó, érintés, látótáv vagy meghatározott távolság

Hatóterület: meghatározott számú személy (élőlény) vagy tárgy, meghatározott kiterjedésű terület

Meditáció Időtartama: szabad, mozgás-értékű, egyszerű, vagy teljes-körös cselekedet, netán több kör – amennyiben a diszciplína használata megszakító támadásra jogosítja az alkalmazót fenyegető ellenfeleket, akkor itt található a (Megszakító támadás) jelölés is

Ellenállás: Asztrális, Mentális, Fizikai vagy '-'

Erősség: az Erősség értéke

Ezeket követően a diszciplína leírása következik, amely részletesen kifejti annak hatásait, és esetleg használatának a szokásostól eltérő körülményeit.

Diszciplínák

Aranyharang

Slan – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	2 Ψp / 1 SFÉ
Hatás Időtartama:	1 kör – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	20

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét élő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és Ψ-energiáinak erős kisugárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebzés Felfogó Értéket (SFÉ) ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél – ennek megfelelő értékkel csökkenti az alkalmazó által elszenvedett sebzéseket. A diszciplína az egyik legnehezebben elsajátítható, és legveszedelmesebb Ψ-alkalmazás. Éppen ezért az alkalmazó nem használhatja korlátlanul.

A diszciplínával legfeljebb akkora SFÉ-t szerezhet a karakter, amennyi a Pszi használat képzettsége szintjének a harmada (lefelé kerekítve). Az Időtartam sem növelhető a végtelenségig, ha ugyanis valaki több körig tartja fenn egy huzamban a diszciplína használatát, mint Pszi használat képzettsége szintjének a fele (lefelé kerekítve), akkor minden további körben 1d6 Fp-t sebződik. Tehát 10. szintű Pszi használat képzettséggel az alkalmazó legfeljebb 3-as SFÉ-t nyerhet, és azt 5 körig használhatja megszorítások nélkül. Ez körönként 6 Ψp-jába kerül. Az Aranyharang használata után az alkalmazónak legalább annyi időt kell pihenéssel töltenie, amennyi körig a diszciplínát alkalmazta. Amennyiben ennek a letelte előtt újra alkalmazná az Aranyharangot, a már pihenéssel töltött körök száma levonódik az eddig használattal töltött körök számából.

Asztrálszem

Kyr, Siopa – Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	1 Ψp / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	1 vagy 10 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Asztrális
Erősség:	1+

A diszciplína mások érzelmeinek, indulatainak kifürkészésére alkalmas. Segítségével át lehet „látni" az Asztrál Pajzson is.

Bármilyen erősítésű Asztrálszemmel tekintesz is valakire, egyet mindenképpen és biztosan megtudhatsz – az illető érzelmi kiegyensúlyozottságának mértékét, másként szólva Karizmája számszerű értékét (lásd Tulajdonságok, Kalandozók könyve).

Ezen felül tégy egy Erősség-próbát az áldozat Asztrális Ellenállásával szemben – a diszciplína erőssége alapesetben 0, ez 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető.

Ha a próba sikertelen, csak a célpont legnyilvánvalóbb érzelmeiről szerzel tudomást – amelyek általában már puszta emberismerettel is felfedezhetőek. Kimagaslóan erős érzelmekről van itt szó: ilyen a heves szerelem, a vak gyűlölet, a lovag állhatatossága, vagy éppen a fellángoló szexuális vágy. Mindezeknek is csak a létére derül fény; a céljukra, arra hogy az illető kinek vagy minek az irányában érez, nem. Erre a diszciplína alkalmazója legfeljebb következtethet: például kitalálhatja, hogy a pap vak hűsége istene felé irányul.

Abban az esetben, ha az Erősség-próba sikeres, világossá válik az érzelmek célja is, mi több, a kevésbé nyilvánvaló érzelmek is napvilágra kerülnek. Az Asztrálszem egyszeri használata nem egyenlő az áldozat érzelmi életének teljes feltérképezésével. Segítségével megpillantható öt nyilvánvaló, három átlagos vagy egy titkolt érzelem. Legutóbbiról akkor beszélünk, ha valaki összpontosít arra, hogy lelke mélyén elrejtsen egy érzelmet, illetve indulatot – ezt egyszerre legfeljebb kettővel teheti.

A diszciplína alkalmazója vagy a KM-re bízza, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet is. Felteheti a kérdést, hogy a diszciplína áldozata miként érez meghatározott személyek vagy eszmék irányában. Kérheti az öt legnyilvánvalóbb érzelem felsorolását, vagy tudakozódhat egy esetleges titkolt érzelem felől. A választól függetlenül a kérdezősködést annyiszor ismételheti meg, ahányszor a felsorolt feltételek lehetővé teszik.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy irányában alkalmazható. Ez idő alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen – mindvégig összpontosítania kell, és készületlennek számít.

A diszciplína másik használati módja, mikor az alkalmazó az Asztrálszem tekintetével nem egyvalakit vesz alaposan szemügyre, hanem gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor megtudhatja a közelben tartózkodó – legfeljebb tíz – személy Karizma tulajdonságának értékét, érzelmeiket és azok célját azonban nem fürkészheti ki.

Az Asztrálszem használatáról a diszciplína célpontja ill. célpontjai nem szereznek tudomást,

Auraérzékelés

Kyr, Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2 Ψp / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Asztrális és Mentális
Erősség:	1+

Minden kifejlett lélekkel bíró teremtmény kisugározza magából Személyes Auráját. Ez azon túl, hogy megvédi a lélek uralta testet a mágia bizonyos formáitól, messzemenően jellemző az illetőre. Egy varázsló vagy egy Pszi-adeptus képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye a Személyes Aurát. Ha már máskor is „látta" és megjegyezte, az Aura alapján felismeri a lelket, bármely testben lakozik is. Képes észlelni a szembeötlő természetellenességet is, mint mikor az emberi lélek állatban lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető milyen fajhoz tartozik.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen információt csak akkor szerezheti meg, ha „átlát" a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, hogy Auraérzékelés diszciplínájával sikeres Erősség-próbát dob külön-külön célpontja Asztrális és Mentális Ellenállásával szemben – a diszciplína erőssége alapesetben 1, ez 2 Ψp-onként 1-gyel növelhető. Mindkét Erősség-próbához ugyanaz az Erősség használandó, nem kell külön-külön felnövelni őket. Ha legalább az egyik Erősség-próba sikertelen, úgy a diszciplína csak a célpont Ellenállásainak nagyságrendjéről szolgáltat adatokat – nem számszerűen ugyan, de elárulja, milyen erős az illető Asztrális és Mentális Ellenállása a Statikus Pajzsokat is beleértve.



Ellenállás értéke	Ellenállás ereje
0 – 10	Nincs
11 – 15	Gyenge
16 – 20	Mérsékelt
21 – 25	Közepes
26 – 30	Erős
31 – 35	Nagyon erős
36 – 40	Kimagasló
41+	Hatalmas

Aurahamisítás

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura elváltoztatására – nagyon ritka esetektől eltekintve – nincs mód!

Amely személyeket a diszciplína alkalmazója Auraérzékeléssel megvizsgált, azoknak az auráját képes mímelni és felvenni – természetesen csak látszólag.

Amikor az alkalmazó auráját valamilyen diszciplína vagy varázslat segítségével vizsgálják, az Aurahamisítás Erősségét le kell vonni annak Erősségéből, vagy a próba értékéből, amennyiben valamilyen képzettséggel, képességgel vizsgálódik valaki. Az Aurahamisítás diszciplína Erőssége 2 Ψpontonként 1. Aki az így lecsökkentett Erősségű diszciplínájával vagy varázslatával nem dobja meg az Erősségpróbáját, esetleg más próbáját, az a siopa aurája helyén a lemásolt aurát látja. Azok, akik nem gyanakszanak, és ezért nem tesznek fürkésző próbákat, mindenképp a lemásolt aurát látják.

Ennek a diszciplínának igazán akkor van szerepe, ha az alkalmazó valakivel Telepatikus kapcsolatot kezdeményez más nevében – Telepátiánál ugyanis az Aura lenyomata alapján ismerik meg egymást a résztvevők.

Belső Idő

Slan – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	30 Ψp
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	-

A diszciplínát nevezik a Sárkány álmának is, melyben, a Slan emberfeletti sebességre tehet szert – igaz, csak rövid időre. A Slan saját ideje egy pillanatra felgyorsul, ez idő alatt hihetetlen dolgokra képes. A karakter ilyenkor kilép az idő folyamából, és belső idejében cselekszik.

A Belső idő alkalmazása nem számít cselekedetnek, a slan így bármikor aktiválhatja – akármikor (akármelyik kezdeményezésnél) dönthet úgy, hogy Belső idejébe lép. Amikor a Slan alkalmazza a diszciplínát, abban a pillanatban (azon a Kezdeményezésen) végrehajthat egy egyszerű vagy egy mozgás-értékű cselekedetet, és emellett 2 szabad cselekedetet is. Amennyiben ezt a cselekedetet támadásra szánja, célpontjai készületlennek számítanak ellene. A Slan olyan gyors, hogy bármit tegyen is, e cselekedete során senki nem hajthat végre ellene Megszakító Támadást, illetve amennyiben cselekedetét helyezett készenlétbe, azt sem alkalmazhatja a karakter ellenében.

A Slan bármikor alkalmazhatja a Belső idő diszciplínát – egy adott körben egy kezdeményezésen azonban legfeljebb csak egyszer. Amennyiben a Slan egyazon körben kétszer is alkalmazná a diszciplínát, az így nyert cselekedetek nem adhatóak össze – tehát a két egyszerű cselekedet helyett a karakter nem hajthat végre egy teljes-körös cselekedetet.

Miután kilép belső idejéből, a karakternek fel kell vennie a küzdelem rendes ritmusát, alkalmazkodnia kell az idő szokásos folyásához. A Belső idő alkalmazása után a karakter Kezdeményezése a harc hátralévő részére megváltozik – új kezdeményezése az lesz, amikor a Belső idő diszciplínát alkalmazta.

Belső idő alkalmazása közben a Slan más diszciplínát nem alkalmazhat – Statikus Ψ-pajzsai azonban ilyenkor is fennmaradnak.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Chi harc

Slan – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	2 Ψp
Hatás Időtartama:	1 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Chi harc nem más, mint a harc- vagy kardművész azon tudása, mely segítségével a belső energiáit harc közben a teste szolgálatába állíthatja. Ettől lesz több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverhasználónál – ez a harc igazi művészete. Az alkalmazás közben mozdulatai csiszoltabbá, pontosabbá válnak, tökéletesen felveszi a küzdelem ritmusát. Ütéseiben nem csupán izomzatának ereje és testének súlya nyilvánul meg, hanem felszabadított tudati energiái is. A harcművész puszta keze – ha úgy kívánja – a legélesebb karddal lesz egyenértékű, vagy buzogányként zúz. A kardművész eggyé válik fegyverével, mintegy saját végtagjaként érzékeli és kezeli azt. A Chi harc használata során az alkalmazó vonásai összpontosításról árulkodnak, arca kifejezéstelen kőmaszkként hat, tekintete maga elé mered, hiszen nem csak a szemére, hanem érzékeinek együttesére hagyatkozik. Mondják, a Slanek az effajta állapotot a Sárkány ébredésének nevezik.

A Chi harc ideje alatt az alkalmazó +1 bónuszt kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá az okozott sebzésre. Mindhárom esetben úgy kell kezelni a bónuszt, mintha az az alap TÉ, VÉ illetve sebzés részét képezné: a karakter többszörös támadásainak számát például az így megnövelt TÉ alapján kell kiszámolni. Chi harc közben a karaktert nem lehetséges közrefogni, vagy orvtámadást végrehajtani ellene. Azonban ilyenkor nem foghatja vissza csapásai erejét sem.

A diszciplína alkalmazása folyamatos koncentrációt igényel, így Chi harc közben nem lehetséges más diszciplína használata, ám a már korábban aktivált és még tartó diszciplínák (például aranyharang) fenntartása, vagy a Dinamikus Pajzs felhúzása továbbra is lehetséges. Amennyiben a Chi-harcost bármi olyan külső mentális behatás éri, amely képes kizökkenteni a koncentrációból, az egyúttal véget vet a Chi harcnak is.

A Chi harcot legfeljebb annyi körig lehet egyhuzamban folytatni, amennyi az alkalmazó Pszi használat képzettségének a szintje, ezután a kimerült testnek és elmének legalább annyi kör pihenésre van szüksége, amennyit előzőleg Chi-harcban töltött. Amennyiben ennek a letelte előtt a karakter újra alkalmazná a Chi harcot, a már pihenéssel töltött körök száma levonódik az eddig használattal töltött körök számából.

A pihenés itt mindössze annyit jelent, hogy a karakternek „normális harcot" kell folytatnia, más diszciplínákat azonban alkalmazhat.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Csettintés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	-
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	-
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A diszciplína alapvető képessége minden Ψ-használónak. Alkalmazásához elenyészően kevés Ψ-energia szükséges, ezért a csettintésre nem kell Ψ-pontot áldozni, viszont a hatás létrehozójának legalább 1 Ψp-tal rendelkeznie kell. Egyszerre csak egyvalakivel szemben használható, ilyenkor mindössze annyi történik, hogy az illető tudomást szerez a diszciplína alkalmazójáról. Hatása hasonló ahhoz, mint amikor egy csendes teremben valaki csettint. A „csettintést" csak a kiszemelt „áldozat" hallja – nem tudja, kitől származik, de tudja, milyen irányban keresse őt. Tapasztalatlan emberek első reakciója feltétlenül az, hogy az alkalmazó irányába, netán rápillantanak.

A csettintés csak azzal szemben használható, akit az alkalmazó lát.

Dinamikus y-pajzs

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	1+ (lásd a leírást!)
Hatás Időtartama:	speciális (lebontásig)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	nem cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Dinamikus Pajzs segít meggátolni a karakter Statikus Pajzsainak bontását.

Amikor a karakterrel szemben Ψ-ostrom diszciplínát alkalmaznak, a támadást megérezve eldöntheti, hogy aktuális Ψp-jaiból mennyivel kívánja megnehezíteni a támadó dolgát. Ezt a ráfordított mennyiséget elkölti, és cserébe Ψp-onként 1E-ű Dinamikus pajzsot nyer. A Dinamikus Pajzs Erősségét le kell vonni a Ψ-ostrom erősségéből – és a statikus Pajzsot az így csökkentett Ψ-ostrom bontja csak.

Egyensúly

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	2+ Ψp
Hatás Időtartama:	1 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nem csak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani – például kötéltánc –, hanem bizonyos harci helyzetekben is. A diszciplína a karakter Egyensúlyérzék és Akrobatika képzettség-próbáihoz +3-at ad minden felhasznált 2 Pszi-pontért.

A diszciplína hatását az alkalmazó minden esetben csak magára tudja alkalmazni, tehát csak alapfokú felhasználása ismeretes.

Emlékfelidézés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	1 Ψp / E
Hatás Időtartama:	1 perc (10 kör) – lásd a leírást
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	2 teljes-körös cselekedet (Megszakító támadás)
Ellenállás:	Mentális (ha akar)
Erősség:	1+

A diszciplína helyszínek, szövegek, vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – események felidézésében nyújt segítséget. Ha a Ψ-alkalmazó szeretne valamit úgy az elméjébe vésni, hogy arra később – minden részletében – visszaemlékezzen, akkor rövid (két körig tartó) meditációval mintegy beleégeti a kívánt dolgot az agyába. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető. Az emlék ezek után ugyanúgy halványodni kezd, mint egy nem efféle beégetéssel szerzett kép. Ha az alkalmazó szeretné elkerülni az emlék elhalványulását, akkor ha újra végrehajtja magán a diszciplínát egy évig újra tökéletesen birtokában lesz az emléknek.

Persze az emlékfelidézésnek is megvannak a maga korlátai; a karakter egyszerre csak bizonyos számú emléket képes elméjében tárolni – ha túllépi a korlátait, esetleg nem lesz képes felidézni majd az emlékeket. Minden alkalommal, amikor valamely emléket fel szeretné idézni, a karakternek tennie kell egy Pszi használat képzettség-próbát, amelynek a célszáma az elméjében az ezen diszciplína segítségével tárolt emlékek száma – ha a próba sikertelen, nem sikerült felidéznie az emléket.

A diszciplína nem csupán az ilyen módon tárolt emlékek felidézésére alkalmas – lehetőség van más emlékeket is feleleveníteni. Ilyenkor a Diszciplína Erőssége hozzáadódik az Emlékezésre tett Intelligencia próbához.

Mesterfok: Mesterfokú alkalmazás esetén nem csak saját magunkban idézhetünk fel emléket, hanem másokban is, bár ehhez meg kell tudni érinteni a kiszemelt célpontot. Másban, ha beleegyezik, bármilyen emléket felidézhetünk; ilyenkor ő határozza meg, milyen emlékképeket kíván megidézni. Ha ellenkezik, akkor legalább hozzávetőlegesen tudnunk kell, milyen emléket keresünk, és ez mikor történt az áldozattal. Amennyiben olyasvalakin akarod alkalmazni a diszciplínát, aki ezt nem szeretné, sikeres közelharci érintő támadást kell tenned ellene, és ezután egy Erősség-próbát kell dobnod a Fizikai Ellenállásával szemben. A diszciplína alap erőssége 1 (1 Ψp-ért) – ez 1 Ψp-onként 1 E-vel növelhető. Ha mindkettő próba sikeres, a diszciplína hat célpontodra – ekkor a mesélő megítélése szerint hatnak rá emlékei.

Példa: Azt nem tehetjük meg, hogy valakiben felidézzük az eddig átélt legnagyobb fájdalom emlékét, de ha tudjuk, hogy az illető kiskamasz korában csúnyán megégette magát egy kovácsműhelyben, azt az emléket már feléleszthetjük benne. Amennyiben az áldozat Mentális ellenállása sikertelennek bizonyul, úgy a kép felelevenedik elméjében, s 10 körig olyan pontos képet nyújt, mintha pár perce történt volna. Az, hogy az adott emlékek a célpontra milyen hatást gyakorolnak, minden esetben a KM dönti el. (elképzelhető hogy az áldozat az emléket már feldolgozta, s így semmilyen hatással nincs rá a dolog, de az is lehet, hogy magatehetetlenül magába roskad az emlékek hatására).

Energiagyűjtés

Kyr – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást!
Hatás Időtartama:	végleges
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	lásd a leírást!
Ellenállás:	-
Erősség:	10

A Kyr metódus legalapvetőbb diszciplínája, a varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló elméjébe gyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), az energiát, melyből a varázslatait létrehozza. Természetesen egyszerre legfeljebb annyit, amennyit elméje befogadni képes. Erről a mennyiségről a varázsló szintjének függvényében a maximális Mana-pont érték tudósít. Az Energiagyűjtés leegyszerűsítve nem más, mint a Ψ-pontok Mana-pontokra váltása – a váltószám az Energiagyűjtésre alkalmazott módszertől függ. Itt csak a három alapvető módszert ismertetjük: a Meditációs-formulát, a Kivonást és a Kisajtolást.

Meditációs formula: A meditációs formula (1 Ψp-ért 5 Mp) alkalmazásához a varázslónak a Meditációs Varázskörben kell tartózkodnia (ennek elkészítése 30 percbe telik) és ott 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd Kyr Diszciplínák, Transz). Már ebből is látszik, hogy ennél a módszernél jelentős előkészületekre van szükség, s a varázsló másfél óra hosszan helyhez van kötve. Mégis, a varázslók, ha idejük és a körülmények engedik, ehhez az energiagyűjtési módszerhez folyamodnak, mert így juthatnak a legtöbb mágikus energiához (Mp) a legkevesebb Ψp-ért.

Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Energiagyűjtés sikertelen lesz, s a felhasznált Ψp-ok is elvesznek. Mi több, a varázsló elméjéből elillan a már korábban összegyűjtött energia is, azaz Mana-pontjainak száma nullára zuhan. Ha az 1 órás meditáció zavartalanul véget ér, a varázsló sikerrel gyűjtötte elméjébe a kívánt mennyiségű mágikus energiát. Ötször annyi Mana-pontot kap, mint ahány Ψ-pontot a diszciplína alkalmazására fordított – tehát a Meditációs formula alkalmazásával 1 Ψp-ért 5 Mana-pont jár.

Kivonás: A kivonáshoz (1 Ψp-ért 2 Mp) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak az elméjükben tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük. A sietségért cserébe a kisebb hatékonysággal fizetnek – a módszer a Ψp-ok valóságos pazarlása! Ellenben csak 2 körig tart, és sem Transz, sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá; azaz semmiféle előkészületet nem igényel, mindössze némi összpontosítást. Közben a varázsló sétálhat, léptethet a lován, de nem harcolhat, varázsolhat, s nem alkalmazhat más diszciplínát. Védekező harcmodor folytatása közben is lehetséges a kivonás, de ehhez Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni 15-ös célszámra.

A módszer alkalmazásakor a varázsló kivonja környezetéből a többletenergiákat, mindenhonnan csak keveset és csak a felesleget – nem árt senkinek és semminek. Kivonással kétszer annyi Mana-ponthoz jut, mint ahány Ψp-ot a diszciplínára áldozott – tehát Kivonással 1 Ψp-ért 2 Mana-pontot kap.

Kisajtolás: A Kisajtolás (1 Ψp-ért 3 Mp) természetéből fakadóan fekete mágia! Alkalmazásakor a varázsló nem a felesleget vonja el a környezetétől, hanem kisajtol abból annyi energiát, amennyit csak képes. A folyamat eredményeként a varázsló Zónájában (20 m sugarú gömb) a növények elszáradnak (csak 20 Mp fölött) és az élőlények kínzó fájdalmat éreznek egész testükben. A fájdalom nem jár sebbel, de Fp-vesztést okoz a varázsló Zónájában tartózkodó összes lénynek, köztük a varázslónak is. A veszteség minden megkezdett 20 Mp után k6 Fp (például: 20 Mp => k6 Fp; 25 Mp => 2k6 Fp; 70 Mp => 4k6 Fp). Az áldozat ilyen módon Ép-t soha nem veszíthet!

A Kisajtolás egy egyszerű cselekedet alatt elvégezhető, és háromszor annyi Mana-pontot eredményez, mint ahány Ψp-ot a varázsló a diszciplínára elhasznált – tehát Kisajtolással 1 Ψp-ért 3 Mp jár.

A leírtak kivételével a Kisajtolás módszere teljesen azonos a Kivonással.

Ébredés (Ébresztés)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	0
Hatás Időtartama:	azonnali – lásd a leírást
Hatótáv:	alkalmazó (af) vagy érintés (mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A Ψ-alkalmazó képes „beprogramozni" magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyásolás nélkül felébredjen. Az önszuggesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek az álom alatt is működnek – noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja – a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakasszó, az Éjközép teljes sötétje, lova ideges horkantása, stb.

A diszciplína nem működik, ha a karakter ájult, kábítószeres álomba merült, vagy valamely mentális támadás hatására kapcsolt ki a tudata. A diszciplínát hasonlóképpen nem lehet használni éber állapotban sem, mivel nyugodt, inaktív elme szükséges hozzá. Az alkalmazáshoz legalább egy Ψ-ponttal kell rendelkeznie a karakternek. A diszciplínát közvetlenül elalvás előtt kell alkalmazni.

Mesterfok: Mesterfokú alkalmazás esetén a karakter képes mások ébredését is előre meghatározni. Ilyenkor az alapfokú használatnál leírt megkötések a célpontra vonatkoznak – kivéve a Ψp megkötést, mivel a Ψp-tal az alkalmazó kell, hogy rendelkezzen. Az ébresztés csak a célpont beleegyezésével történhet, aki nem szeretné, azon nem lehet alkalmazni – így erősségpróbának sincs helye a célpont ellenállásával szemben.



Érzékelhetetlenség

Slan, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	3 Ψp/E
Hatás Időtartama:	1 perc – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplína alkalmazója mozdulatlanná dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek számára, sőt a Hatodik Érzék diszciplína segítségével sem fedezhető fel. Az Érzékelhetetlenség folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ-alkalmazás vagy kommunikáció) nem végezhető. Ha valaki a diszciplína hatóideje alatt valami okból a karakterhez ér, a hatás azonnal véget ér. A diszciplínát nem lehet olyankor aktiválni, ha közben valaki figyeli az alkalmazót.

Az Érzékelhetetlen karakter a Kyr metódus Auraérzékelése előtt is rejtve marad, csupán olyan láthatatlanság-észleléssel vagy fürkésző varázslattal fedezhető fel, amely a diszciplínánál magasabb Erősségű. A diszciplína minden, az alkalmazóra irányuló ilyen jellegű mágia Erősségét csökkenti annyival, amennyi az Erőssége – amennyiben a Erősség így 0-ra vagy az alá kerülne, a mágia teljesen hatástalan marad a diszciplína alkalmazójával szemben.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 3 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Érzékélesítés (Tompítás, Megzavarás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	2 Ψp / E
Hatás Időtartama:	5 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	**Fizikai** ellenállás
Erősség:	1+

A Pszi-energiák lehetőséget nyújtanak arra, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv hatásfokát növeljük vagy csökkentsük. A diszciplína arra ad módot, hogy a látást, hallást, szaglást, tapintást és ízlelést akaratunk szerint befolyásoljuk. Másokra csupán Mesterfokon lehetséges hatni a diszciplínával

A látás élesítésével a karakter +2 módosítót kap minden Észlelés és Keresés képzettség-próbájára, továbbá látótávolsága kétszeresére nő. A látás megzavarása esetén az áldozat elvakítottnak számít, és minden a látással kapcsolatos próbájához -2 módosító járul, többek között a támadó dobásokhoz is.

A hallás élesítése +2 módosítót ad Hallgatózás képzettségpróbákra, illetve kétszeresére növeli a karakter hallótávolságát. A hallás megzavarása esetén az áldozat elsüketítettnek számít, és minden a hallással kapcsolatos próbához -2 módosító járul.

A tapintás élesítésével a karakter kézügyesség-alapú képzettség-próbáira kap +2 módosítót – Kézügyesség, Zárnyitás, és jó néhány Szakma és Mesterség képzettség tartozik ide. A tapintás megzavarása esetén az említett próbákra -2 módosító járul.

A szaglás vagy az ízlelés élesítésével a karakter +2 módosítót kap azon képzettség-próbáira, amelyekben szerepet játszhat a szaglása vagy az ízlelése – többek között a Mesterség (Alkímia), és a Mesterség (Méregkeverés), valamint egyes, a gasztronómiához kapcsolódó Ismeret és Szakma képzettségek tartoznak ide. A szaglás élesítése esetén a Szaglás faji képességgel rendelkező teremtmények +2 módosítót kapnak Észlelés próbáikra, amennyiben ehhez szaglásukat alkalmazzák. A szaglás vagy az ízlelés megzavarása esetén az említett próbákra -2 módosító járul.

Megjegyzés: A diszciplína nem alkalmas arra, hogy bármely érzékszerv befolyásolásával valós kárt okozzunk közvetlenül. Például nem lehet annyira felfokozni valakinek a hőérzetet, hogy az Fp vesztéssel járjon.

Mesterfok: A diszciplína mesterfokon másokra is alkalmazható. Amennyiben olyasvalakin akarod alkalmazni, aki ezt nem szeretné, sikeres közelharci érintő támadást kell tenned ellene, és ezután egy Erősség-próbát kell dobnod a **Fizikai** Ellenállásával szemben. Ha mindkettő sikeres, a diszciplína hat célpontodra. A diszciplína alap erőssége 1 (2 Ψp-ért) – ez 2 Ψp-onként 1 E-vel növelhető.

A diszciplína alkalmazásával egyszerre több érzék is befolyásolható, Pszi-pont költsége azonban csak egyetlen érzék befolyásolására vonatkozik – amennyiben egyszerre többet szeretnél befolyásolni, úgy a Pszi-pont költséget mindegyikért külön ki kell fizetni.

Érzéktisztítás

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	1 Ψp
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A diszciplína alkalmazója 1 Ψ-pontért megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet korábban valamely nagy erejű ingerek eltompítottak. Verőfényről a barlang sötétjébe lépve azonnal „hozzászoktathatja" szemét a megváltozott fényviszonyokhoz; a fülsértő ricsajt követő csendben is kifinomultan hallgatózhat; egyetlen röpke pillanat alatt száműzheti orrából a korábbi bűz- vagy illatfelhő szaglást bénító utóhatását. A diszciplína segítségével a karakter megszűntetheti elvakított vagy elsüketített állapotát, amennyiben ezen állapotok forrása már nem áll fenn.

Az érzéktisztításnak csak alapfokú használata ismeretes.

Éteriség

Slan, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	1
Hatás Időtartama:	1 perc (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína, ám a Slanek szertartásainak elengedhetetlen kelléke. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmazásával föld feletti lebegésre nyílik mód. 1 Ψp felhasználásával 1 percen keresztül lehet a Slan légies.

Légies alakban a Slan 1 láb magasan a föld fölött lebeg – a lebegés magassága nem növelhető. A diszciplína alkalmazása közben a Slant nem sebzik a normális fegyverek, csak a mágikusak hatnak rá. Az energia-alapú támadások (tűz, stb.) közül csak a mágikus természetűek sebezhetik meg. A dolog hátulütője, hogy a Slan sem képes hatni a környezetére. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben **fizikai** támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges. A hatóidő alatt a testnek továbbra is szüksége van levegőre a túléléshez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.



Fájdalomcsillapítás (Kínokozás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	1Ψp/1Fp
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A diszciplína segítségével csökkenthetjük vagy növelhetjük a célpont fájdalmát, fáradtságát, testi kimerültségét. Miután a diszciplína nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő-pontokra nincs befolyással – csak Fp-k adhatóak vissza, vagy vehetőek el. Áldozataidat akár 0 Fp-re is kínozhatod, igazi sebeket – Ép sérülést – azonban ekkor sem okozhatsz. A Fájdalomcsillapítással sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk maximum Fp fölé, bármennyi Ψp-ot is áldoznánk rá.

A diszciplína Pszi-pontonként 1 Fp-t gyógyít, vagy sebez; ám használója legfeljebb annyi Fp-t gyógyíthat, vagy sebezhet a diszciplína egyszeri használata során, amekkora Pszi használat képzettségének szintje.

Megjegyzés: A diszciplína mesterfokú alkalmazásához (kínokozás, illetve más valaki gyógyítása) a Pszi-használónak meg kell érintenie a diszciplína célpontját – amennyiben a célpont ellenáll, sikeres érintő támadást kell tennie.

Halálos Ujj

Slan – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	6 Ψp / 1 Ép + 1 Ψp / 1 E
Hatás Időtartama:	1 nap (lásd a leírást!)
Hatótáv:	érintés
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	**Fizikai**
Erősség:	1+

A diszciplínát a legveszélyesebb Ψ-alkalmazásnak tartják. Használatával időzített belső sérülések okozhatóak a célpontnak. Az alkalmazónak meg kell érintenie ellenfelét, ez harci szituációban sikeres érintő támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti – de huszonnégy órán belül eső – időpontban keletkezik. Ez elkerülhetetlenül bekövetkezik, megelőzése nem lehetséges. A sebzés 6 Ψp-onként 1 Ép – a diszciplína minden esetben Ép veszteséget okoz, és sem a páncélok, sem az Aranyharang, sem a más forrásból eredő Sebzés Felfogó Érték nem vonódik le belőle. Amennyiben az áldozat ellenáll a diszciplínának (tehát szinte mindig), Erősség-próbát kell tenni a célpont **Fizikai** Ellenállásával szemben – a diszciplína Erőssége alapesetben 1, ez 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető. Amennyiben a próba sikertelen, a célpont csupán az okozandó Ép-k felét veszti el (felfelé kerekítve). Nehézsége okán nem alkalmazható korlátlanul – több megszorítás is vonatkozik rá. A diszciplínával egyszerre legfeljebb annyi Ép sebzés okozható, amennyi az alkalmazó Pszi használat képzettsége szintjének a fele (lefelé kerekítve). A diszciplínát naponta egy emberrel szemben csak egyszer lehet alkalmazni. A Halálos Ujj más diszciplínával (Belső idő, Chi harc) egy időben nem alkalmazható – kivételt képeznek a Statikus Pajzsok.



Hatodik Érzék

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	5 Ψp
Hatás Időtartama:	10 perc (100 kör) – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A Hatodik Érzék az agy azon különleges képességeit használja fel, mely lehetővé teszi, hogy az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve megérezze a közeljövőben bekövetkező történések irányát.

A diszciplína alkalmazója különféle megérzésekhez juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek.

Rossz előérzetet kelt minden olyan történés, ami a Ψ-használó cselekedeteitől függetlenül mindenképp bekövetkezik, és a karakter ártalmára lehet. Amennyiben a várható események nagyban függenek a Ψ-használó tetteitől, nem jelentkezik egyértelmű rossz előérzet. Jó előérzethez juthat a diszciplína alkalmazója, ha az időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak.

A Hatodik Érzék diszciplínának két alkalmazási módja lehetséges.

Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipikus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a diszciplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik tudatosan valamilyen módon a biztonságára törnek a diszciplína időtartama alatt, akkor a karaktert rossz előérzet fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami rossz vár rá. Belépve a barlangba fokozódik rossz előérzete – ahogy idővel közeledik az ártalmas esemény –, majd a baj közvetlen megtörténte előtt egy pillanattal megérzi annak irányát is. Ha ez egy támadás volt, már nem érte a diszciplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben a karakter +20 módosítót kap a Meglepetés elkerülésére dobott próbáira. Amennyiben – a fenti példánál maradva – a barlangban veszedelmes lények lapulnak, akik azonban mit sem sejtenek a karakter érkezéséről, így nem is terveznek ellene semmi rosszat, és – a karakter tetteitől függően – nem feltétlenül fordulnak majd ellene, a diszciplína nem jelez veszélyt.

A diszciplína másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy az általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása után a játékos megkérdezheti a Kalandmestert (KM), hogy karakterének milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás nincs! Jellemző helyzet, mikor a karakter egy sötét barlangot kíván felfedezni. Belépés előtt alkalmazza a diszciplínát, s megkérdezi a Kalandmestert előérzeteivel kapcsolatban. Ha a barlangban a karakterre ellenségek lesnek, rossz előérzetei támadnak. Amennyiben azonban a barlang üres, esetleg egy rablóvezér rég elfeledett kincsei várnak, a karakterben jó előérzetek ébrednek. Ily módon a karakter 10 percre képes előre megsejteni a jövő titkait – ez az elköltött Pszi-pontok többszörözésével egyenes arányban növelhető.

Megjegyzés: A Hatodik Érzéknek nincs mesterfoka – a karakternek mindig csak saját maga kapcsán támadhatnak előérzetei.

Jelentéktelenség

Slan, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	2 Ψp/E
Hatás Időtartama:	1 perc (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Slanek életük nagy részét – míg ki nem kerülnek a kolostorból vagy iskolából – csöndes önmagukba zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel töltik. A szinte észrevétlen jelenlét, háttérbe húzódó viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tökélyre fejlesztve, és a Ψ-energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes Jelentéktelenség aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb őrnek, a legfigyelmesebb szemlélőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (Auraérzékelés, Láthatatlanság Észlelése, Hatodik Érzék) Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt – ahol a diszciplína segítségével sikerült észrevétlennek maradnia – hiába járt le a Jelentéktelenség időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

Közönséges példája ennek, ha az alkalmazó úgy kíván halálos ellenségeinek táborán végighaladni – esetleg kikémlelni azt –, hogy járása-kelése észrevétlen maradjon. Ilyenkor a diszciplína segítségével jelentéktelenné válik, s az őrök meg a táborlakók nem figyelnek föl rá: maguk közé tartozónak tekintik. Miután a tábort elhagyta, senkinek nem jut eszébe, hogy idegen járt közöttük. Távozása éppúgy jelentőség nélkül való, mint jelenléte. A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbe elegyedni nem lehet – ez azonnali lelepleződéssel jár –, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a jelentéktelenséget.

A diszciplína alkalmazása idejére a Slan +E módosítót kap álcázás és rejtőzés dobásaira, továbbá minden, a Slan kilétének felfedésére irányuló próbára (így lényegében azok célszáma az erősséggel megemelkedik).

A diszciplína értelmetlen alkalmazása is balul üthet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujába besétálni – azaz bármi olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókkal való azonosulásra – nem vezethet sikerhez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 2 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.



Kiáltás

Slan – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	4 Ψp
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplína segítségével a Slan szellemi energiáival támadásának erejét fokozza. A Kiáltás kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve tökéletes, A karakter +3 módosítót kap az okozott sebzéséhez.

A diszciplína a belső energiákat egy elnyújtott kiáltással szabadítja fel használójából – innen ered neve is. Kiáltás híján (vagy ha a Slan valamilyen okból nem tud, nem akar hangot kibocsátani), a kívánt hatás elmarad. A diszciplína mindig csak egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A diszciplína használatát a támadás előtt kell bejelenteni – amennyiben a támadás sikertelen, a felhasznált Ψp-ok akkor is elvesznek. A diszciplínát minden körben legfeljebb egy alkalommal lehet alkalmazni.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Láthatatlanság Észlelése

Kyr, Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2 Ψp / E
Hatás Időtartama:	1 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	-
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplína végrehajtója látja mindazon mágikusan láthatatlanná tett tárgyakat és élőlényeket, melyek láthatatlanságának erőssége ellen sikeres Erősség ellenpróbát tesz a diszciplína erősségével. Leplezett varázslatok esetében a leplezés erőssége hozzáadódik a láthatatlanság erősségéhez. A diszciplína 2 Ψp-onként 1 E-vel növelhető.

Mana Mentes Terület

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	4Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

A diszciplína szinte mindenben megegyezik a Pszi Mentes Terület diszciplínával, azonban nem a diszciplínákat, hanem a varázslatokat képes meggátolni. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszipont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszihasználat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben

a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkori legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie" az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Mana-Blokk

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2Ψp / E – lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	lásd a leírást
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Ez a diszciplína csupán a Pszi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen mágikus alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Mana-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó varázslat Erőssége + 10. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a varázslatot – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Összpontosítás-próbát kell tennie, melynek célszáma 10 + a Pszi-blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a varázslathoz használt Mana-pontokat.

Mágia Észlelése

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a Tudat érzékelése diszciplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő kötött, és kötetlen manát – sárga színben látja a mana áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A Tudat érzékelése diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a mágiahasználók, és fény derül a mágikus kapcsolatokra, a varázstárgyakra és a mágikusan telített helyekre is. Amennyiben egy tudat mágikusan hat valamire vagy valakire, úgy sárga fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között mágikus kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív sárga fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül, a karakternek Erősség-próbát kell tennie a diszciplína E-jével a mágiát alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott mágia mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat mágikus képességének mértékét, Mana-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkori legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie" az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Mágikus Tekintet

Kyr – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2
Hatás Időtartama:	speciális (megszakításig)
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	speciális
Erősség:	1+

A diszciplína az Energiagyűjtés mellett a Kyr metódus másik csúcspontját jelenti. Kifejezetten újkeletű, bár évek alatt széles körben elterjedt; kifejlesztése egy Ynev-szerte csak a Smaragd Uraként ismert pyarroni mágus nevéhez fűződik. Alapja az okkult tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Összpontosítás próbát köteles dobni (célszám: a varázsló Összpontosítás próbájának eredménye), amit ha elvét többé nem képes tekintetét a varázslóétól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek eredményeként kiszabadulna a Mágikus Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Mágikus Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás kereszttüzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

A varázsló az ellen a személy ellen, aki Mágikus Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. Ez természetesen feltételezi, hogy a varázslás ideje alatt az áldozat nem szabadul a varázsló tekintetétől. A varázslat Erőssége annyival nő, amennyi a varázsló Pszi használat képzettsége szintjének a fele.

Az áldozat a varázslat létrejöttével – de még időtartamának lejártával – sem szabadul a Mágikus Tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet – addig pedig a varázsló annyiszor varázsol rá a leírt kedvezménnyel, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Mana-pontjai engedik.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Mentálfókusz Észlelése

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a Tudat érzékelése diszciplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő tudatok egymáshoz és másokhoz kötődő mentális kapcsolatait, és viszonylagosan azok erősségét is. Amennyiben egy tudat figyel valakit, úgy a figyelő felől egy halványan áramló kék fénypászma indul a célpont felé; amennyiben két tudat kommunikál, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív kék fénycsík észlelhető, míg, ha két tudatot valamilyen mentális mágiával kötöttek össze, a fénycsík vakító kéken ragyog. Amennyiben a mentális kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősség-próbát kell tennie a diszciplína E-jével a megfigyelt tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat szellemi tulajdonságainak (Intelligencia, Akaraterő, Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásának (és pajzsainak) értékét, kasztját, tapasztalati szintjét, aktuális intencióit (amit épp tervez).

A diszciplína használata alatt az alkalmazót nem lehet a hatótávon belül meglepni, hiszen rögtön érzékeli, amint egy tudat ráfókuszál.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti, vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkori legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie" az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Mentálszem

Kyr, Siopa – Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	1 Ψp / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	1 vagy 10 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A Mentálszem egyetlen személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást. Segítségével át lehet „látni" a Mentálpajzson, bár ilyenkor nem égbekiáltó az eredmény – de nem is lebecsülendő.

Tégy egy Erősség-próbát az áldozat Mentális Ellenállásával szemben – a diszciplína erőssége alapesetben 0, ez 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető.

Ha a próba sikertelen, csak annyit állapíthasz meg, hogy az illető figyelemreméltó elme-e, netán átlagos gondolkodó, vagy éppen afféle „ostoba tuskó". Megtudhatod továbbá azt is, ha valakitől, vagy valakihez Mentál-fonál vezet. Hogy kitől kihez, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét áldozatot szemügyre veszi Mentálszemével.

Abban az esetben, ha az Erősség-próba sikeres, megtudhatod az illető értelmi színvonalának és eltökéltségének mértékét, másként szólva Intelligenciája és Akaratereje számszerű értékét (lásd Tulajdonságok) valamint a kasztját és ±1 eltéréssel a karakterszintjét és Ψ-használatának szintjét és fokát.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy irányában alkalmazható. Ez alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen- mindvégig összpontosítania kell, és készületlennek számít.

A diszciplína másik használati módja, mikor az alkalmazó a Mentál Szemmel nem egy valakit vesz alaposan szemügyre, hanem gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor legfeljebb tíz, közelében tartózkodó személyről tudhatja meg azt, amit a sikertelen Erősség-próba esetében írtunk le, mást azonban nem fürkészhet ki.

A Mentálszem használatáról a diszciplína célpontja, ill. célpontjai nem szereznek tudomást.

Pajzs

Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	1+ Ψp
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	lásd leírás

Egyike a Pszi adeptus **fizikai** jellegű diszciplínáinak. Az alkalmazás hasonlít a telekinézishez, ugyanis a tudati energiák elemi erővé való átalakításáról van szó, azonban ebben az esetben egy burok képződik az alkalmazó körül. Az alkalmazás létrehozásakor a siopa meghatározza, hány Pszi-pontot költ a diszciplínára. A pajzs ennyi SFÉ-ponttal rendelkezik majd – ezek csökkentik az alkalmazót ért támadások sebzését, azonban minden támadással a sebzésnek megfelelő mértékben csökken is az SFÉ-pontok száma. A pajzsban tárolt idővel energia magától is szétfoszlik. Minden kör végén 1 ponttal csökken a pajzs ereje.

A diszciplína erőssége megegyezik az aktuális SFÉ értékkel.

Pszeudó

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	Látótáv
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	20

A Pszi adeptus képes Ψp-jai egy részét elkülöníteni, bizonyos korlátozott intelligenciával felruházni, és önálló létre kiszakítani a tudatából. A Pszeudó létrejötte után különböző cselekedeteket képes végrehajtani. Ezeket az alkalmazónak a Pszeudó létrejötte után kell meghatároznia. Ilyen feladat lehet például beszivárogni a célpont mentális pajzsain, és utána egy olyan diszciplínát alkalmazni, ami ellen az alanynak immár nem érvényesül a mágiaellenállása, vagy felszabadítani az áldozat tudatából az ott tárolt manapontokat, és más hasonló trükkök. A pszeduóval számos feladat végrehajtatható – ezek mindegyike egy-egy külön diszciplínában került kifejtésre. A Pszeudónak parancsba adható végrehajtandó diszciplínák a következők lehetnek: Pszeudó-Támadás, Pszeudó-Ék,

Pszeudó-Manarombolás és Pszeudó-Pszirombolás és a tudati diszciplínák (a KM megítélése szerint).

A karakter eldöntheti, hogy mennyi Pszi-pontot áldoz a Pszeudó létrehozására – attól függően, hogy mit akar vele végrehajtatni, és mennyi ideig akarja 'életben' tartani. Amíg a Pszeudó az elmével újra nem egyesül, minden körben veszít egy Ψp-ot. A Pszeudó a létrehozására elköltött Pszi-pontokból gazdálkodik – ezekből alkalmazza az általa végrehajtandó diszciplínákat.

A Pszeudó csak az alkalmazó látótávján belül tevékenykedhet (amennyiben a siopa egyidőben a Tudat érzékelés diszciplínát is alkalmazza, a Pszeudó befolyási területe annak hatóterületére változik). Befolyási területén belül a Pszeudó egy szempillantás (egy szabad cselekedet) alatt ott teremhet bármely ponton. A Pszeudó kezdeményezése mindig megegyezik az őt létrehozó karakterével – még ha annak a kezdeményezése valamilyen okból meg is változik a harc során. Mindig egyazon pillanatban következnek, és az alkalmazó karakter körönként eldöntheti, hogy melyikük következzen előbb az adott körben. A karakter a Pszeudót szabad cselekedetként utasíthatja.

Amennyiben valamilyen okból szükség lenne rá, a Pszeudó a karakter szellemi tulajdonságait (Intelligencia, Akaraterő és Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásait, valamint Pszi és Összpontosítás képzettségeit használja – ezekre csak igen ritka esetben van szükség, lévén a Pszeudó nem képes a rendelkezésére álló diszciplínák végrehajtásán kívül más cselekedetekre, és őt sem lehet támadni. Fizkai tulajdonságai nincsenek.

A Pszeudóba plántált Pszi-pontok számát a karakter annak aktiválása idején határozza meg. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma – (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). A lecsökkent maximális Ψp addig nem változik, míg a Pszeudó akár egy ponttal is rendelkezik. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor – vagy amint a Pszeudó elvesztette utolsó Ψp-ját is – a karakter maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére. A Pszeudót a karakter még annak elpusztulta előtt visszahívhatja, és beolvaszthatja tudatába – ekkor maximális Pszi-pontjai azonnal visszaállnak eredeti értékükre, valamint a Pszeudó által fel nem használt Pszi-pontok is hozzáadódnak aktuális Pszi-pontjai számához.

Pszeudó-Ék

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	-
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	10

Ez a diszciplína csak Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a 'saját' Pszi-pontjaiból.

Ezt a diszciplínát általában jól összeszokott kalandozó csapatok használják.

A Pszeudó ilyenkor megpróbál beférkőzni a célpont valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán, és egy csatornát képez, amelyen keresztül külső forrásból lehet a célpontra varázsolni, vagy Pszit alkalmazni. A beszivárgás a Pszeudónak annyi körébe (teljes-körös cselekedetébe) kerül, amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszipajzsot is, a Dinamikust azonban nem).

A Pszeudón keresztül az alkalmazó vagy más karakter képes lehet a célpontra varázsolni, vagy Pszit alkalmazni. A varázslat vagy Diszciplína minden Erősségéért a Pszeudó veszít 1 Pszi-pontot. Ha a Pszeudó nem tart ki a varázslat vagy diszciplína erejéig, az nem jön létre. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszeudón keresztül kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a Pszeudó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína vagy varázslat automatikusan kifejti hatását (ám legalább 1-es Erősítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a pszeudónak maradnak még Ψp-jai, akár ki is szivároghat – ez feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális Ellenállása.

Pszeudó-Manarombolás

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1+ Ψp
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	10

Ez a diszciplína csak Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a 'saját' Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének mana-fókuszáló képességét. A Pszeudo minden erre költött Ψp-ért 1 Mana-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes mágiahasználó esetében érvényesülhet – kivéve a papokat, akik nem maguk fókuszálják a varázslatokhoz szükséges mágikus energiákat.

Pszeudó-Pszirombolás

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	-
Hatás Időtartama:	E/Kör vagy Egyesülés
Hatótáv:	Önmaga
Hatóterület:	Speciális
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	10

Ez a diszciplína csak Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszeudó alkalmazza a 'saját' Pszi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszeudó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszeudó-Támadás vagy a Pszeudó-Ék diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszeudó megrongálhatja a célpont elméjének Pszi-fókuszáló képességét. A Pszeudo minden erre költött Ψp-ért, 1 Pszi-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes Pszihasználó esetében érvényesülhet.

Pszeudó-Támadás

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	-
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	10

Ez a diszciplína csak Pszeudó létrehozása után használható – lényegében ezt a pszeudó alkalmazza a 'saját' Pszi-pontjaiból. A hatótávon belül bármilyen elme kijelölhető célpontnak. A Pszeudó azonnal megpróbál a kijelölt elme valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán beszivárogni. A beszivárgás a pszeudónak feleannyi körébe (teljes-körös cselekedetébe) kerül, amennyi áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Pszi-pajzsot is, a Dinamikust azonban nem). A beszivárgás automatikusan sikerül neki – eközben ő maga nem bontja le a célpont Ellenállását és pajzsait. Ez után a Pszeudó az alkalmazó által meghatározott diszciplínát (diszciplínákat) hajtja végre – a Pszeudó saját Pszi-pont tartalékából. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszeudó által kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a pszeudó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína automatikusan kifejti hatását (ám legalább 1-es Erősítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a Pszeudónak maradnak még Ψp-jai, akár ki is szivároghat – ez megint feleannyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális Ellenállása.

Pszi Észlelése

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a Tudat érzékelése diszciplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő Pszi energiákat – fehér színben látja a Pszi áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A Tudat érzékelése diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a Pszi-használók, és fény derül a Pszi keltette kapcsolatokra, és a Pszivel telített tárgyakra, helyekre is. Amennyiben egy tudat Pszivel hat valamire vagy valakire, úgy fehér fénypászma indul irányából a célpont felé. Amennyiben két dolog között Pszi keltette kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív fehér fénycsík alakul ki. Amennyiben a kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypászma a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősség-próbát kell tennie a diszciplína E-jével a Pszit alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott Pszi mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat Pszi-használatának mértékét, Pszi-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkori legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie" az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Pszi Mentes Terület

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	4Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése" nevű diszciplínával együtt alkalmazható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Ez a diszciplína tipikusan a nagyobb hatalmú Pszi adeptusok repertoárjába tartozik. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű Pszi-diszciplínák létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkori legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie" az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Pszi-Blokk

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2Ψp / E – lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	lásd a leírást
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Ez a diszciplína csupán a Pszi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen Pszi alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Pszi-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó diszciplína Erőssége + 10. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a diszciplínát – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Összpontosítás-próbát kell tennie, melynek célszáma 10 + a Pszi-blokk erősségének e fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a diszciplínához használt Pszi-pontokat.

Pszi-Lehallgatás

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2Ψp / E
Hatás Időtartama:	összpontosítás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

Ez a diszciplína csupán a Pszi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Az alkalmazó képes rácsatlakozni mások által alkalmazott telepátiára, amennyiben az alkalmazók egyike az érzékelt területen van. Erősség-próbát kell tennie a Pszi-lehallgatás Erősségével, amelynek célszáma a lehallgatott alany Mentális Ellenállásának és a Telepátia diszciplína erősségének összege. Amennyiben az Erősség-próba sikeres, az alkalmazó ki tudja hallgatni a beszélgetést. Ha a próbán nem dob legalább 10-zel többet a célszámnál, a telepátiában lévő feleknek fura érzése támad, és megérezhetik jelenlétét – amennyiben egyikük Pszi adeptus, azonnal észreveszi az illetéktelen hallgatót. Ha az alkalmazó az Erősség-próbán 10-zel többet dob a célszámnál, akkor a résztvevőknek nincs esélyük rájönni, hogy valaki kihallgatja őket. E diszciplínához hasonló hatást, csak az Ősiútban járatos halandók képesek alkalmazni. Máig tisztázatlan, hogy miként tett szert rá Siopa.

Pszi-lökés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Mf
Fizikai

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást!
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	10 m / hatásfok
Hatóterület:	sugár (hatásfokonként 10 m hosszú)
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Pszi-lökés lényegében nem más, mint tiszta kinetikus energia. Ez a kinetikus energia a Ψ-alkalmazó felől árad a célpont irányába. Hatására a célpont elsodródik, sebződik, és – esetleg – fel is borul.

Hatásfok	Ψp	Sebzés	Próba	Sodródás
1	1	1	0	Parányi
2	2	1d2	4	Apró
3	4	1d4	8	Kicsi
4	8	2d4	12	Közepes
5	20	3d4	16	Nagy
6	36	4d4	20	Hatalmas
7	52	5d4	24	Óriási
8	68	6d4	28	Kolosszális

A diszciplína hatása csak egy pillanatig – egyetlen támadás erejéig – tart. A Pszi-lökéssel való célzáshoz az alkalmazónak egy Távolsági Érintő támadást kell dobnia (lásd Harc Fejezet – Érintő támadás). A lökés hatásai és a diszciplína Ψp igénye az elköltött Ψp mennyiségtől függenek az alábbi táblázat szerint. A sebzés a rendes sebzés-szabályok szerint működik – sikeres támadó dobás esetén az Fp-kből, túlütés esetén az Ép-kből vonódik le. Amennyiben a lökés a célpontot eltalálja, úgy a célpont hátrasodródhat – ha a célpont mérete kisebb a táblázatban a lökés mértékének megfelelő sorban található méretnél, úgy kétszerannyi ynevi láb távolságot sodródik hátra, amennyi a feltüntetett méret és a saját mérete közti különbség. A célpontnak továbbá Ügyesség vagy Erő próbát kell tennie (amelyik nagyobb) a táblázatban szereplő célszám ellenében – ha a próba sikertelen, a célpont felborul.

Adott méretű lény eltaszításával megállíthatunk egy normál sebességgel haladó lényt, míg ha a szükségesnél egyel nagyobb méretű taszítást használunk ellene, akár a rohamát is megfékezhetjük – ehhez azonban természetesen fel kell készülnünk a rohamra, különben nem tudjuk időben aktiválni az Pszi-lökést.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Ψ-ostrom

Általános, Kyr, Siopa – Mf
Tudati

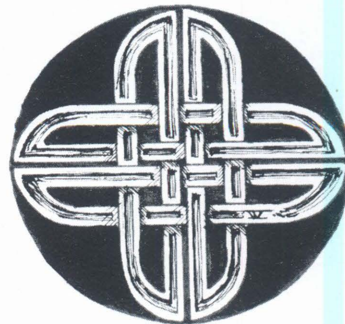
Pszi Pont Költség:	3+ (lásd a leírást!)
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A tudat védelmére felépített Ψ-pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína, mely csak mesterfokon alkalmazható. A diszciplína alkalmazója eldönti, hogy ellenfele Mentális vagy Asztrális Ellenállását akarja-e rombolni, majd meghatározza, hogy a Ψ-ostromhoz hány Ψp-ot kíván felhasználni – a Ψ-ostrom Erőssége 3 Ψ-pontonként 1 lesz. A Ψ-ostrom Erősségével csökkenteni kell a célpont Statikus Ψ-pajzsát vagy Ellenállását. Amennyiben a célpont a Ψ-ostrom ellen a Dinamikus Ψ-Pajzs diszciplínát alkalmazza, úgy a Ψ-ostrom Erősségét először csökkenteni kell a Dinamikus Ψ-Pajzs Erősségével.

A Ψ-ostrommal először a célpont Statikus Ψ-pajzsát lehet lerombolni, magát az eredendő Ellenállást csak akkor, ha már nincs körülötte Statikus Ψ-pajzs.

A célpont lebontott Ellenállásai addig maradnak lecsökkentett értékükön, amíg a karakter természetes úton vissza nem szerzi őket (lásd a Harc fejezetben). A lebontott Ψ-pajzsok pedig addig maradnak így, amíg a karakter újat nem épít helyettük (lásd a Statikus Ψ-pajzs diszciplína leírását).

A Ψ alapfokú alkalmazói nem érzékelik, ha egy elmét pajzsok védenek. Mesterfokon már gyenge (Ψp-ot nem igénylő) koncentrációval megállapítható, ha a tudatot valamiféle védelem övezi.



Pszi-Roham (Pszi-Megfékezés)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Fizikai

Pszi Pont Költség:	az alkalmazó összes meg maradt Ψ-pontja
Hatás Időtartama:	1 azonnali
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy látótáv (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	E/5 Ψp

E diszciplína segítségével a Pszi-használó minden mentális energiáját egyetlen lerohanásszerű közelharci támadásban összpontosítja. Az alkalmazó mély torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a Pszi-Rohamot.

Minden 5 Ψp-ért, amit még az elméjében tárol, az alkalmazó +1 módosítót kap egyetlen támadó dobására. A diszciplína aktiválása nem-cselekedet, időtartama egyetlen csapás idejére szól. Ha a karakter egy körben több támadást is leadhat, akkor is csak az egyik támadó dobásához adhatja hozzá a Pszi-Roham módosítóját. A Ψ-használó nem döntheti el, hány Ψp-ot szán a rohamra, kötelező beleölnie minden megmaradt energiáját.

Mesterfok: Mesterfokon arra is van lehetőséged, hogy Pszi-pontjaidat egy támadás megfékezésére használd – ilyenkor ellenfeled Támadó dobásának módosítója 5 Ψp-onként -1. Mivel a diszciplína használata nem számít cselekedetnek, végrehajthatod valaki másnak a körében is. Látótávolságon belül bárkinek megfékezheted egyetlen támadását. A Ψ-használónak ugyanúgy fel kell használnia minden Ψp-ját, és a módosító is hasonlóképpen alakul.

Ez a diszciplína olykor igen hasznos lehet, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni veszélyeit: elméd feltöltődéséig képtelen leszel bármiféle Ψ-alkalmazás használatára.

A diszciplína erőssége megegyezik a nyert támadó dobás módosítóval, azaz 5 Ψp-onként 1E.

Siopa Tekintet

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	2
Hatás Időtartama:	speciális (Megszakításig)
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Ezt a diszciplína a Kyr metódus Mágikus Tekintetének mintájára hozták létre a Siopa rendszer megalkotói – így kifejezetten újkeletű. Ugyanazon okkult tanon alapul, mint a kyr Mágikus tekintet – miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak itt is minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie. Nem alkalmazható együtt a „Tudat Észlelése" diszciplínával, ugyanis pontosan látni kell a célpont szemeit.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Összpontosítás próbát köteles dobni (célszám a siopa Összpontosítás próbájának eredménye), amit ha elvét, többé nem képes tekintetét a siopáétól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek eredményeként kiszabadulna a Siopa Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Siopa Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg, ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás kereszttüzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, aki Siopa Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes olyan diszciplínákat alkalmazni, amelyeknek a célpont Asztrális vagy Mentális Ellenállásán kell felülkerekedniük. Ez természetesen feltételezi, hogy az alkalmazás ideje alatt az áldozat nem szabadul a siopa tekintetétől. A diszciplína Erőssége annyival nő, amennyi a siopa Pszi használat képzettsége szintjének a fele. Amennyiben a siopa Pszeudót alkalmaz így, Pszeudó-Támadás vagy Pszeudó-Ék használata során a Pszeudóval szemben ennyivel kevesebbnek számít a célpont Asztrális és Mentális ellenállása.

Az áldozat a diszciplína létrejöttével – de még időtartamának lejártával – sem szabadul a Siopa Tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet – addig pedig a siopa annyiszor használ ellene diszciplínákat a leírt kedvezménnyel, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Pszi-pontjai engedik.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Statikus Ψ-pajzs

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	5 Ψp / E
Hatás Időtartama:	végleges (lebontásig)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	15 perc (150 kör)
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Ψ-pajzsok hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és Pszi befolyások ellen. A Ψ-alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudati támadások fennakadhatnak. A Statikus Pajzs egyfajta állandó védelem, ami mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem rombolja.

Egy E-nyi statikus pajzsot 5 Ψp-ból lehet felépíteni. Két különböző Statikus Pajzs létezik: Asztrális és Mentális. Az Asztrális Pajzs az Asztrális ellenállást növeli, a Mentális Pajzs a Mentális ellenállást. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs Erősségét hozzáadjuk a Mentál vagy az Asztrális Ellenállás értékéhez – a mentális illetve asztrális támadások ellen az ellenállások ilyeténképp megnövelt értéke számít majd. A pajzsok csak az asztrális és mentális támadások ellen védik a tudatot – az olyan hatások ellen, amelyek nem minősülnek ilyen támadásnak, a pajzsok nem érvényesülnek.

Miután a Statikus Pajzs felépült, többé nem befolyásolható: Erősségét a karakter sem növelni, sem csökkenteni nem képes. Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ-alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hisz immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb 150 körön át tartó meditációval lehet, vagy a Ψ-ostrommal (lásd a Ψ-ostrom diszciplína leírását).

A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψp-ok a későbbiekben nem számítanak bele az aktuális Ψp-ok számába. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazó megteheti, hogy egy békés napon az összes Ψp-ját Statikus Pajzsok emelésére fordítja, majd pihenés után elméje ismét maximális Ψp-jaira töltődik – noha tudatát már védi(k) a Statikus Pajzs(ok). Minden elme köré legfeljebb egy Asztrális és egy Mentális Statikus Pajzs építhető.

Statikus Ψ-pajzs mesterfokú alkalmazással bárki (nemcsak ember, de bármely, lélekkel rendelkező lény) elméje köré építhető.

Telepátia (Gondolatátvitel)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Tudati

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást!
Hatás Időtartama:	lásd a leírást!
Hatótáv:	lásd a leírást!
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	lásd a leírást!

Az egyik legősibb alkalmazás, más néven Gondolatátvitel. Egyike azon kevés általános diszciplínának, amelyek igazán csak mesterfokon használhatóak. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni. A Telepátia csak Ψ-képességgel rendelkezők között működik. Alapfokon az alkalmazó nem tud beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzá intézet gondolati üzenetet képes „fogni".

A diszciplína mesterfokú alkalmazása ad módot arra, hogy az alkalmazó a Gondolatátvitelt megindítsa, és – két mesterfokú alkalmazó esetében – kétoldalú kapcsolat hozzon létre.

A telepatikus gondolatátvitelnek több szintje létezik. Az egyik, amikor a használó nem ismeri a másikat, de látja azt, a másik, amikor ismeri és látja is, és végül az, amikor ismeri, de nem látja.

Az első módszer segítségével a Ψ-használó látótávolságon belül (észszerű távolságban, ameddig képes felismerni az illető arcát; ez emberek esetében 100 láb körül van, amit faji módosítók, vagy egyéb behatások (fényviszonyok, időjárási körülmények) változtathatnak) bárkinek üzenhet. 4 Ψp-ért egy kör időtartamot kitöltő üzenetet küldhet célpontja felé. Ez nem biztos, hogy célba is ér; az üzenet „címzettje" ilyenkor nem tudja, kitől kap üzenetet, csupán annyit észlel, hogy Mentális Ellenállásának nekifeszül valami. Ekkor dönthet, hogy megnyitja-e pajzsait egy körre (és kockáztatja, hogy esetleg nem üzenet, hanem mentális támadás érkezik), vagy elzárkózik a külső behatás elől. Az utóbbi esetben az üzenő dönthet úgy, hogy – még ugyanabban a körben – további Ψp-okat áldoz az üzenetre; ilyenkor 4 Ψp-ért 1 E-vel növelheti az üzenet hatásfokát (alapból 1) – és erősség-próbát tesz a célpont Mentális Ellenállásával szemben. Ha a próba sikeres, a célpont akarata ellenére is megkapja az üzenetet.

A második mód segítségével a Ψ-használó látótávolságon belül üzenhet olyanoknak, akik ismerik őt. Ekkor 2 Ψp-ot áldoz 1 környi „beszédre" – ilyenkor azonban társai, akik korábban már kommunikáltak vele mentálisan, felismerik őt, és megnyithatják előtte mentális pajzsaikat. Fontos azonban megjegyezni, hogy a „címzettek" ez esetben is egy teljes körre nyitják meg pajzsaikat – ezzel egy esetleges harmadik személy visszaélhet. Az üzenet fogadásához nem is kell ébren lenni, de ájult, elkábított, vagy más, természetellenes okból önkívületi állapotba került karakter képtelen megnyitni pajzsait az üzenetek előtt – ám ilyenkor is megpróbálhatod (igaz itt E-ként 2 Ψp-ért) túlerősíteni a pajzsait.

A harmadik módszer segítségével nagy távolságokra is lehetségessé válik az üzenetküldés, ez azonban rendkívül nagy Pszi-pont költséggel jár, és szigorú feltételeknek kell teljesülniük hozzá. Látótávolságon túlra csak olyanoknak küldhetsz üzenetet, akikkel szoros kötelékek kötnek össze; ilyen a mester és a tanítványa, a közvetlen családtagok, vagy a gyermekkori barátok között lévő kötődés – vagy éppen az évek óta együtt kalandozó bajtársak köteléke. Röviden szólva: csak olyanok üzenhetnek egymásnak ily módon, akik között szimpatikus viszony áll fenn. Ám még ebben az esetben is az üzenet Ψp igénye igen magas – minden egyes környi üzenetért a távolságtól függő megnövelt Ψp költséget kell fizetni az alábbi táblázat szerint. Természetesen a címzett felismeri, kitől jött az üzenet, és megnyithatja előtte pajzsait. Ha az üzenet fogadója nem képes megnyitni pajzsait (lásd előző módszer), elméletileg itt is túl lehet erősíteni Mágiaellenállását, ám erre nem sok esély van a megnövelt Ψp igény miatt – szintén a táblázat szerint.

Távolság	yp / kör	yp/E
1 mérföldig	8 Ψp	2 Ψp/E
10 mérföldig	12 Ψp	3 Ψp/E
100 mérföldig	16 Ψp	4 Ψp/E
1000 mérföldig	20 Ψp	5 Ψp/E

Példa: Ha egy foglyul ejtett karakter társának akar üzenni, akiről annyit tud, hogy a város környékén található (legfeljebb 10 mérföldre), akkor egy háromkörös üzenetet 36 Ψp-ért (három kör, mindegyik 12 Ψp) küldhet el neki. Ha azonban csak annyit tud róla, hogy ugyanazon a partszakaszon van (legfeljebb 100 mérföld), akkor már 48 Ψp-ba kerül ugyanaz az üzenet (három kör, mindegyik 16 Ψp). Ha nem tudjuk, pontosan hol lehet a célpont, érdemes több Ψp-ot beleölni az üzenetbe, ugyanis ha a ráfordított Ψp nem elég a távolság áthidalásához, akkor a címzett egyszerűen nem kapja meg az üzenetet.

A diszciplína 1000 mérföldnél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

Ezzel a diszciplínával egyszerre legfeljebb két elme kapcsolható össze.

A Telepátia mindig csak annak a Ψ-alkalmazónak kerül Ψp-jába, aki gondolatot közöl – a fogadónak nem kerül semmibe.

Telekinézis

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Mf
Fizikai

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást!
Hatás Időtartama:	1 kör – (hosszabbítható)
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	lásd a leírást!
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet vagy teljes-körös cselekedet (lásd a leírást!)
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Agyi energiáid segítségével kisebb tárgyakat mozgathatsz látótávolságon belül. Elfordíthatsz egy kulcsot a zárban, magadhoz húzhatod a tőled távol heverő fegyvert, vagy észrevétlenül elcsenhetsz némi drágaságot az ékszerészműhelyből. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetedet. Amint elfordulsz, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanná válik, esetleg – ha a levegőben volt – lepottyan. A diszciplína használata körönként egy egyszerű cselekedetbe kerül.

A diszciplína Pszi-pont költsége attól függ, hogy milyen nehéz az a tárgy, amelyet meg akarsz mozgatni. Az alábbi táblázat soraiban megtalálhatod, hogy az egyes méretkategóriákba tartozó tárgyak mozgatásának mekkora a költsége. A táblázatban szereplő súlyértékek elnagyoltak – amennyiben pontosabb értékeket szeretnél, akkor számold úgy, hogy a diszciplína segítségével feleakkora Erőt vagy képes kifejteni, mint amennyi Pszi-pontot az adott körben ráköltöttél a használatára (az így felemelhető és mozgatható súlyegységekért lásd a Kalandmesterek Könyvét).

Tárgy mérete	Súly	Ψp	TÉ mód.	Sebzés	Erő	
Hangyányi	< 2 put	2	-20	1	1	(-5)
Parányi	2 – 20 put	4	-16	1d2	2	(-4)
Apró	20 put – 2 font	8	-12	1d4	4	(-3)
Kicsi	2 – 20 font	16	-8	1d6	8	(-1)
Közepes	20 – 200 font	40	-4	2d6	20	(+5)
Nagy	200 font – 2 tonna	72	+0	3d6	36	(+13)
Hatalmas	2 – 20 tonna	104	+4	4d6	52	(+21)

Az értékek a megfigyelhető rend szerint folytatódnak.

A diszciplína által kifejtett erő csak tárgyak emelésére használható, közvetlen sebzésre nem.

A Telekinézis csak lassú mozgatásra alkalmas – egy ember kocogó sebességénél nagyobbat nem érhetsz el vele (körönként legfeljebb 20 láb) – ezért ilyen módon fegyvert dobni, vagy sebesülést okozni nehéz. Amennyiben a diszciplína alkalmazója mégis megpróbálkozna sebezni a mozgatott tárggyal, úgy sikeres távolsági érintő támadást kell tennie, amely támadáshoz – a mozgás lassúsága és a tárgy mérete miatt – módosító adódhat a táblázat szerint. Ha a támadás sikeres, az áldozat által elszenvedett sebzés szintén a táblázatból állapítható meg. A KM ezen persze változtathat: ha valakire ráejtenek egy ökrösszekeret, akkor az valószínűleg menten szörnyet hal – más kérdés, hogy az ökrösszekeret igazán nehéz úgy valaki fölé emelni, miközben az tétlenül várja rázuhantát.

A diszciplína mágikus tárgyakra és élőlényekre is kifejti hatását. Amennyiben a célpont mozgó élőlény vagy tárgy, a diszciplína alkalmazójának távolsági érintő támadást kell tennie, amelyhez -10 módosító járul.

Amennyiben valamely célpontot (tárgyat vagy lényt) több Pszi-használó egyszerre akar Telekinézis segítségével mozgatni, körönként mindegyiküknek Erő próbát kell tennie, amelyhez a diszciplína által kifejtett Erőt használja – aki a próbáján a legmagasabb eredményt éri el, annak az akarata érvényesül az adott körben. Amennyiben a próba eredménye döntetlen, a célpont mozdulatlan marad az adott körben. Ha a tárgyat (vagy személyt) valaki **fizikai**lag próbálja meg visszatartani, úgy a diszciplína Erő próbáját a visszatartó karakter Erő próbája ellenében kell tenni.

Amennyiben valaki több célpontot szeretne egyszerre mozgatni, ezeknek a súlyát össze kell adni, és az összeg alapján kiszámolni a Ψp költséget. Amennyiben a több tárgyat különböző irányokban szeretné mozgatni, úgy az alkalmazónak Összpontosítás próbát kell tennie (célszám: 15 + különböző mozgásonként 5). Ilyenkor a diszciplína alkalmazása teljes-körös cselekedetnek számít.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Változás foka	Ψp igény
1	4 Ψp
2	8 Ψp
3	16 Ψp
4	32 Ψp
5	64 Ψp
6	128 Ψp

Kategória	Állapot	Sebzés
-6	Fagyhalál	1d6 Fp és 1d4 Ép körönként
-5		1d6 Fp és 1d2 Ép körönként
-4		1d6 Fp és 1 Ép körönként
-3	Hibernáció	1d6 Fp percenként
-2		1d6 Fp óránként
-1		1d6 Fp naponta
0	Normális	-
+1	Hőemelkedés	1d6 Fp naponta
+2	Láz	1d6 Fp óránként
+3	Magas Láz	1d6 Fp percenként
+4		1d6 Fp és 1 Ép körönként
+5		1d6 Fp és 1d2 Ép körönként
+6		1d6 Fp és 1d4 Ép körönként

Testhőmérséklet változtatás

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Fizikai

Pszi Pont Költség:	4+ (lásd a leírást!)
Hatás Időtartama:	1 óra – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	1 perc (10 kör)
Ellenállás:	**Fizikai**
Erősség:	1+

A diszciplína alkalmazója képes saját – mesterfokon más – testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszárítani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül.

A diszciplína alkalmazásával csökkenthető vagy emelhető a testhőmérséklet – a diszciplína Ψp költsége attól függ, hány kategóriával szeretnéd megváltoztatni, az alábbiak szerint. Megjegyzendő, hogy minden esetben a célpont aktuális állapota a mérvadó a változás fokának meghatározásakor. Egy lázas karakternek magas lázat okozni tehát csak 1 foknyi változtatást igényel, míg ugyanezt a karaktert hibernálni (-3-as kategória) 5 foknyit.

Amennyiben olyasvalakinek szeretnéd megváltoztatni a testhőmérsékletét, aki ellenkezik, Erősség próbát kell tenned – a diszciplína Erőssége alapból 1, ez azonban 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető.

A -3-as kategória (hibernáció) alá csökkentett testhőmérséklet csökkenti a karakterre ható fagy alapú mágiák és hatások Erősségét – 1 E-vel minden egyes kategóriáért -2 alatt.

A +3-as kategória (magas láz) fölé emelt testhőmérséklet csökkenti a karakterre ható hő alapú mágiák és hatások Erősségét – 1 E-vel minden egyes kategóriáért +2 felett.

A testhőmérséklet változtatása komoly veszéllyel jár azonban: a szervezet a változtatást nehezen képes elviselni, és a karakter bizonyos időszakonként sebződik, míg csak véget nem vet a diszciplína használatának. A sebzés értéke a táblázatból olvasható ki. A táblázatban feltüntetett Fp sebzések nem csordulnak túl Ép sebzésbe, az Ép sebzések pedig – a rendes sebzés szabályoknak megfelelően – értékük kétszeresének megfelelő Fp sebzést is okoznak.

Testsúlyváltoztatás

Slan, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	5 Ψp / hatásfok
Hatás Időtartama:	5 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplína használatával a Ψ-alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képessé válik több emelet magasba felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyna, esetleg gyorsabban úszni. Testsúlycsökkentés esetén az alkalmazó Ugrás, Úszás, Egyensúly képzettség-próbáihoz a diszciplína hatásfoka kétszeresének megfelelő pozitív módosító járul, közelharci és dobófegyveres sebzéseiből pedig feleennyi vonódik le. Testsúlynövelés esetén ezen módosítók ellentétei járulnak a nevezett dobásokhoz.

A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy a testsúly különböző mértékű megváltoztatása mennyi Ψp-ba kerül. A felhasznált Ψp-ok növelésével a diszciplína Időtartama is meghosszabbítható.

Testsúlyváltoztatás

Hatásfok	Ψp	Növelés	Csökkentés
1	5	x 1,25	x 4/5
2	10	x 1,5	x 2/3
3	15	x 2	x 1/2
4	20	x 3	x 1/3

Háromszorosnál nagyobbra növelni, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt akármennyi Ψp rááldozásával sem lehet.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Tetszhalál

Slan, Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	10 Ψp
Hatás Időtartama:	1 óra (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	1 perc (10 kör)
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó semmiféle életjelet nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlanná válik – olyan ez mint a halál dermedtsége – és kihűl, a tudati folyamatok megszűnnek, így az időtartam alatt képtelenség Dinamikus Pajzsokat felhúzni, vagy bármilyen más Pszi-diszciplínát alkalmazni. Ezzel szemben az Asztrál- és Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágiájának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az Időtartam lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát – a Tetszhalál időtartama minden rááldozott 10 Ψp-ért legfeljebb 1 óra lehet. Tetszhalál állapotában semmiféle fájdalom (Fp) nem okozható, és a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetlen olyan diszciplína ez, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra alatt 1 Ép regenerálódik – azaz gyógyul magától -, és a maximum Fp-k negyede. Maximuma fölé sem az Ép, sem az Fp nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromszorosára lassul, ráadásul sebzésük is harmadolódik.

A Tetszhalál felfedezése csak az Auraérzékelés diszciplína használatával lehetséges.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Transz

Kyr – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1
Hatás Időtartama:	korlátlan
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	10 perc
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A diszciplína segítségével a végrehajtó transzállapotba kerülhet. Hogy ez megtörténjék, tíz percig mozdulatlan meditál, teljes szellemével a transz elérésére összpontosít. Ez alatt nem végezhet **fizikai** vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul áll vagy ül, netán fekszik.

Transzban a karakter képes lassú mozdulatokkal mozogni, akár egy sétáló lovat is megülni, vagy gyalogolni, mágikus jeleket rajzolni, beszélni, írni; nem képes azonban fürge mozdulatokra, közelharcra és a transztól eltérő összpontosításra. Maga a végrehajtó bármikor visszatérhet a normális tudatállapotba; más azonban nehezen képes kizökkenteni. A transzban lévő emberhez hiába beszélnek: a transz csak tettleges „zavarás" hatására szakadhat félbe. A Zavarás diszciplína használatával, vagy más mentális közbeavatkozás segítségével (lásd Mentálmágia) is ki lehet zökkenteni a transzba esett varázslót. Bármiféle zavarás esetén a varázslónak Összpontosítás próbát kell tennie – ha ez sikertelen, a Transz megtörik.

A transzállapot feltétlenül szükséges egyes mágikus gyakorlatokhoz (pl.: Jelmágia) – a varázslók ilyenkor e diszciplínához folyamodnak. Egyetlen Pszi-pont felhasználásával az alkalmazó korlátlan ideig transzállapotba kerülhet. Természetesen léteznek más módszerek is a transzállapot elérésére, mint például a koplalás, kántálás vagy a törzsi tánc – ám ezek a javasasszonyok, boszorkányok, sámánok fegyvertárába tartoznak. Transzállapotban az ember testi funkciói lelassulnak, így jóval (ötször) hosszabb időt képes kibírni evés, ivás vagy levegővétel nélkül.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

Tudat Érzékelés

Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást
Hatás Időtartama:	Fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	20

A Pszi adeptus ezzel a diszciplínával az érzékszerveit elméje szolgálatába állítja. A karakter eredeti látása, hallása, szaglása ideiglenesen átalakulnak, a külvilági tárgyakat csupán halvány, elfolyt, szürke árnyképek, tompa, elfojtott hangok, szagok, érzetek formájában érzékeli. A karakter a hatóterületen belül minden állatinál magasabb intelligenciával (3+) rendelkező tudatot érzékel – ezek erős kék fénnyel világítanak a szürkeségben.

Az alkalmazó 360°-os látószöget nyer, továbbá az összes diszciplína, aminek eddig „látótáv" volt a hatótávja, mostantól „érzékelés" hatótávú lesz – azaz a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületén belül mindenkire lehetséges velük hatni, függetlenül attól, hogy az alkalmazó amúgy látja, látná-e a célpontot.

A Tudat érzékelés diszciplína használata alatt a karakter alig képes bármi olyan cselekedet végrehajtására, amely az érzékszervekhez kapcsolódik, és precizitást igényel – olvasás, támadás, „mennyit mutatokΨ" játék –, a tereptárgyakat azonban kikerülheti. A karakter lényegében elvakítottnak elsüketítettnek számít a diszciplína használata idejére, és mivel egyik érzékét sem képes tökéletesen használni -2 módosítót kap az összes olyan próbájára és harcértékére, amelyben bármelyik érzékére szüksége lehet.

Az alkalmazó csak a diszciplína hatásának megszűntével nyeri vissza érzékeinek használatát, rendes látását, hallását, szaglását.

A diszciplína hatóterületét a karakter annak aktiválása idején határozza meg – Pszi-pontonként annyi lábra tudja kiterjeszteni, amennyi a Pszi-adeptus kasztszintje (illetve a más Siopa alkalmazó kasztok szintjei is ide számítanak). A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma – (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

Tudat Robbantás

Siopa – Af
Fizikai

Pszi Pont Költség:	lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	lásd a leírást
Erősség:	lásd a leírást

A Pszi adeptusok csak végső esetben alkalmazzák ezt a diszciplínát. Tulajdonképpen nem történik más, minthogy az alkalmazó felemészti az összes éppen rendelkezésére álló testi és szellemi energiáját, és egy elemi-erő robbanással felemészti azokat, csatornaként a saját testét használva.

A robbanás erőssége 5Fp-nént és 10Ψp-onként 1 E (lefelé kerekítve). A robbanás sebzése Erősségenként 1 Sp, a robbanás hatóterülete annyi láb sugarú kör, amennyi a diszciplína Erőssége – az Erősség a középponttól kifelé lábanként 1-gyel csökken. A hatóterületen belül tartózkodó célpontok esetében Erősség-próbát kell tenni a **Fizikai** Ellenállásukkal szemben – ha a próba sikeres, a diszciplína által okozott sebzés a célpont Ép-iből vonódik le, ha sikertelen, az Fp-iből.

A robbanás hatásait az alkalmazó ugyan nem szenvedi el, azonban maximális Pszi-pontjainak száma nullára csökken, s óránként csupán 1 pontot növekszik – az eredeti értékig. A diszciplína alkalmazása az összes fenntartás hatóidejű diszciplínát megszakítja.

Például: egy 100 Pszi-ponttal és 40 Fp-vel rendelkező Pszi-adeptus (100/10 =) 10E + (40/5 =) 8E összesen 18E-s elemi erő kitörést tud létrehozni a mozaikmágia szabályainak megfelelően. Ez után maximális Pszi-pontjainak száma 0-ra csökken és óránként pusztán 1 Pszi ponttal növekszik. Vagyis, hogy a maximális Pszi-pontok száma elérje az eredeti értéket, 100 órára van szükség.

Tulajdonságjavítás (Tulajdonságrontás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf
Fizikai

Pszi Pont Költség:	a változtatástól függően +1Ψp/E
Hatás Időtartama:	1 perc (10 kör) – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó vagy érintés
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	**Fizikai**
Erősség:	1

Olykor – különleges vészhelyzetekben – az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemászni sem tud magától. Ez jellemző példája a Pszi akaratlan megnyilvánulásának, hiszen ilyenkor az agy szabadít fel a testben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

A diszciplína ugyanezt képes végrehajtani, természetesen a tudat teljes irányítása alatt. A Ψ-erők segítségével a **fizikai** tulajdonságok (Erő, Ügyesség, Állóképesség) változtathatóak meg. A tulajdonság értékét minden szempontból a megnövelt (lecsökkentett) értékként kell kezelni – beleértve az összes vonatkozó próbát, dobást és más értékeket. A változtatás időleges, s a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek.

A Tulajdonságjavítás az egyik legkedveltebb Általános Diszciplína. Gyakorta alkalmazzák harcban – így kovácsolva maguknak előnyt, vagy legalábbis kiegyenlítve az ellenfél hasonló mesterkedéseinek következményeit. Nem szabad elfelejteni azonban, hogy ha harc folyamán megnöveled Állóképességedet – és egy csapást csak az így nyert Ép-kel élsz túl –, amint a diszciplína hatása elmúlik, a nyert Ép-k is semmivé lesznek, s ebbe akár bele is halhatsz. Ha Tulajdonságrontással az ellenfelünk Állóképességét annyira lecsökkentettük, hogy ettől elveszíti maradék Ép-it, akkor elveszti az eszméletét, és haldokolni kezd (lásd Harc Fejezet – Haldoklás). Amennyiben ilyenkor a karakter meghalna, hiába jönnének vissza az Ép-k a diszciplína hatásának megszűntével, a lélek nem költözik vissza a halott testbe.

A tulajdonság értékének változása a felhasznált Ψp-ok mértékétől függ (lásd az alábbi táblázatot). A táblázatban feltüntetett Ψp értékek a diszciplína alap időtartamára (10 kör) vonatkoznak.

2-8-3. táblázat: Tulajdonságnövelés

Változás az eredeti értékhez képest	Ψp költség
±2	4
±4	8
±6	16
±8	32
±10	64

a Pszi-pont költség minden további ±2 módosító után a kétszeresére nő

Ha egy karakter Ereje 0-ra csökken, nem képes mozogni, és magatehetetlenül hever a földön.

Ha egy karakter Ügyessége 0-ra csökken, nem képes mozogni, és mozdulatlanul áll, mereven és magatehetetlenül.

Ha egy karakter Állóképessége 0-ra csökken, haldokolni kezd, függetlenül attól, mennyi Ép-je van még.

Amennyiben a diszciplínát olyasvalakin szeretnéd alkalmazni, aki ezt nem akarja, Erősség-próbát kell dobnod az áldozat Fizikai Ellenállásával szemben. Alapesetben a diszciplína erőssége 1, ez 1 Ψ-pontonként 1 E-vel növelhető.

Zavarás

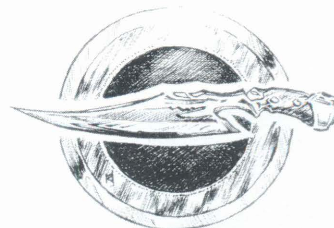
Slan, Siopa – Af
Tudati

Pszi Pont Költség:	1 Ψp / E
Hatás Időtartama:	3 kör
Hatótáv:	érintés
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Zavarás olyan rövid tudati csapás, mely képes kibillenteni ellenfelünket koncentrációjából, megzavarni meditációját, megtörni a Transzállapotot. A legtöbb Ψ-diszciplína azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre – kivételt csupán a Tetszhalál és a Statikus Pajzs képez.

A Zavarás diszciplína alkalmazásához meg kell érinteni a célpontot – ez olykor sikeres közelharci érintő támadást igényel.

Ahhoz, hogy sikeres legyen, a Zavarás diszciplína alkalmazójának sikeres Erősség-próbát kell tennie a célpont Mentális Ellenállásával szemben. A diszciplína alap erőssége 1, ami 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető. A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülférkőzik rajtuk, hatását még abban a pillanatban kifejti, és megszűnik. Az áldozat ezután három körön keresztül nem képes semmi olyasmit cselekedni, ami komoly összpontosítást igényel – azaz Pszit használni vagy varázsolni.







Pénz, Felszerelés

Mint minden Elsődleges Anyagi Síkon, Satralison is fontos szerepet játszik a pénz. Ez alól Ynev sem kivétel, nem meglepő hát, hogy a legtöbb kalandor pénzéhségtől hajtva indul a kalandok nyomába. A most következő fejezetben felsorolásra kerülő tárgyak, különleges anyagok többségéhez hozzá lehet férni bármelyik városban, persze csak annak, aki rendelkezik a szükséges fizetőeszközzel. A Játékos Karakterek a legkülönbözőbb módon juthatnak pénzhez. Míg az egyszerű pórnép földműveléssel, kézművességgel keresi meg mindennapi betevőjét, addig mások kereskednek, szolgálnak, a kalandozók pedig többnyire a kalandjaik során szerzett kincseket élik fel.

A játékos karakter kalandozása kezdetekor is rendelkezik bizonyos pénzmennyiséggel. Ebből vásárolhat felszerelést, fegyvereket, páncélt és sok egyebet. Hogy ez a pénz honnét származik, azt a JK-k és a KM fantáziájára bízzuk – lehet örökség, származhat az illető gazdag avagy nemesi családból, és így tovább. Ez minden egyes Karakterkaszt esetében más és más érték lehet. Egy lovag könnyebben jut a megfelelő felszereléshez rendjén keresztül. Egy fejvadász segítséget kaphat a klánjától. A papokat egyházuk támogatja. Az egyes Kasztok rendelkezésére álló induló összegek kapcsán a M.A.G.U.S. Alapkönyv csak útmutatóul szolgál. Az induló pénz meghatározásához a következő irányelveket szabnánk meg. Egy első karakterszintről induló karakter maximálisan 4-8 arannyal induljon, míg egy negyedik karakterszintről induló már 8-12 aranyból gazdálkodhasson indulásnál. Ez nem olyan összeg, amiből máris megvásárolhatják a legjobb minőségű felszereléseket; egy induló karakternél ez nem is lehet cél. A KM természetesen a háttértörténet és a kaland alapján módosíthatja a fenti határokat. Megteheti, hogy egy kalandozó mögé egész nemesi udvartartást enged, csupán arra hívjuk fel a figyelmet, hogy ha a karakter már az első szinteken kivételes minőségű fegyverekkel, sőt varázstárgyak sokaságával kalandozik, a későbbiek során kevesebb kihívás állhat előtte, ami ronthatja a játék élvezetét.

Pénznemek, Államok pénznemei

Szerte a világon sokféle pénznemet használnak, de legtöbb helyen elfogadják a más területekről származó pénzt is. A pénzt mindenütt fémekből verik, és a felhasznált fémek értéke nagyjából mindenütt megegyezik – így a különféle pénznemek átváltása fémtartalmuk arányában történik. Pénzverési joga a legtöbb helyen csak az uralkodónak van, legfeljebb a tartományuraknak. A különböző érmék viszonylagos értékét az alábbi táblázat mutatja.

A köznép a rézpénzt használja, forgatja. A gazdagabb polgároknál, kereskedőknél néha előfordul egy-egy ezüst, az arany viszont szinte kizárólag a nemesek pénze. A mithrill érme úgyszólván csak a legendákban bukkan fel.

2-9-1. Táblázat: Pénzérmék

---------- Átváltás ----------

	Réz	Ezüst	Arany	Mithrill
Rézérme (r) =	1	1/100	1/1000	1/100000
Ezüstérme (e) =	100	1	1/10	1/1000
Aranyérme (a) =	1000	10	1	1/100
Mithrill érme (m) =	100000	1000	100	1

A legtöbb állam és városállam rendelkezik saját pénzérmével, amelyek alakja és mintái egyediek, mindig az adott kultúrára jellemzőek. Az egyszerűsített leírás, mely az arany-, ezüst- és rézérméket, illetve ezek vásárlóértékét ismerteti, kizárólag a játék megkönnyítését szolgálja; a szemfülesebbek rögtön gyanúsnak találhatják, hogy a hatalmas kontinens államainak fizetőeszközeit csupán egy átváltási táblázattal ismertettük. Íme néhány érdekesség Ynev fizetőrendszereiről.

Északi Szövetség:

Szerencsés helyzetben van a krónikás, hisz az Északi Szövetség államainak pénzrendszere – a gondos egyeztetések következményeként – szinte teljesen azonos. Alapegysége az Északi Korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 Korona, az aranyé 1000. A nemesfém érmék arany- és ezüsttartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül – ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érméi azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek jogában áll eldönteni, mit veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. Ez a rendelkezés többek között az egységesítést szolgálja, hisz ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzrendszert használni. Mithrill érmét nem készítenek a

Szövetségben, a Tarini Törpe Birodalom kivételével. Voltak ugyan kísérletek a teljes egységesítésre, a nemzeti büszkeség azonban gátat szabott e törekvéseknek – csekélyke eredményként annyit sikerült csupán elérni, hogy minden érme kerek, rajzolatuk azonban országonként eltérő maradt.

Doran:

A városállam kicsinysége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtökéletesebb, legszebb érméit készítik. Az itteni érméknél csak a kahrei mesterek munkái kidolgozottabbak. Doran érméin motívumként a városállam saját címere díszeleg.

Dwyll Unió:

A pénzverés jogát a Ranil-rend tartja kezében, az érméken a mindenkori nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsinyek, de vastagok. Kidolgozásuk sem igazán míves; hiába, az itt lakók még e tekintetben sem adnak túlságosan a külsőségekre.

Északi Hármak:

Az érmék különlegessége, hogy feltüntetik rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk, ez egyben az egyetlen különbség a három állam érméi között.

Erigow:

A hercegség gazdagsága tükröződik pénze csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészetet látnának, minden évben más és más képet ütnek az érmékre. Ez lehet valamely város látképe, vagy fegyver rajza, állatkép, és igen ritkán emberi arckép is. Egyébként törvény tiltja, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényüket vesztett pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, ragyogóként bocsátják ki megint, természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

Ilanor:

A lovasnép hazája, mi is lehetne pénzük dísze? Vágtató, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző hátterek előtt – az ilanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni. Pénzük alapegysége a korona.

Tarini Törpe Birodalom:

Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készítik a barlangok félhomályában munkálkodó pénzverők. Az érmékre a képek mellett rúnák is kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerői előtt szólalnak meg. A jelek s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét, ezt azonban külhoni ritkán érzi át igazán. A törpék a pénz előállítását művészetnek, és nem iparnak tekintik. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén; munkájáért a tökéletesség a jutalom. Olykor egyes emberek is megérzik az egyszerű érmében testet öltött művészetet. Sokszor megesik, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg tőle. Odalent, Tarin tárnáiban azonban gyakorta nagyobb csereértékkel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

Tiadlan:

A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany- és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többnek, sem kevesebbnek nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet kerestek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzük keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajta szereplő ábra, hanem a pontos forma volt a fő szempont. Nem könnyű nemesfémből tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlani mesterek mindig erre törekszenek – legfontosabb az állandó csereérték! Érméiket kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatukat nem tudjuk beazonosítani; különleges fényük és tökéletes formájuk mindig segítségünkre lesz.

Abaszisz:

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejetlenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szembehelyezte a nagykirályt hercegkapitányaival. Pénzneme az Abasziszi Dénár. Az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénzveretési jogához, és mindent meg is tesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdét merészelnek építtetni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden adódó alkalommal borsot törő hercegkapitányokat a pénzveretésben. Puszta engedetlenségből néhányan még arra is vetemednek, hogy hamis pénzt veressenek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelezve. Sok nemes saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdéjében készíttetett. El kell ismerni, óvatosságuknak van is némi alapja, mert a királyi pénzverdék aranytartalékai jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés a befolyt adó, netán Toront kell támogatni, vagy csak az udvartartás emészt fel a kelleténél több aranyat, a pénz bizony gyakran lesz egyre könnyebb és könnyebb. Az egyszerű polgárok ugyan ritkán érzékelik ezt, a hozzáértők tudják azonban, mely évben volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megmakacsolják magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki – attól függően, milyen biztosan ül éppen a trónján – fizet, vagy harcba kezd ellenük. Ritka a nyílt szembeszállás a nagykirállyal, ám a „híg arany" mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő hercegkapitányokat. Ilyenkor – az esetek túlnyomó többségében – a király vagy alkut köt, vagy katonáival igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét okozta már, hogy alulértékelte a király hatalmát, s családjával együtt elsöpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzi magát, Otlokir gyakran elrettentésként is alkalmazza büntetőhadjáratait, abban bízván, hogy a nemesek legközelebb kétszer is meggondolják, szembeszegüljenek-e hatalmával. Az abasziszi pénzt – fintorogva ugyan – de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban is, bár jobban szeretik a fizetséget abbitacélban kialkudni. Ez a fém adja Abaszisz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a vagyonosabb kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, midőn valamely abasziszivel kötnek üzletet.

Toron:

A híres nyolcszögletű érmék hazája. A hatalmukat mindenhol és mindenkor érvényesítő boszorkánymesterek több kiváltságot meghagytak a nemességnek, ezek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszedett királyi és egyéb adók „jó" pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha a valamely nemes birtokairól befolyt pénzben észrevehetően kevés a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. Errefelé a pénzverés alapelve, hogy az arra jogosult mindenkit lóvá tehet, kivéve a rangban vagy hatalomban felette állókat. Amíg ezt a hibát el nem követi, szabad kezet kap. Egyes nemesek ezért többféle érmét is veretnek, melyek kinézetre azonosak, összetételük azonban eltérő, ám ez már egy hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolult díszítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A Toroni Tallér nem örvend igazi megbecsülésnek az Északi Szövetség országaiban, Abaszisz azonban már nem ilyen válogatós. Mint ismert, a kyr számmisztika kerüli a páros számok használatát, így joggal merülhet fel az utazóban, hogy miért nyolcszögletű a Tallér. Mint minden hasonló kérdésre, erre is megvan a toroniak válasza. Az egyik csúcsot kiemeltként kezelik, ezt általában

meg is jelölik, így egy vezér és hét kisebb szöglet található a Talléron, tökéletes összhangban a kyr számmisztikával.

Gro-Ugon:

Bizton állíthatjuk, hogy itt uralkodik Északföldén a legnagyobb pénzügyi káosz. Mind a mai napig rendkívül fontos szerepet tölt be a gazdaságban a cserekereskedelem, ám egyre nagyobb teret hódít a pénz kultusza is. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, csupán egy dologban teljes az egyetértés: az értékes aranyat, ezüstöt kár pénzverésre pocsékolni, jó erre a vas is. Így Gro-Ugon birodalmába arany-, ezüst- vagy rézérme csak akkor kerül, ha zsákmányolják valahonnan (azaz igen gyakran). Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret. Kezdetben akadtak persze nehézségek, főként nagyobb értékek vásárlásakor. A négyzetes érme neve Drran, a háromszög alakú érme értéke 100 Drran, a legnagyobb pénz pedig, az ötszögű, 1000 Drran-t ér, s igen ritkán látható.

Az orkok és goblinok már több száz éve ezt a rendszert használják, bár a köznép többnyire nem 100 és 1000, hanem sok és rengeteg Drran-ról beszél. Egy ló ára ezek szerint egy rengeteg, öt sok és háromszor öt (két kéz és egy láb) Drran. Az ork törzsfők és tisztek persze esetenként a nagyobb számokat is ismerik. A törzsfők szilárdan kezükben tartják a pénz- és hamisítványverés (amely, az érmék nemesfém tartalmának hiánya miatt teljesen értelmetlen, mégis virágzik) jogát, az érmékre saját törzsi szimbólumaikat üttetik több-kevesebb sikerrel.

A Gro-Ugoni érméket természetesen egyetlen más államban vagy állam nélküli emberlakta közösségben sem fogadják el, így az ország a külvilággal csak a zsákmányolt érmékkel, illetve cserekereskedelem útján tart fenn gazdasági kapcsolatot (leszámítva a határvillongásokat és a rabló-hadjáratokat).

Pyarroni Államközösség:

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és legolajozottabb egész Yneven. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon találhatóhoz, ám annál jóval szorosabb. Az érmék csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság és a nemesfémtartalom mind központilag meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb mértékű eltérést is a több száz éves pyarroni szabványoktól. A pénz neve Pyarroni Sepia – egész Yneven kedvelt, elfogadott érme.

Dzsad államalakulatok:

Az emírségek és sejkségek mind önálló pénzverdével rendelkeznek, így állandó gondot jelent a gyakorta felbukkanó hamisítók felkutatása és kiiktatása. Az emírek és sejkek verette Dzsad Rúpia önmagában jó, bár változó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy a legjobb módja a pénzszerzésnek, ha az ember saját maga állítja azt elő, így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A Rúpia megjelenési formája emírségenként más és más; egyes helyeken sokszög, máshol kerek – Abu-Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb így, mint erszényben. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek díszítik. Más területek érméi uralkodók képmásait, palotákat, fegyvereket ábrázolnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víz a szó szoros értelmében felért a pénzzel, azaz vízért is lehetett vásárolni. Sok külhoni gondolt is arra, hogy a legjobb befektetés vizet szállítani nagy, hordókkal ellátott kocsikon. Számításaik nem váltak be – a karavánok jelentős része ugyanis odaveszett a sivatagban. A varázslók azonban rájöttek, hogy térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható – persze nem ingyen. Így néhányan különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek a sivatag mélyének lakóival. A bajba jutottak egy kiépült mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget – természetesen a megfelelő fizetség ellenében.

Shadon:

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a Shadoni Tantum nagy, lapos érme, összetétele már több száz éve változatlan. Hibás érme nem kerülhet ki a pénzverdékből, erre gondosan ügyel a hatalmi hármas minden tagja. Bár tökéletes rend nem mindegyik tartományban uralkodik, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek. Vasszigorral torolnak meg minden hamisítási, pénzrontási kísérletet. Ennek eredményeképp a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze a Délvidéknek.

Kereskedő hercegségek és Városállamok:

A városállamok esetében lehetetlen általános érvényű megállapításokat tenni. Ahány város, annyiféle érme. Igaz ez a Kereskedő Hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem rendelkeznek a Pyarroni Államszövetséghez hasonló egységgel, csak magukra számíthatnak – így üzletpolitikájuk évről évre, hónapról hónapra, szinte a széljárással változik. Soha meg nem állapodnak, mindig a legnagyobb hasznot, a legbiztosabb jövedelmet lesik. Tíz év alatt annyi pénznem terem s tűnik el itt, mint egész Dél-Yneven egy egész évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, négy-öt hónapnál is hosszabb időszakot megélt pénzei a Guld, Maar, Lymera és Drana voltak. Mindezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.

Yllinor:

A kalandozó király birodalma az ott lakók heves természete ellenére viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a Korona, akárcsak Ilanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, fennen hirdetve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Délen mindenütt elfogadják őket, az árakat azonban gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.

Gorvik:

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesi családjai majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a „hivatalos" gorviki fizetőeszközt, a Coqua-t. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, és a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágzik, és többnyire a nemesek sem ugranak egymás torkának, hiszen maguk is úgy és akkor teszik lóvá a többieket, ahogy és amikor csak módjuk van rá. Ez esetenként versengésként is felfogható – ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámosságot elkövetni. Alakulnak persze néhanapján alkalmi érdekszövetségek is, amelyek feladatuknak tekintik, hogy móresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményszegőket. Noha a határokon belül mindez már-már életformának tekinthető, amely így nem is kelt különösebb megütközést, Gorvikkal minden más állam inkább tiszta aranyban köt üzletet – a Coquatól irtóznak, mint a tűztől.

Krán:

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tiszta, áttekinthető képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, erre azonban nincs is különösebb szükség. Elégedjünk meg annyival, hogy pénzük, a Perrca csak itt és Gorvikban elfogadott pénznem. Ha más országgal kereskednek, arannyal vagy más áruval fizetnek, s ők maguk sem fogadnak el egyéb fizetőeszközt.

Árak és Jövedelem

Az ártáblázatokban felsorolt árak általánosan érvényesek, ám helyenként igencsak nagy különbségek adódhatnak. Ez sok mindentől függ – a helytől, az évszaktól, a kínálattól. Az alábbi két táblázat tudósít arról, hogy mikor milyen árváltozásokra kell számítani, a végleges árat azonban mindig a mesélő tiszte meghatározni.

2-9-2. Táblázat: Piacok árváltozásai

Területenként	Árszorzó	Megjegyzés
Telített piac	x0.5	a keresett áruból túlkínálat van
Közönséges piac	x1	közönséges piaci viszonyok
Szegényes piac	x2	kereskedelmi utaktól távoli piac
Rossz piac	x3	ritkán tartott piac, kis kínálattal
Hozzáférhetetlen	x10	általában nem beszerezhető

2-9-3. Táblázat: Minőségi árváltozások

Kidolgozottság	Árszorzó
Silány	1x
Átlagos	1x
Mesteri	5-10x
Műremek	10-100x

Példák a fenti táblázat használatához: Egy teve a dzsadoknál közönséges piacon kapható, de Erigowban már hozzáférhetetlen. Az a fűszer, ami Niaréban bárhol megterem (telített piac), Shadonban már lehet ritka és különleges. Tavasszal és nyáron zöldségekből túlkínálat tapasztalható, tél végén viszont nem lehet hozzájuk jutni.

Az évek munkájával kovácsolt törpe csatabárd értéke is alig-alig mérhető össze a falusi kovács keze alól kikerülő egyszerű baltáéval.

Az sem mindegy persze, hogy a vevő mennyit szeretne vásárolni az adott árucikkből – ha valaki többet vásárol, valószínűleg engedményt kap az árra, de az is előfordulhat, hogy kevesebb van a piacon, mint amennyit szeretne.

Zsákmány eladása

A karakterek által megszerzett, nagyobb értékű javak többsége nem a hétköznapi cikkek kategóriájába esik, így azok eladása a hagyományos piacokon néha nehézségekbe ütközik. Gyakran előfordul, hogy nincs vevő egy-egy régiség vagy drágább dolog megvételére, vagy a karakterek a nyilvánosság kizárásával, inkognitóban óhajtják eladni a megszerzett javakat. Épp ezért a karakterek általában a listákban szereplő árak feléért képesek valamit értékesíteni. Ez alól csak azok a kereskedelmi javak a kivételek, amelyek könnyen cserélhetők, és így a pénzhez hasonlóan használhatók. Persze sok múlik az adott karakter üzleti érzékén és alkudozásban való jártasságán is.

Jövedelmek

A különféle árucikkek drágaságának meghatározásakor az sem utolsó szempont persze, hogy kinek mennyi a jövedelme, mert ami egy nemesembernek olcsó, az egy napszámosnak akár megfizethetetlenül drága is lehet. Ezek a jövedelmek sokszor nem készpénz, hanem különféle juttatások formájában jelentkeznek, mint a katonáknak járó posztó vagy a szolgálók kosztja és kvártélya. A hozzávetőleges jövedelmekről az alábbi táblázat ad útmutatást. (A táblázatban már a tiszta jövedelmek találhatóak, ami az adott társadalmi szinthez szükséges létfenntartás után megmarad. Tehát a parasztoknál ezt már nem csökkenti a szállás és az élelem, az uralkodóknál a seregek fenntartása, az udvartartás; azonban a háborúk és a nemesi életmódot meghaladó luxus igen.)

2-9-4. Táblázat: Jövedelmek

Társadalmi helyzet	Átlag éves jövedelem
Rabszolga	-
Napszámos	5e
Inas, képzetlen munkás	5e
Paraszt	2a 5e
Mesterember	12-15a
Polgár, kiskereskedő	16-20a
Katona	10a
Tisztviselő, nagykereskedő	30-40a
Kisnemes	20-40a
Tudós, pap, bűbájos	30-50a
Középnemes	40-80a
Főpap	80-100a
Klánfőnök, céhmester	100-200a
Főnemes	150-1000a
Herceg	1000-10000a
Király	5000a fölött

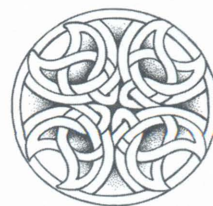
Egyéb javak

A vagyon nagy része általában nem pénzből áll, jóval inkább állatok, termény, föld, adóztatási jog, kitermelési jogok (bányáé vagy erdőé) formájában kerülhet a karakterek birtokába. Nagyon kedveltek az ékszerek és különböző drágakövek is, hiszen amellett, hogy könnyen kezelhetőek, az öltözködésben és a hivalkodó tetszelgésben is szerephez juthatnak.

A kereskedők gyakorta cserélnek egymással javakat pénz használata nélkül is. A pénz nélküli cserékben leginkább előforduló tárgyakért lásd 2-9-5. táblázat: Kereskedelmi áruk (az összehasonlíthatóság kedvéért a piaci árukkal egyetemben).

2-9-5. Táblázat: Kereskedelmi áruk

Áru	Ár
1 font búza	1r
1 font liszt, vagy egy csirke	2r
1 font vas	1e
1 font dohányfű	5e
1 ritka fűszer vagy egy juh	4e
1 disznó	3e
1 négyzetrőf viaszosvászon	25r
1 font só	1r
1 négyzetrőf selyem vagy egy tehén	8e
1 font különleges fűszer vagy egy ökör	15e
1 teve	1a



Felszerelés

A kalandozóknak sokféle nehézséggel kell szembenézniük, s a megfelelő eszközök jelenthetik a különbséget a sikeres kaland és a bukás között. A tárgyak nagy része általános felszerelési tárgy, jól jöhetnek kaszttól és szakértelmektől függetlenül. A felsorolásban megtalálhatók szolgáltatások, utazási kellékek, hátas állatok árai is. Némelyik tárgyról leírás is szerepel; erre főleg ott van szükség, ahol vonatkozó játéktechnikai jellemzők is vannak. Bizonyos tárgyaknál viszont (pl. hajók) nincs részletes leírás, mivel az ezekre vonatkozó részletes szabályokat későbbi kiegészítők fogják tartalmazni.

Az árak és a súly csak tájékoztatásul szolgálnak, a végső ár pontos meghatározása a körülmények figyelembe vételével mindig a KM joga. Egyes különleges, vagy kivételes tárgyak árai azonban olyan szélsőséges skálán mozognak, hogy az aktuális körülményektől függően a KM-re bízzuk ennek meghatározását.

2-9-6. táblázat: Felszerelés

Használati tárgyak	Ár	Súly
Acél és kova	5r	*
Ásó vagy lapát	8r	8 font
Balta	15r	3 font
Bilincs		
Közönséges	15r	1 font
Mestermunka	50r	1 font
Bogrács	35r	4 font
Csákány, bányász	4r	5 font
Csáklya	5r	2 font
Csupor, agyag	3r	5 font
Ék és csiga	1e	3 font
Erszény, öv	25r	1 font
Fáklya	1r	1 font
Faltörő kos, hordozható	2e	20 font
Fazék, vas	10r	10 font
Fenőkő	1r	1 font
Feszítővas	5r	5 font
Flaska	4r	*
Gyertya	2r	*
Halászháló (25 négyzet láb)	80r	3 font
Hálózsák	50r	2 font
Hátizsák (üres)		
Kicsi	90r	1 font
Nagy	1e 20r	4 font
Homokóra	2a	1/4 font
Hordó (üres)		
Kicsi	2e	10 font
Nagy	4e	20 font
Horog	1r	*
Írótoll	2r / tucat	*
Jelző síp	2e	**
Kalapács		
Kézi	10r	1 font
Kőtörő	1e	5 font
Kampó	10r	1 font
Kancsó, agyag	2r	3 font
Kardhüvely		
Közönséges	2e	1 font
Díszes	6e	1 font
Kolomp	2r	*
Korsó, agyag	1r	1/2 font
Kosár	6r	1/2 font
Kovakő	1r	*
Kötél		
Kender (50 láb)	30r	5 font
Selyem (50 láb)	2e	3 font
Kréta, 1 db.	1r	*
Kulacs	4r	2 font
Láda (üres)		
Kicsi	3e	5 font
Nagy	6e	15 font
Lakat	20r-1a	1/2 font
Lámpaolaj	1r / pint	Lámpás
Kézi	10r	1/2 font
Tolvaj	4e	2 font
Vihar	50r	1 font
Lánc (1 láb)	5r	1 font
Látcső	75a	1/2 font
Létra, 10 láb hosszú	25r	10 font
Olaj, lámpásba (1 pint)	3r	1/2 font
Nafta (1 pintes flaska)	1e	1/2 font
Papír (ív)	20r	*
Pecsétgyűrű	5a	*
Pecsétviasz	10r	1/2 font
Pergamen (ív)	15r	*
Pipa	10r-5e	1/2 font
Rúd, 10 láb hosszú	5r	4 font
Sátor		
Kicsi	7e	5 font
Nagy	1a	15 font
Legénységi	3a	40 font
Szappan	2r	1/2 font
Takaró, téli	80r	2 font
Tapló	1/4r	*
Tekercstartó	30r	1/4 font
Tinta (I unciás üvegcse)	20r	*
Tükör, kis acél	10r	1/4 font
Tűzifa (egy napra)	1r	10 font
Üveg, pálinka	2r	1/2 font
Üvegcse, tintás/varázsitalos	1e	*
Varrótű	3e	*
Vaslábas	25r	4 font
Vaslánc	20r / láb	5 font
Vassulyom (1 zacskó)	1e	1 font
Vászon (négyzetláb)	25r	1/2 font
Vizestömlő	10r	1 font
Vízóra #	100a	100 font
Vödör (üres)	1e	1 font
Zár		
Egyszerű	1e	1/2 font
Átlagos	3e	1/2 font
Jó	1a	1/2 font
Kivételes (mestermunka)	5a	1/2 font
Zsák (üres)	20r	1/4 font

Öltözetek, Ruhadarabok

Öltözetek	Ár	Súly
Fejedelmi öltözék	20a	8 font
Felfedező ruházat	5e	4 font
Meleg ruha	1e	4 font
Kézműves ruha	50r	2 font
Mutatványos ruházat	3e	2 font
Nemesi ruha	5a	5 font
Papi öltözék	1a	3 font
Paraszt ruházat	10r	1 font
Tanító ruházat	5e	3 font
Udvaronc ruházat	1a	3 font
Utazó ruházat	3e	2 font

Ruhadarabok	Ár	Súly
Alsószoknya	20r	1/2 font
Bakancs	60r	1/2 font
Cipő	50r	1/2 font
Csizma		
Gyalogos	3e	1/2 font
Lovagló	4e	1/2 font
Csuklya	8r	1/2 font
Derékszíj	5r	*
Fátyol	3e	*
Főkötő	25r	*
Gatya	5r	1/2 font
Hosszú női ruha		
Egyszerű	15r	1/2 font
Díszes	5e	1/2 font
Ing		
Nemesi	2e	1/2 font
Paraszti	5r	1/2 font
Kendő	3r	*
Kabát	1e	1/2 font
Kalap		
Közönséges	20r	1/4 font
Elegáns	2e	1/4 font
Kesztyű		
Íjász	20r	*
Köznapi	15r	*
Nemesi	3e	*
Vívó	1e	*
Köntös	6e	1/2 font
Köpeny		
Szövet	1e	1/2 font
Selyem	2a	1/2 font
Mellény	120r	1/2 font
Öv	20r	*
Pantalló	150r	1/2 font
Sapka	10r	1/4 font
Szandál	5r	1/2 font
Talár, reverenda	2e	1/2 font
Tunika	150r	1/2 font

Étel és ital	Ár	Súly
Bor		
Közönséges (kancsó)	10r	3 font
Minőségi (üveg)	1e	1/2 font
Élelem (1 napra) #		
Jó	10r	-
Közönséges	5r	-
Szegényes	1r	-
Étel, egy napi szárított	5r	1/2 font
Fűszer, helyi	5r / csokor	*
Fűszer, egzotikus	4 a	*
Gyümölcs, zöldség	1-25r	1/2 font
Hal	3-6r	1/2 font
Hús, jó darab	5r	1/2 font
Kenyér, 1 vekni	2r	1/2 font
Lakoma (1 személyre)	25r	-
Predoci óbor (üveg)		
1 fürtös	20r	1/2 font
2 fürtös	50r	1/2 font
3 fürtös	1e	1/2 font
4 fürtös	1a	1/2 font
5 fürtös	5a	1/2 font
Sajt, jó darab	2r	1/2 font
Só	5r	1 font
Sör		
Gallon	8r	4 font
Korsó	1r	1/2 font
Tea	3r / csésze	*
Tej	1r	1 font
Tojás	10r / tucat	1/2 font

Szállás	Ár	Súly
Fogadó (1 napra) &		
Közös háló	2r	-
Külön ágy	5r	-
Egyszemélyes szoba	7r	-
Díszes	10r	-
Lakosztály	30r	-

Hátasok, állatok és szerszámaik	Ár	Súly
Borjú	7e	-
Házinyúl	25r	-
Hám	25r	15 font
Iga, járom	80r	25 font
Istálló (1 napra)	8r	-
Kötőfék	20r	1/2 font
Juh	2e	-
Kecske	1e	-
Kutya		
Harci	8e-20a	-
Házőrző	1-80r	-
Szánhúzó	120r	-
Vadász	2e-20a	-
Ló		
Csatamén, könnyű	5-35a	-
Csatamén, nehéz	10-60a	-
Harci póni	10e	-
Ló, könnyű	1a	-
Ló, nehéz	2a	-
Póni	8e	-

Hátasok, állatok és szerszámaik	Ár	Súly
Lópokróc	40r	2 font
Lószerszám	4e	1/2 font
Macska, luxus	2e-20a	-
Nyereg		
Harci	4-20e	15 font
Lovagló	1e	13 font
Teherhordó	80r	8 font
Nyeregtáskák	2e	4 font
Patkó és patkolás	5r / pata	-
Postagalamb	50r	-
Sarkantyú	25r / pár	-
Szamár vagy öszvér	7e	-
Táp / abrak (1 napra)	4r	5 font
Tehén	10e	-
Teve	10-50e	-
Tyúk	12r	-
Vértezet, állatoké		
Közepes lény	x2*	x1*
Nagy lény	x4*	x2*
Zabla és gyeplő	1e	1/2 font

* Közepes méretű elfszabású teremtmények megfelelő vértjeihez képest

Utazás és Szállítás

Hajózás	Ár	Súly
Bárka	50a	-
Csónak	5a	-
Drakkar	300a	-
Evező		
Csónak	1e	5 font
Gálya	3e	35 font
Gálya	300a	-
Halászbárka	10a	-
Karavella	250a	-
Kenu	7a	-
Kogge	200a	-
Komp	10r	-
Révész	20r	-
Tengeri áruszállítás	24r / 100 tm*	1000 font
Tengeri út kabinban	30-100r / 100 tm*	-
Vitorla	2e	-

* Tengeri mérföld

Szekerek, szánok	Ár	Súly
Harci szekér		
Kétkerekű	50a	-
Négykerekű	100a	-
Hintó	150a	-
Hordszék	10a	-
Kocsi	15a	-
Kordé	150r	-
Kutyaszán	8e	-
Lovas szán	5a	-
Postakocsi, naponta	60r	-
Szekérkerék	40r	-

Szekerek, szánok	Ár	Súly
Társzekér	20a	-
Taliga	50r	-
Utazó szekér		
Kétkerekű	5a	-
Zárt kocsi bérlése	140r / nap	-

Szolgáltatások és Kicsapongás

Szolgáltatás	Ár	Súly
Alidari nő	30000a	-
Borbély	1r	-
Ispotály	2r / nap	-
Közönséges örömlány	3e	-
Lótusz Leányai	1a	-
Színházi előadás	1-100r	-
Szolgáló	2r / nap	-
Teherhordó	5r / nap	-
Testőr, olcsó	40r / nap	-
Testőr, képzett	3e / nap	-

Épületek*	Ár	Súly
Parasztház	4+a	-
Udvarház	100+a	-
Városi ház műhellyel	25+a	-
Városi palota	800+a	-
Templom	300+a	-
Katedrális	12000+a	-
Palánkvár	350+a	-
Kis kővár	2000+a	-
Nagy erődítmény	50000+a	-

*Az árak csak tájékoztató jellegűek, országonként akár nagyságrendi eltérés is lehet

Mesterségekhez, hivatásokhoz kötődő felszerelések

Felszerelés	Ár	Súly
Álcázó-felszerelés	5a	4 font
Alkimista laboratórium	50a	20 font
Gyógyító-felszerelés	5e	1/2 font
Hangszer		
Közönséges	1e	2 font
Mestermunka #	1a	2 font
Homokóra	2e	1/1 font
Kézműves szerszámok		
Közönséges #	1e	3 font
Mestermunka #	5e	3 font
Mászó-felszerelés	1e	3 font
Mérleg, kereskedő #	45r	1/2 font
Nagyító #	5e	*
Tolvajszerszámok		
Közönséges	5e	1/2 font
Mestermunka	2a	1 font

* Elenyészően kis súlyú.
** Tíz ilyen tárgy nyom fél fontot.
& Ezek a tárgyak 1/10-üket nyomják, ha *Kicsi* teremtményeknek készülnek.
\# Lásd a leírást

Acél és kova: Az acél és a kova összeütésével szikrát lehet csiholni. Egy fáklya meggyújtása acéllal és kovával egykörös cselekedet, és bármilyen egyéb fényforrás meggyújtása is legalább ennyi időt vesz igénybe.

Bilincs, és bilincs, mestermunka: Ez a bilincs egy Közepes méretű teremtmény láncba verésére alkalmas. A bilincsbe vert karakter próbálkozhat Szabadulóművészet próbával, hogy kicsusszanjon a bilincsből (célszám 30, 35 egy mestermunka bilincsnél). A bilincseket sikeres Erő próbával szét lehet tépni (célszám 26, 28 mestermunka bilincsnél). A Bilincseknek 10-es a keménységük, és 10 STP-jük van. A legtöbb bilincsen található zár; ennek árát hozzá kell adni a bilincs árához. Ugyanennyiért kapható bilincs Kicsi teremtményre. Nagy lényekre szabottan a bilincs tízszer ennyibe kerül, Hatalmas lényekre százszor ennyibe. Óriási, Kolosszális, Parányi, Apró vagy Hangyányi lényekre csak egyénileg rendelt bilincseket lehet tenni, és nincsen egyezményes áruk.

Csáklya: Egy csáklyával ellátott kötél a csáklya segítségével oromzathoz, ablakba vagy faágra rögzíthető.

Fáklya: Tisztán bevilágít egy 8 láb sugarú területet, és egy órán keresztül ég.

Faltörő Kos, hordozható: Ez a vasfejű farönk a legalkalmasabb eszköz ajtók betörésére. Egyrészt +2 módosítót ad a vonatkozó Erő próbához, másrészt alkalmazásakor egy másik személy is segíthet, és így a próbához jár a segítségéből eredő együttműködés-módosító.

Gyertya: 1 órán keresztül ég, és tisztán bevilágít egy 2 láb sugarú területet.

Kampó: Ha egy megmászandó falon nincsenek kapaszkodók, kampók segítségével készíthetsz néhányat. A kampó lényegében egy acélkaró, melynek végén egy lyuk található, hogy át lehessen rajta vezetni a kötelet, így sokkal (lásd a Mászás képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

Kötél, kender: 2 STP-vel bír, sikeres Erő próbával el lehet szakítani (célszám 23).

Kötél, selyem: 4 STP-je van, sikeres Erő próbával elszakítható. (célszám 24). Hajlékonysága miatt a Kötélhasználat képzettség próbákhoz +2 módosítót ad.

Lámpás, kézi: A lámpás 6 órát ég egy pint olajon, és 8 láb sugárban mindent bevilágít. Egyenletesebb fénnyel ég, mint a fáklya, viszont a többi lámpástól eltérően nyílt lánggal ég, és könnyen kilöttyen. Ezek miatt nem kalandozás közben nem igazán alkalmas világítóeszköz. A kézilámpást egy kézben lehet tartani.

Lámpás, tolvaj: A tolvajlámpásnak csak az egyik oldala üveg, a többi zárt, többi fala pedig belül tükröző felülettel van bevonva, hogy minél több fényt tükrözzön egy irányba. Egy 20 láb hosszú és a végén 8 láb széles tölcsérben világít, és 6 órát ég egy pint olajon. A tolvajlámpást egy kézben lehet tartani.

Lámpás, vihar: A viharlámpás egy zárt oldalú lámpás. Tisztán bevilágít egy 10 láb sugarú kört, és 6 órát ég egy pint olajon. A viharlámpást egy kézben lehet tartani.

Lánc: A lánc keménysége 10, és 5 STP-je van. El lehet szakítani egy sikeres Erő próbával (26-os célszám).

Olaj (Nafta): Egy pint olaj 6 órán keresztül ég egy lámpásban. A flaska olaj használható gránátszerű fegyverként (lásd a fegyverek leírásánál, alább). Amennyiben a földre öntöd, egy pint olajjal beterítheted egy 2 láb oldalú négyzet alakú (feltéve, hogy a felszín viszonylag sima). Ha meggyújtod, az olaj 2 körön keresztül ég, 1d3 pontot sebez minden, a területen tartózkodó teremtményen.

A Nafta különleges minőségű olaj, amely kétszer annyit sebez, mint a sima olaj, lámpásba töltve pedig kétszer olyan nagy a fényereje.

Üvegcse: Égetett agyag, üveg vagy fém folyadéktároló, szoros dugóval. Az üvegcse általában 1 hüvelyknél nem szélesebb, és 3 hüvelyknél nem magasabb. 1 uncia folyadék fér bele.

Vassulyom: A vassulyom olyan fémdarabka, melyből éles tüskék állnak ki. A földre szórva kellemetlen meglepetést szerezhet az ellenfeleknek, kiknek – ha el akarják kerülni az éles tüskéket – le kell lassítaniuk. Egy zacskó vassulyommal egy 2 láb átmérőjű területet teríthet be. Ha valaki vassulyommal borított területre lép, avagy ott folytat harcot, jó eséllyel belelép egy vagy akár több darabba is. A vassulyommal borított területen minden körben minden – a területen belül tartózkodó – lénynek Ügyesség próbát kell dobnia. A célszám attól függ, mit tesz a teremtmény az adott körben – 5, ha csak a kiegészítő mozgásával halad; 10, ha a rendes sebességével halad; 15, ha kocog; és 20, ha fut; amennyiben valami összpontosítást, odafigyelést igénylő cselekedetet végez, a célszám 5-tel nő. Ha ugyanazon a 2 láb átmérőjű területen több zacskó sulyom is elszórtak, a célszám zacskónként 5-tel nő. Ha a próba sikertelen, a teremtmény rálépett egy vassulyomra, és amennyiben nem fém vagy másféle, nagyon kemény talpú lábbelit visel, 1 Fp sebzést szenved el (ha a próbát legalább 15-tel rontotta el, a sebzés 1 Ép), valamint sebessége megfeleződik a lábsérülés miatt. Ez a sebességcsökkenés addig tart, ameddig a teremtmény a vassulyom sebzését fel nem gyógyulja. A rohamozó vagy futó lény lendülete azonnal megtörik, amint rálép egy vassulyomra. A nem elfszabású teremtmények esetén a KM határozza meg a vassulyom hatékonyságát és hatásait.

Vízóra: Ez a hatalmas eszköz a legutóbbi beállítása óta eltelt időt adja meg, fél óra pontossággal. Használatához vízforrásra és nyugodt körülményekre van szükség, mert a vízcseppeket számolja. Elsősorban gazdagabb otthonokban található.

Zár: A zár kinyitásához szükséges célszám a zár minőségén múlik: egyszerű (célszám 20), átlagos (célszám 25), jó (célszám 30), kivételes (célszám 40).

Öltözetek

Fejedelmi öltözék: Fejedelmi öltözék alatt csak a ruhát értjük, a királyi ékszereket, jogart, koronát, és egyéb tartozékokat nem. A fejedelmi öltözék hihetetlenül díszes, ékkövekkel, arannyal, selyemmel és szőrmével bőven ellátva.

Felfedező ruházat: Olyasvalaki ruházata, aki sosem tudhatja, mi vár reá. Egy pár bakancsból, egy bőrnadrágból vagy –szoknyából, övből és ingből (néha mellénnyel vagy kabáttal), kesztyűből és köpenyből áll. A bőrszoknya helyett néha rövid szövetszoknyát és egyrészes bőr tunikát viselnek. A ruhának sok zsebe van, különösen a köpenynek. Igény szerint az öltözék más ruhadarabokat is magában foglalhat, például széles karimájú kalapot.

Meleg ruházat: Gyapjú kabát, lenvászon ing, gyapjú sapka, nehéz köpeny, vastag nadrág vagy szoknya, és csizma. A meleg ruhát viselő karakter +5 módosítót kap a Fizikai ellenállására a hideg időjárás ellen (lásd a Kalandmesterek Könyvét a hideg jelentette veszélyek kapcsán).

Kézműves ruha: Ing gombokkal, szoknya vagy nadrág, cipő, és talán egy sapka vagy kalap is. Egy bőröv is tartozik hozzá, vagy egy erszényes kötény, amiben szerszámokat lehet tartani.

Mutatványos ruházat: Tetszetős, gyakorta tiritarka ruházat, amilyent a mutatványosok szoktak viselni. Bár hóbortosnak tűnhet, valójában jól megtervezett ruházat, amiben könnyen lehet ugrálni, táncolni, kötéltáncot járni és persze futva menekülni (ha a közönségnek nem tetszene a produkció).

Nemesi ruha: Az ilyen a ruhát úgy tervezik, hogy kitűnjön előkelő mivolta. Nemesfémeket és ékköveket dolgoznak anyagába. Ahhoz, hogy teljesen beilleszkedjen a nemesség köreibe, minden leendő nemesnek szüksége van egy pecsétgyűrűre is, valamint ékszerekre (legalább 10 arany értékben – vagy legalábbis tűnjön ilyen értékűnek). Ezen felül nem tanácsos két bálon is ugyanabban a nemesi ruhában megjelenni.

Papi öltözék: A papi szertartásokhoz használatos ünnepélyes ruha, hétköznapi viseletként, kalandozásra nem alkalmas.

Paraszt ruházat: Bő ing és buggyos gatya, vagy bő ing és szoknya, vagy ruha. A cipő helyett a lábat szövetbe csavarják.

Tanító ruházat: Köntös, öv, sapka, puha cipő és esetleg egy köpeny.

Udvaronc ruházat: díszes, személyre szabott ruhák, olyan stílusban, ami éppen divatos a nemesség körében. Bárki, aki köznapi, szegényes ruházatban akar nemesekkel társalogni, vegyülni, őket befolyásolni, komoly ellenállással találhatja magát szemben.

Utazó ruházat: Csizma, gyapjú szoknya vagy nadrág, kivert öv, ing (néha mellénnyel vagy kabáttal), és egy bő köpeny csuklyával.

Étel, Ital és Szállás

Sok utazót a céhe, egyháza, családja vagy barátai szállásolnak el. A kalandozóknak azonban általában fizetniük kell a szálláshelyért és az ellátásért.

Fogadó: A szegényes elhelyezés egy padlódarabot jelent a kandalló közelében, esetleg egy takarót, ha a fogadós rokonszenvesnek talál, és nem aggódsz a bolhák miatt. Közönséges szállás esetén egy melegített, emelt padlóágy a részed, egy matrac, párna, paplan, és persze a jobb társaság. A jó szállás kis, egyszemélyes szoba ággyal, némi kedvesség, és egy letakart éjjeliedény a sarokban.

Étel: A szegényes élelem általában kenyérből, sült takarmányrépából, hagymából és vízből áll. A közönséges élelem kenyér, csirke, répa és jól felvizezett sör vagy bor lehet. A jó élelem kenyérből, sült tésztából, marhahúsból, borsóból és sörből vagy borból áll.

Hatások és Szerszámaik

Ló: A ló az egyik legelterjedtebb haszonállat, sokféle munka elvégzésére, továbbá hátasnak is kiválóan alkalmas. A ló alkalmas emberek, elfek, udvari orkok vagy más Közepes méretű elfszabású lények szállítására. A póni alkalmas a goblinok, gnómok, törpék és az egyéb Kicsi méretű elfszabásúak számára. A csataménék illetve harci pónik könnyen harcba vezethetőek. A többi, harcban képzetlen hátas sokszor inkább hátrányt jelent csata esetén, semmint előnyt (lásd Harc hátasról, a Harc fejezetben, és a Lovaglás képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

Nyereg, katonai: A katonai nyereg megtartja a lovast, +2 módosítót ad a nyeregben maradásra tett Lovaglás próbákhoz. Eszméletvesztés esetén 75% eséllyel a nyeregben maradhat a lovas, szemben a hagyományos nyereg 50%-ával.

Nyereg, lovagló: A hagyományos lovaglónyeregben egy lovas fér el.

Nyereg, teherhordó: A teherhordó nyereg felszerelést és ellátmányt visz, nem lovast.

Szamár vagy öszvér: A legkedveltebb teherhordó állatok. Többnyire közönyösek a veszéllyel szemben, szívósak, biztos léptűek, és nehéz terheket is képesek nagy távolságokra szállítani.

Vértezet, állatoké: Az állat fejét, nyakát, testét, oldalát, szügyét és esetleg a lábait védi ez a fajta páncélzat. A nehezebb vért jobb védelmet nyújt, a gyorsaság rovására.

Mivel a ló Nagy méretű, nem emberforma teremtmény, a vértje az emberi vért árának négyszeresébe kerül, és kétszer annyit nyom (lásd Nem elfszabású teremtmények vértjei). A pónik vértezete (Közepes lény) csak az emberi vért árának kétszeresébe kerül, súlya pedig megegyezik azéval.

A nehezebb vértezet – a megterheltség arányában – lassítja a hátast, és huzamosabb használata kidörzsölheti a bőrét. Éjszakára mindenképpen el kell távolítani, és ideális esetben csak csatára készülve szabad feltenni. A hátas vértezetét ötször annyi idő feltenni vagy levenni, mint az emberi vértezetet (lásd: Vért felöltése). A vértezetet viselő hátas nem tud a lovason kívül más terhet cipelni, ezért a lovas harcosok gyakran vezetnek egy második lovat kantáron, amelyik az ellátmányt és a felszerelést cipeli.



Járművek és Tárolóedények

Jármű	Teherbírás
Kocsi	1/2 tonna
Szán	1 tonna
Szekér	2 tonna

Száraz áruk

Tárgy	Űrtartalom
Hátizsák	25-50 gallon
Fahordó	250 gallon
Vödör	25 gallon
Láda	25 gallon
Erszény öv	1/5 gallon
Zsák	25 gallon
Nyeregtáska	125 gallon

Folyadékok

Tárgy	Űrtartalom
Üveg, bor	2 pint
Flaska	1 pint
Csupor, agyag	1 gallon
Korsó, agyag	2 pint
Kancsó, agyag	1/2 gallon
Fazék, vas	2 gallon
Üst, vas	4 gallon
Kulacs	1-2 gallon

Az adatok csak körülbelüli értékek, és yneví mértékegységekben vannak megadva.

Mesterségekhez, hivatásokhoz kötődő felszerelések

Ezek az eszközök akkor hasznosak igazán, ha a karakter rendelkezik a használatukhoz szükséges szakértelemmel.

Álcázó-felszerelés: Kozmetikumokat, hajfestéket és más álcázó-kellékeket tartalmazó csomag. Ideális eszköz álcák készítéséhez, +2 módosítót ad minden Álcázás próbához. Egy csomagban tíz használatra elegendő alapanyag található.

Alkimista laboratórium: Üvegcséket, lombikokat, keverő és mérőeszközöket, különböző vegyületeket és más anyagokat tartalmaz. Kiváló különböző főzetek keverésére, +2 módosítót ad az Alkímia próbákhoz, de nincs hatással az alkimista tárgyak elkészítési költségeire (lásd a Mesterség – Alkímia képzettség leírását a Képzettségek fejezetben). A laboratórium hiányában bizonyos, a Mesterség – Alkímia képzettséghez tartozó tevékenységek nem végezhetőek el.

Ellenméreg: A gyógyítók mesterségének egyik kelléke. Mindig egy valamely meghatározott méreg ellen hat. Egy órán át az adott méreg ellen +10 módosító járul a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – Ellenállásához.

Gyógyító-felszerelés: Gyógynövényeket, kenőcsöket, kötszert és más hasznos anyagokat tartalmaz, jól jön a Gyógyítás képzettség használatához, +2 módosítót ad ezekhez a próbákhoz. Egy csomagban tíz használatra elegendő alapanyag található.

Hangszer, közönséges vagy mestermunka: A kedvelt hangszerek elsősorban a fuvola, furulya, lant, mandolin és nádsíp. A mestermunka hangszer kivételesen jól van elkészítve, +2 módosítót ad az előadás próbákhoz, és esetenként és bizonyos körökben státuszszimbólumként is szolgál.

Kézműves szerszámok: Különböző munkák elvégzésére alkalmas eszközök. Hiányukban az ilyen fajta képzettség-próbákra –2 módosító járul – ha egyáltalán elvégezhetőek nélkülük (a KM megítélése szerint).

A mestermunka kézműves szerszámok +2 módosítót adnak a vonatkozó képzettség-próbákhoz.

Mászó-felszerelés: Különleges kampók, szöges csizmák, kesztyűk, és egy kengyel segít a mászásban – +2 módosítót ad a mászás próbákhoz.

Mérleg, kereskedő: Kétkarú kereskedőmérleg, többféle súllyal. A mérleg +2 módosítót ad az olyan Értékbecslés próbákhoz, amelyeknél fontos lehet a vizsgált tárgyak súlya (például nemesfém tárgyak) – bizonyos esetekben nélküle el sem végezhető az Értékbecslés.

Nagyító: Ez az egyszerű lencse segít abban, hogy a kisebb tárgyakat közelebbről meg lehessen vizsgálni. Használható az acél és kova helyett tűzrakáshoz (bár szükség van egy legalább nap erejű fényforrásra, valamennyi gyújtósra, és legalább egy környi időre). Apró vagy nagyon aprólékos tárgyak értékének becslése esetén (amilyenek például egy ékkővek) minden Értékbecslés próbához +2 módosítót ad – bizonyos esetekben nélküle el sem végezhető az Értékbecslés.

Tolvajszerszámok: A készlet tartalmaz egy vagy több álkulcsot, hosszú fémfogókat és feszítőket, egy hosszú kapcsot, egy kis kézifűrészt, egy éket és egy kalapácsot. Ezek nélkül csak rögtönzött eszközökkel dolgozhatsz, és azok –2 módosítót adnak a Zárnyitás, valamint más hasonló próbákhoz – bizonyos esetekben ezek a próbák meg sem kísérelhetőek a megfelelő szerszámok hiányában.

A mestermunka készletben több szerszám van, és mindegyik szerszám gondosabb munka – ez a készlet +2 módosítót ad a Zárnyitás, valamint más hasonló próbákhoz.

Fegyverek

Mutasd a fegyvered, és megmondom, ki vagy – tartja a mondás és bizony, a karakterek többségének szüksége van valamilyen fegyverre az életben maradáshoz. A különböző fegyverek számodra nyújtott hatékonyságát a jártasságod, a fegyver minősége és fajtája határozza meg. Épp ezért tulajdonságaidtól, tanult képességeidtől és lehetőségeidtől függően bölcsen kell választanod az alábbi kategóriák közül, hogy a harcban ne vallj kudarcot.

A fegyverek sokszínűsége azzal magyarázható, hogy a kezdetek óta tartó fejlődés minden időszakában alkalmazkodtak az aktuális lehetőségekhez, s hogy sok hétköznapi eszköz is alkalmasnak bizonyult a harcban.

A fegyverek különböző tulajdonságai határozzák meg, hogy mikor, hogyan, milyen stílusban és mértékben tudod hatékonyan használni őket, s mennyibe kerülnek.

A jobb fegyver általában drágább, mint a rosszabb minőségű, de a magasabb ár nem feltétlenül jelent jó minőséget. A vívótőr például drágább, mint a hosszúkard. Egy fürge bárdnak azonban a vívótőr kitűnő választás.

A fegyvereket különböző jellemzőik alapján csoportosíthatjuk.

A felsorolásban mindenekelőtt különválasztottuk a közelharcban és a távolsági harcban használatos fegyvereket – az utóbbiak közé tartoznak mind a lőfegyverek, mind a hajítófegyverek.

A közelharci fegyverek elsősorban közelharci támadásokra alkalmasak, bár némelyiküket dobni is lehet. A távolsági fegyverek alatt a lőfegyvereket és a hajítófegyvereket értjük – ezek közelharcban nem használhatóak.

Fegyverek tulajdonságai

Fegyvered kiválasztásánál a következő tényezőket vedd figyelembe:

Név: Itt található a fegyver Yneven elfogadott és ismert neve (Persze ez nem jelenti azt, hogy minden ember ismeri a fegyvert az adott néven vagy, hogy mindenki minden fegyverről hallott).

Ár: A fegyver átlagos vételi ára – aranyban, ezüstben, esetleg rézben megadva. A Nagy lények által használt fegyverek súlya ennek kétszerese, a Kicsi lények által használtaké a fele.

A nyílvesszők, nyílpuska-lövedékek, és egyéb töltények ára nem foglaltatik benne a fegyver árában – ezekért külön kell fizetni. A célba talált lövedékek általában tönkremennek, a mellément lövedékek pedig az esetek felében mennek tönkre, vagy vesznek el.

Súly: Ez az oszlop adja meg a tárgy fontban mért súlyát. A Nagy lények által használt fegyverek súlya ennek kétszeres, a Kicsi lények által használtaké a fele.

Ha a karakter túl nehéz fegyvert használ, levonást kap a TÉ-jére. Hogy mennyit, azt a következőképp lehet kiszámolni.

Egy kézben forgatott fegyver esetében a fegyver súlyát szorozd be hússzal, a két kézben forgatott fegyverek súlyát pedig tízzel. Ha az így kapott érték súllyal a karakter nem számít megterheltnek, nem kap módosítót a TÉ-jére, ha könnyen megterheltnek számít, –2 módosítót kap, és ha súlyosan terheltnek számít, –4 módosítót kap. Ha az érték meghaladja a karakter által maximálisan megemelhető értéket, a karakter nem képes használni az adott fegyvert.

Az így kapott súlyértékek csak az esetleges TÉ-levonások kiszámításakor veendők figyelembe, a karakter megterheltségének kiszámításakor a fegyver valós súlyával kell számolni.

Kategória: A fegyvereket fegyverkategóriák alapján lehet csoportosítani. A különböző kategóriák határozzák meg, hogy egy-egy fegyver forgatásához melyik Fegyverforgatás – Alapfok képességgel kell rendelkeznie a karakternek. A Fegyverforgatás – Alapfok képességgel a karakter minden, az adott kategóriába tartozó fegyverhez ért, az esetleges Fegyverforgatás – mesterfok képesség nyújtotta előnyöket azonban csak egyetlen, választott fegyverre kapja meg.

Rögtönzött fegyverek: Olykor megesik, hogy valaki olyan eszközökkel szeretne harcolni, amelyek nem fegyvernek készültek. Mivel ezeket nem kimondottan erre a célra készítettek, az ilyen 'fegyverek' használatában mindenki járatlannak minősül, és így TÉ-jéhez –4 levonás járul. Az ilyen eszközök méretének és sebzésének meghatározásához vesd össze őket a meglévő fegyverekkel, és próbálj valami hasonlót találni. Amennyiben az ilyen eszközöket hajítófegyverként használnád, hatótáv-egységük 4 láb.

Rögtönzött hajítófegyverek: Néha a nem kifejezetten erre a célra szánt tárgyak is hajításra kerülnek, mint például az apró kövek, kisebb állatok, vázák, korsók stb. A rögtönzött hajítófegyverek hatótáv egysége 4 láb, méretüket és a sebzésüket a KM-nek kell meghatároznia. Az olyan fegyvereket is lehet dobni, amelyeket eredetileg nem erre a célra készítettek (az olyan közelharci fegyvereket, amelyeknél nem tüntettünk fel hatótáv-egységet). Lényegében ezek is rögtönzött fegyvereknek számítanak, mivel nem erre a célra tervezték őket. Az ilyen fegyverek dobásakor is –4 levonást kap a karakter a TÉ-jére. Az egykezes fegyverek eldobása egyszerű cselekedet, a kétkezeseké teljes-körös cselekedet (ezeket is csak egy kézzel lehet eldobni azonban). Az így dobott fegyverek hatótáv egysége 4 láb.

Tulajdonság: Ez az oszlop mutatja meg, hogy a fegyvert milyen 'harcmodorban' lehet forgatni, s ezáltal melyik tulajdonság – Erő (e), Ügyesség (ü), esetleg bármelyik (e/ü) – alapján számoljuk a karakter TÉ-jét az adott fegyverrel (részleteket lásd a Harc fejezetben)

Sebzés: A sebzés érték mutatja meg, mennyi Sebzéspontot okoz a fegyver sikeres találat esetén. Kétfejű fegyverek esetén két sebzéskód szerepel.

A sebzéshez az alábbi megszorítások mellett hozzáadhatod Erő módosítód egy részét. Egy támadás akkor is sebez legalább 1 Sp-t, ha negatív módosítók a sebzést amúgy 1 alá csökkentenék. Ez nem vonatkozik azonban az SFÉ-ből eredő módosítóra, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebzést (az alá természetesen ez sem).

Erő módosító: Az erőből forgatott (durva) közelharci- és a hajítófegyverek sebzéséhez add hozzá az Erő módosítódat. Az ügyességből forgatott (kecses) közelharci fegyverek sebzéséhez pozitív Erő módosítódnak csak a felét (lefelé kerekítve) adhatod – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy az egészet. Az íjak és parittyák sebzéséhez csak abban az esetben adódik hozzá az Erő módosítód, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteredé. Ha ennél kisebbre méretezték, akkor csak a kisebbik értéket adhatod hozzá a sebzéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóra kalibrálták, mint a karakteredé, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatod a saját módosítódat, a TÉ-d azonban annyival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Az íjakat és a parittyákat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik. A számszeríj sebzésébe nem számít bele az Erő módosító.

Eltérő méretű fegyverek: Amennyiben a fegyvert nem Közepes méretű lényeknek készítették, sebzése az eltéréstől függően változik. A sebzéskódban található kockákat egyenként át kell váltani az új méretnek megfelelő értékre (lásd: Eltérő méretű fegyverek) – amennyiben a fegyver több méretkategóriával is eltér a Közepes mérettől, úgy lépésenként végig kell haladni a közbülső méreteken.

2-9-7. táblázat: Eltérő méretű fegyverek

Fegyver eredeti sebzése	Egy méretkategóriával kisebb	Egy méretkategóriával nagyobb
1	-	1d2
1d2	1	1d3
1d3	1d2	1d4
1d4	1d3	1d6
1d6	1d4	1d8
1d8	1d6	1d12
1d10	1d8	2d6
1d12	2d4	2d8

Típus: A fegyvereket aszerint is csoportosíthatjuk, hogy milyen sebzést okoznak. Eszerint három típust különböztethetünk meg: szúró (sz), vágó (v) és zúzó (z). Egyes fegyverek több típusba is tartozhatnak. Ezek némelyikénél a sebzés egyszerre mindkét típusba tartozik, némelyiküknél pedig a támadó dönti el, hogy milyen legyen a sebzés (hogy melyik fegyvernél hogyan, azt a Km hivatott megítélni). Ennek általában nincs jelentősége, azonban egyes lényeket, szörnyeket bizonyos típusú fegyverek nem sebeznek (amennyiben a fegyver több típusba is tartozik, a lény csak akkor ússza meg sebzés nélkül, ha ezek közül egyik sem sebez rá).

Sebesség: A fegyver sebességétől függ, hogy mennyit lehet támadni vele egy körben (részletekért lásd Többszörös támadás, a Harc fejezetben).

Lőfegyverek újratöltése: A különféle lőfegyverek újratöltése a lőfegyvertől függő időtartamot vesz igénybe – íjak esetében egy szabad cselekedetet, fúvócsövek, parittyák, kézi és könnyű nyílpuskák esetében egy mozgás-értékű cselekedetet, nehéz nyílpuskák esetében egy teljes-körös cselekedetet, shadoni páncéltörő nyílpuska esetében pedig három teljes-körös cselekedetet (a kahrei nyílpuskában egyszerre több lövedék is be van tárazva, ezeket a szerkezet automatikusan újratölti, így amíg ki nem ürül a tár, az újratöltés nem számít cselekedetnek).

Hajítófegyverek 'újratöltése': Az hogy a karakter milyen sűrűn képes egymásután hajítófegyvereket dobni, attól függ, hogy mennyire vannak kéznél az újabb fegyverek (ez általában a Km megítélésétől függ). Ha a karakter több hajítandó fegyvert is tart a bal kezében, akkor jobbjával a körönkénti támadásainak megfelelő számban dobhat.

Méret: Lényeges tényező a fegyverek viszonylagos mérete – a fegyvert forgató karakter méretéhez viszonyítva. A következő kategóriákat különböztetjük meg:

Könnyű: A könnyű fegyvereket könnyebb bal kézzel forgatni, és használhatod őket birkózás közben is. A könnyű fegyvert egy kézben forgathatod, és nem származik semmi előnyöd abból, ha két kézzel harcolsz vele.

Egykezes: Az egykezes fegyvereket egy kézben lehet forgatni. Ha egy egykezes fegyvert két kézzel forgatsz, az Erő módosítód másfélszeresét adhatod hozzá a sebzésedhez.

Kétkezes: A kétkezes fegyver forgatásához mindkét kézre szükség van, és az Erő módosító másfélszerese adódik a sebzéshez.

A fegyver *valós mérete* attól függ, hogy milyen méretű lényeknek készítették. A *könnyű* fegyver mérete kettővel kisebb, mint a lény mérete. Az *egykezes* fegyver mérete eggyel kisebb, mint a lény mérete. A *kétkezes* fegyver mérete megegyezik a lény méretével.

A hajítófegyvereket, hálókat és lasszókat csak egy kézzel lehet eldobni. Akkor is egy kézzel kell dobni a fegyvert, ha a mérete folytán kétkezes fegyver lenne a karakter számára, ez azonban egy teljes-körös cselekedetbe kerül, hisz a fegyver túlságosan ormótlan.

A kétkezes lőfegyvereket (íjak, egyes számszeríjak) csak két kézzel lehet használni – függetlenül a karakter méretétől.

Rossz méretű fegyverek: Az olyan fegyvereket, amelyek nem az őket forgató karakter méretére készültek, nehezebb használni. A karakter ilyenkor –2 levonást kap a TÉ-jére a méret-eltérés minden egyes fokáért. Amennyiben valamely fegyver egy karakter számára könnyűnél kisebbnek, vagy kétkezesnél nagyobbnak számít, úgy a karakter nem képes forgatni azt.

Hatótáv: Ennek csak távolba ható fegyvereknél van szerepe. Azt mutatja, hogy a fegyvernek mekkora a hatótáv-egysége (első szám), és mekkora az a legnagyobb távolság, amelyen belül még használható (részleteket lásd a Harc fejezetben). A karakter annyiszor –2 levonást kap a TÉ-jére, amennyiszer a célponttól mért tényleges távolsága nagyobb a fegyver hatótáv egységénél (lefelé kerekítve).

Egyéb: Némely fegyvernek egyéb jellemzői is akadhatnak. Ezekről bővebben lásd a fegyver leírását. Ott jelöljük a hosszú és a kétfejű fegyvereket is.

Hosszú fegyverek: Bizonyos fegyverek messzire elérnek, amelyekkel a karakter a nem a közvetlen közelében álló ellenfeleire támadhat. Az ilyen fegyverekkel általában a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. A közepes lények természetes elérése általában 2 láb (részletekért lásd a Harc fejezetet).

Kétfejű fegyverek: Bizonyos fegyvereknek mindkét végével lehet hatékonyan támadni. Amennyiben az ilyen fegyverek mindkét végével támadni szeretnél, az a kétfegyveres harc szabályai szerint teheted (lásd Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben). Ilyenkor a karakternek két kézzel kell forgatnia a fegyvert, a szabályok tekintetében pedig úgy minősül, mintha jobb kezében egy egykezes fegyvert, bal kezében pedig egy könnyű fegyvert forgatna. A karakter azt is megteheti, hogy a fegyvert kétkezes fegyverként forgatja, ilyenkor a fegyver sebzésébe megnövelt Erő módosítója számít bele.

Fegyverek leírása

Közelharci Fegyverek

Acélkorbács: Öt, hét, illetve kilenc acélpálcából összekapcsolt korbács. Kezeléséhez igen nagy ügyesség szükséges, és rengeteg gyakorlás, de szinte mindenütt csak kiegészítő fegyverként forgatják. Előnye, hogy összehajtogatva kis helyen elrejthető. Láncos fegyver lévén, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani, így az acélkorbáccsal végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. Az acélkorbáccsal végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, elengedheti az acélkorbácsot, megakadályozandó az esést. Az acélkorbács hosszú fegyver, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, és a hosszú fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra is lehet támadni vele.

Botok: A botok családja igen elterjedt fegyvercsalád szerte Yneven. Népszerűségének okát abban lelni, hogy ezek talán e legolcsóbb és legkönnyebben hozzáférhető fegyverek.

A *Furkósbot* a legegyszerűbb fegyverek egyike. Ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten, de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gonddal kezelt útitárs vagy földről felkapott alkalmi fegyver – de mindenképpen meg kell különböztessük a harcművészek botjaitól. Bármennyire veszélytelennek és esélytelennek tűnhet azonban esetleg egy karddal szemben, értő kezekben halálossá fegyver lehet – egy ügyesen megvasalt bot még a pengét is megakaszthatja.

A botok között is külön kategóriát alkotnak a harcművészek különféle botjai. Ezek a botok szépen kimunkáltak, gyakran lakkozottak vagy pácoltak. Eleve fegyvernek készülnek. A *hosszú bot* 4-6 könyöknyi, és két kézzel forgatják, míg a *rövid bot* 1-3 könyök hosszú, és egy kézben fogják, esetenként mindkettőben egyet. Iskolák szerint eltérőek a fogástechnikák (egy kézzel, két kézzel, harmadolva) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédeszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz stb.) – és nem csupán az egyes konkrét cselek. Ám bármilyen ördögi fegyver is a bot egy harcművész kezében, a valódi kardművész sohasem fanyalodik rá, legfeljebb az aljnövényzet félretolásához. A harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bottechnikák gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. A hosszú bot *kétfejű fegyverként* is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

Buzogányok: Egyszerű, de igen hatékony fegyver. Egy nyélre erősített zúzófejből áll. Feje alma vagy körte alakú, és alapesetben igen egyszerű, nincs megerősítve tüskékkel vagy lapokkal. Az *egykezes buzogány* nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A *kétkezes buzogány* félelmetes fegyver, nehéz, vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetős erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

A fej formájától és szerkezetétől függően a buzogányok több fajtáját ismerjük – sima, tüskés, tollas vagy shadleki (a kétkezes buzogány sebzése is a feje típusától függ, egykezes megfelelőjének a duplája). Az utolsó három fejforma az alábbiakban kerül bemutatásra:

A *tüskés buzogány* a közönséges buzogány továbbfejlesztett változata, jobbára a délvidéken kedvelt buzogányfajta. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. A kétkezes buzogányok is általában tüskések.

A *tollas buzogány* buzogányok jobbára északon elterjedt változata. Az egyszerű fej helyett a nyélre hegyes fémlapokat erősítenek, s ez a bordázat adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen – hatalmas átütőereje miatt a vértek SFÉ-je hárommal kevesebbnek számít ellene.

A *shadleki buzogány* különleges fegyver, mely valahol félúton áll a csatabárd és a tollas buzogány közt, egyesítve ezek előnyeit. Két acéllapot kovácsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – áll, a súlya is tekintélyes. A vértek SFÉ-je kettővel kevesebbnek számít ellene.

A *láncos buzogány* esetében a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb lánccal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezékek útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van. Egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendület vehető, mint egy közönséges nyéllel, másrészt a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat, így a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani – a láncos buzogánnyal végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. A láncos buzogány sebzése – és az esetleges ezzel kapcsolatos egyéb hatása – a feje típusától (sima, tüskés, tollas vagy shadleki) függ.

Csatabárd: Az egyik legősibb fegyvertípus; az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismeri és alkalmazza, azonban az orkok és goblinok is hamar elsajátították forgatásának tudományát. A csatabárd fél lábtól másfél lábig terjedő hosszúságú nyelére a legkülönfélébb fejek kerülhetnek. Ezek többnyire egyélűek, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengés csatabárdok is. A csatabárd egy különleges változata, amikor a baltaívre egy csőr is kerül, ami messze a nyél mögé nyúlva döfésre alkalmas, akár egy szurony – az ilyen csatabárdokat csatacsákányként is lehet alkalmazni. Az *egykezes* csatabárd nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A *kétkezes* csatabárd *félelmetes fegyver, nehéz,* vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetős erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

2-9-8. Táblázat: Távolsági Fegyverek

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonság	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Hatótáv	Egyéb
Szálfegyver, Könnyű kopja	9e	2	Hajítófegyverek	e/ü	2d6	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Lándzsa	8e	4	Hajítófegyverek	e/ü	2d6	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Dárda	5e	2	Hajítófegyverek	e/ü	d12	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Szigony	5e	4	Hajítófegyverek	e/ü	d12	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Tőr	1e	0,3	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	2 / 10	
Dobótőr	1e	0,5	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	4 / 20	
Ramiera	2a	1	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	4	Könnyű	4 / 20	
Hajítóbárd	1e	1	Hajítófegyverek	e/ü	d8	sz	5	Könnyű	4 / 20	
Slan csillag	40r	0,1	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	4	Könnyű	2 / 10	
Gránátok	változó	0,5	Hajítófegyverek	ü	*	*	6	Könnyű	6 / 30	x
Bola	40r	1	Hajítófegyverek	ü	d6	z	-	Egykezes	2 / 10	x
Dobóháló	3e	1	Hálók	ü	-	-	-	Egykezes	2 / 4	x
Köpeny	változó	2 – 5	Hálók	ü	-	-	-	Könnyű	2 / 4	x
Lasszó	80r	0,6	Lasszó	ü	-	-	-	Egykezes	2 / 10	x
Parittya	30r	0,1	Parittyák	ü	d8	z	5	Könnyű	6 / 60	
Rövid íj	3a	1	Íjak	ü	d8*	sz	5	Egykezes	8 / 80	
Hosszú íj	3a 5e	2	Íjak	ü	d10*	sz	5	Kétkezes	12 / 120	
Visszacsapó íj	20a	1	Íjak	ü	2d6*	sz	5	Kétkezes	20 / 200	
Elf íj	120a	0,7	Íjak	ü	2d8*	sz	4	Kétkezes	16 / 160	x
Kézi nyílpuska	20a	2	Számszeríjak	ü	d6	sz	-	Könnyű	4 / 40	
Könnyű nyílpuska	8a	4	Számszeríjak	ü	d8	sz	-	Egykezes	6 / 60	
Nehéz nyílpuska	12a	6	Számszeríjak	ü	2d6	sz	-	Kétkezes	8 / 80	
Shadoni páncéltörő nyílpuska	40a	8	Számszeríjak	ü	3d6	sz	-	Kétkezes	10 / 100	
Aquir nyílpuska	1000a	2	Számszeríjak	ü	d6	sz	-	Könnyű	6 / 60	x
Kahrei nyílpuska	80a	3	Számszeríjak	ü	d6	sz	3	Könnyű	4 / 40	x
Fúvócső	15r	0,2	Fúvócső	ü	d2	sz	-	Könnyű	4 / 40	x

* A fegyver leírásában részletesebben kifejtve
x Lásd a leírást

Csatacsákány: Erősen görbülő, keskeny, hegyes pengéjű zúzófegyver. Forgatása meglehetős erőt igényel, lévén általában igen tekintélyes súlyú. Előszeretettel alkalmazzák nehézvértezetek ellenében, esetenként harci kalapáccsal kombinálva. Hatalmas átütőereje miatt a vértek SFÉ-je hárommal kevesebbnek számít ellene.

Cséphadaró: Eredetileg nem fegyvernek készült, ám az emberi lelemény azzá tette. A hosszú nyél végére rövid lánccal felerősített, mintegy fél láb hosszú nehezéket gyakran már nem fából, hanem vasból készítik, és szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere, sok helyütt nemesi származású harcos a kezébe sem vesz ilyesmit. Láncos fegyver lévén, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani, így a cséphadaróval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére.

Garott: Más néven *fojtóhurok*. Tipikus orgyilkos fegyver, csak hátulról, meglepetésszerűen alkalmazható. Nem más, mint egy 20-25 hüvelyk hosszú, mindkét végén fogantyúval ellátott acélhuzal, melyet hátulról az áldozat nyakába vetnek, és addig szorítanak, míg megfojtják vele, vagy míg át nem vágja a torkát…

Csak készületlen ellenfél ellen használható. Ilyenkor Birkózás dobást kell tenni, erre +4 módosítót ad. Ha ez sikeres, a célpontnak ezután támadásonként a leírt sebzést okozza, amíg az ki nem szabadul. Bár a garott méretét tekintve könnyű fegyver, használatához mindkét kéz szükséges. A Hátbaszúrás képesség használatával szokás alkalmazni.

Harci kalapács: Tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nem ritkán eléri az egy lábat, súlya pedig a húsz fontot, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetős biztonsággal forgatják. Az emberek által használt harci kalapácsok nem nagyon emlékeztetnek törpe rokonaikra, itt ugyanis a fej könnyebb és karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos. Az *egykezes harci* kalapács nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A *kétkezes harci* kalapács félelmetes fegyver, nehéz, vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetős erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

Kardok: A kardok családja igen régi és népes család – Ynev szinte minden kultúrája megalkotta a maga kardját vagy kardjait. Sok helyen a kard a nemesség fegyvere, lévén elkészítése nagy szakértelmet kíván, és ezért nem olcsó beszerezni ezt e fegyvert. A kard lényegében egy rövid nyélre erősített pengéből áll – a nyél általában egy-másfél arasz hosszú, a penge hossza és alakja igen változó lehet.

A kardoknak rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A *Handzsár* elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve megtalálni más vidéken is. Pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerepet játszik súlyának átütőereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcos mozdulatának ívéhez, a kisebb találati felület pedig megkönnyíti a penge behatolását. A fokél az alulról való vágást teszi lehetővé. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselnek hozzá kis kerek pajzsot. Népükre jellemző módon kardjaikat, handzsárjaikat is díszítik, gyakran túlzó mértékben.

2-9-9. Táblázat: Közelharci Fegyverek

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonág	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Egyéb
Acélkorbács	3e	1	Láncos fegyverek	ü	d8	z	5	Kétkezes	x2*, x
Furkósbot	-	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Egykezes	H
Hosszú bot	50r	2	Szálfegyverek	e/ü	d8 / d8	z / z**	5	Kétkezes	H, x
Rövid bot	30r	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Könnyű	H
Buzogány, egykezes	8e	2	Zúzó fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	
Buzogány, kétkezes	1a 2e	3	Zúzó fegyverek	e	-*	-*	6	Kétkezes	x
Buzogány, tüskés	1a	2	Zúzó fegyverek	e	d10	sz/z	5	Egykezes	x
Buzogány, tollas	1a 1e	2	Zúzó fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	x
Buzogány, shadleki	1a 3e	3	Zúzó fegyverek	e	d10	v/z	5	Egykezes	x
Buzogány, láncos	1a 2e	4	Láncos fegyverek	e	-*	-*	6	Egykezes	x
Csatabárd, egykezes	6e	3	Hasító fegyverek	e	d8	v	5	Egykezes	
Csatabárd, kétkezes	2a	10	Hasító fegyverek	e	2d10	v	6	Kétkezes	
Csatacsákány	8e	3	Hasító fegyverek	e	d10	sz	5	Egykezes	x
Cséphadaró	7e	3	Láncos fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	x
Garott	1e	0,1	Garott	ü	2d10	z/v	5	Egykezes	x
Harci kalapács, egykezes	8e	3	Zúzó fegyverek	e	d10	z	5	Egykezes	
Harci kalapács, kétkezes	2a	10	Zúzó fegyverek	e	2d10	z	6	Kétkezes	
Kard, Handzsár	1a 5e	2	Hosszú pengék	e/ü	d12	v	5	Egykezes	H
Kard, Hosszú kard	1a 5e	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H
Kard, Jatagán	1a 4e	1	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Kígyókard	6a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Lovagi kard	3a	3	Hosszú pengék +	e	2d6	v	5	Egykezes	H
Kard, Rövid kard	1a	1	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz	5	Könnyű	H
Kard, Szablya	1a 6e	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Másfélkezes kard	2a 5e	3	Hosszú pengék +	e	2d6	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Másfélkezes kard	2a 5e	3	Kétkezes pengék +	e	2d8	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Pallos	5a	7	Kétkezes pengék +	e	2d10	v/z	5	Kétkezes	H, x
Kard, Godoni pallos	150a	10	Kétkezes pengék +	e	2d12	v/z	6	Kétkezes	H, x
Kard, Tőrkard	2a	1	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H, x
Kard, Slan kard	10a	2	Hosszú pengék +	e/ü	2d6	v	5	Egykezes	H
Kard, Hollószárny	1a 5e	1	Hosszú pengék +	ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H, x
Kard, Dzsenn szablya	120a	1	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	4	Egykezes	H, x
Kard, Fejvadász kard	2a	1	Rövid pengék +	e/ü	d10	sz/v	4	Könnyű	H
Kard, Ívkard	2a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	5	Egykezes	H
Kard, Sárkányfullánk (khiel)	2a 7e	2,5	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Levélkard	50a	1	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Széles kard (khot)	2a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	v	5	Egykezes	H
Kard, Lagoss	5a	1,5	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Mara-sequor	8a	1	Hosszú pengék +	e/ü	2d6	sz/v	5	Egykezes	H
Korbács	2e	0,5	Ostorok	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	
Köpeny	változó	2 – 5	Ostorok	ü	d6	z	6	Könnyű	x2*, x
Mori-mitari (tonfa)	1e	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Könnyű	H, x
Nunchaku	2e	1	Láncos fegyverek	ü	d8	z	5	Könnyű	x
Ostor	1e	0,6	Ostorok	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	x3*, x
Lovas kopja	1a	4	Öklelés	e	3d6	sz/z	5	Kétkezes*	x2, x
Nehézlovas kopja	1a 5e	6	Öklelés	e	4d6	sz/z	6	Kétkezes*	x3, x
Puszta kéz	-	-	Pusztakezes harc	e/ü	d4	z	3	Könnyű	H
Vasököl	1e	0,2	Pusztakezes harc	e/ü	d6	z	3	Könnyű	H, x
Sarló	10r	1	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Sarló, Holdsarló (hagai)	4e	1	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H
Sarló, Láncos sarló	7e	1,5	Láncos fegyverek	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	x2*, x
Szálfegyver, Alabárd	5a	5	Szálfegyverek	e/ü	2d8	sz/v/z	6	Kétkezes	x2, H, x
Szálfegyver, Kiegyenesített kasza	5e	4	Szálfegyverek	e/ü	2d6	sz/v	5	Kétkezes	x2, H

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonág	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Egyéb
Szálfegyver, Könnyű kopja	9e	2	Szálfegyverek	e/ü	2d6 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Lándzsa	8e	4	Szálfegyverek	e/ü	2d6 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Dárda	5e	2	Szálfegyverek	e/ü	d12 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Szigony	5e	4	Szálfegyverek	e/ü	d12 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Tőr	1e	0,3	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H
Tőr, Hárítótőr	2e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	H, x
Tőr, Kés	50r	0,2	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H, x
Tőr, Slan tőr	7a	1	Rövid pengék +	e/ü	2d4	v	5	Könnyű	H
Tőr, Dobótőr	1e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H, x
Tőr, Sai	8e	1	Rövid pengék +	ü	d6	sz	5	Könnyű	H, x
Tőr, Sryn-tőr	4e	1	Rövid pengék +	ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H, x
Tőr, Levéltőr	5a	0,2	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Pugoss	1a	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Sequor	5a 2e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Ramiera	2a	1	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Pajzs,									
Tányérpajzs (Alkarvédő)	2 e	3	Pajzs*	e/ü	d6	z	4	Könnyű	H, x
Pajzs, kis	3 e	3	Pajzs*	e/ü	d8	z	5	Könnyű	H, x
Pajzs, közepes	1a	5	Pajzs*	e	d10	z	5	Egykezes	H, x

* A fegyver leírásában részletesebben kifejtve
** A két fej szerint
x2, x3 Hosszú fegyver – a szorzószám a karakter elérésének növekedését mutatja
H A fegyverrel lehet hárítani
x Lásd a leírást
\+ Fegyverforgatás – Alapfok Képességet a fegyver Kategóriája, Típusa, Mérete alapján lehet meghatározni hogy egy adott fegyver melyik csoprtba tarozik. Például a Kígyókard az egykezes szúró- vágó csoportba tartozik.

A *Hosszúkard* a legelterjedtebb kardtípus, mely azonban szinte minden vidéken máshogy fest. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.

A *Jatagán* jellegzetes fegyver, mely azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Vágásra, szúrásra egyaránt kiváló eszköz. Markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegyverek esetén ezt formázza. Keresztvasa csökevényes, így nagyon nehéz vele hárítani – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez –2 levonás járul.

A *Kígyókard* Tharr papjainak kedvelt fegyvere, mely az idők során egyfajta státuszszimbólummá vált. Mérges kígyóként tekergő pengéje 4-5 arasz hosszúságú. Vércsatornáját gyakran díszítik átokhozó káoszrúnákkal. Egykezes, kétélű kard, melynek szinte soha nincs keresztvasa, így hárítani szinte lehetetlen vele – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez –2 levonás járul. Ellenben a kígyózó penge kiképzése folytán súlyos sebeket képes okozni, és a páncélokat is jobban átüti – a vértek SFÉ-je kettővel kevesebbnek számít ellene.

A *Lovagi kard* nem egy jól körülhatárolt fegyvertípus. Általános formája sokban hasonlít a másfélkezes kardra, de egy kézzel forgatják, mivel tömege ellenére is jobb a súlyelosztása. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson van a hangsúly. Mivel forgatói – a lovagok – pajzshasználathoz szoktak, keresztvasa kicsi és egyszerű. Ynev sok vidékén a lovagi kard a hatalom, a nemesség szimbóluma, ezért nem viselheti akárki.

A *Rövid kard* elsősorban döfésre használatos penge, mellyel klasszikus vívójelentekbe aligha bonyolódhat bárki is. Általában aki először döf, az nyert. Előszeretettel használják tolvajok és fejvadászok, mivel kis mérete miatt könnyen elrejthető. Kedvelt fegyver Abasziszban is, ahol egyes hadseregtestek fő fegyvere.

A *Szablya* klasszikus lovasfegyver, vértezet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágóeszköz. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje íveltségében a handzsárra emlékeztet. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de hegye alkalmas döfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is kiélezik (fokél). Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a tőrkardé – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Másfélkezes kard* a pallos kistestvére, a viszonylag könnyebb fémvértezetet hordó lovagok kedvelt fegyvere. Gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Használata ugyan kisebb helyet igényel, mint a pallosé, de szűk helyen ez is akadályokba ütközhet. Egykezes és kétkezes fegyverként is forgatható – az első esetben 2d6 Sp-t, a másodikban 2d8 Sp-t okoz, valamint utóbbi esetben az Erő módosító másfélszerese adódik a sebzéshez.

A *Pallos* mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. A lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében, ami ideális nehézvértes ellenféllel szemben. Súlya tetemes, és mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. Előnyei inkább csatákban mutatkoznak meg, a kalandozók helyigénye miatt nem igazán kedvelik. A palloson ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és néha hárítógyűrű is, azonban könnyebb fegyverekkel szembeni védekezésre szinte alkalmatlan, hisz hatalmas mérete és súlya lassúvá teszi, hárítani szinte lehetetlen vele – Hárítás során a karakter TÉjéhez –12 levonás járul. Forgatásához két kéz szükséges, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható.

A *Godoni pallos* rendkívül ritkán fellelhető, hatalmas méretű fegyver. Godoni lovagok rendszeresített fegyvere volt, pontos használatának titkai mára feledésbe merültek. Pengéje közepesen ívelt, és majdnem 2 láb hosszú, csak emberfeletti erővel lehet hatásosan használni. A godoni lovagok természetesen nem voltak mind ilyen erősek, de őket mágia támogatta, melynek segítségével könnyedén forgathatták a fegyvert. A pallos képes átütni a komolyabb vértezeteket is, és óriási sebzést okoz. A páncélok SFÉ értékéből 2 levonódik ellene. Hátránya, hogy kifejezetten lassú. Háritani szinte lehetetlen vele – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez –12 levonás járul. Forgatásához két kéz szükséges, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható.

A *Tőrkard* a legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony, általában igen hajlékony. Mindkét élét kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szúrófegyver. Főleg könnyűvértezetű, vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja kicsi, vagy akár hiányozhat is. A markolatot a legkülönfélébb módszerekkel védik: kosárral, kézvédővel, hárítógyűrűvel – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul. Kiegészítésül gyakran viselnek mellette hárítótőrt is.

A *Slan kard* a kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyáéra, de nem keskenyedik el, csak a legvégén a hegynél. Keresztvasa kör alakú. Alapvetően vágófegyver. Tiadlani kovácsokon kívül csak nagyon kevesen készítik.

A *Hollószárny (khrin-kao)* egykezes, párban használt, körülbelül alkar hosszúságú, széles pengéjű, egyélű kard. Kis helyen vívott belharcra is alkalmas. Használata fürgeséget, harmonikus mozgást igényel, ám ha a küzdő elég közel kerül ellenfeléhez, a széles pengékkel igen komoly sebeket okozhat. A két kard forgás közben a madárszárnyak suhogásához hasonlatos hangot ad, innen ered az elnevezés. Kifejezett keresztvassal, a mai kardvívók fegyverének kosarához hasonló kézvédővel rendelkezik – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Dzsenn szablya* messze földön híres fegyver, melyet mágiával készítenek a dzsenn kovácsmesterek. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen, nem csak magas ára miatt, hanem mert senki sem válik meg tőle szívesen. Leginkább a tőrkard és szablya keresztezésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Mágikusan formált pengéje szívósságban felveszi a versenyt bármely más karddal, gyakorlatilag törhetetlen, sohasem csorbul ki. Mivel könnyű ámde borotvaéles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, ám borotvaéles pengéje mélyen vág az áldozatba. Halálos eszköz. Kézvédje igen kidolgozott – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Fejvadász kard* rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvassal, de a szokásos markolaton kívül található rajta egy második, erre merőlegesen kihajtható markolat is. Ha ennél fogva a fejvadász az alkarjához szorítja a kardot, annak pengéje pontosan könyökéig ér. A fegyver használatát mesterfokon szinte kizárólag fejvadászok sajátíthatják el. Épp ezért a fegyver teljesen összeforrt a fejvadászok kétes mesterségével; gazdájára – amennyiben az óvatlanul mutogatja – a legtöbb helyen ferde szemmel tekintenek, és minden közelben történő gyilkosság első számú gyanúsítottja lesz

Az *Ívkard* pengéje a slan kardéra hasonlít, keresztvasa kör alakú, éppen ökölnyi. Egykezes, egyélű fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tiadlan északkeleti területein több iskola is egyedüli használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt „Bíbordaru" táncnak, mely amellett, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmat ad a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ívkard tizenegy alaptechnikája kizárólag vágásokra épül; egy szúrástípust ismer, ámbár ennek számtalan (meglehetősen tágan értelmezett) változata létezik.

A *Sárkányfullánk (khiel)* egyenes, kétélű, egykezes fegyver. A markolatánál viszonylag vastag a penge, alkalmas nagyobb erő kifejtésére is – ha véletlenül „összeakaszkodnának" a vívók, lökhetnek is vele, hárításra a középrészt használják. Ám az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához. A hegytől számított három hüvelyket borotvaélesre fenik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tizennyolc alaptechnika ismeretes, ezek mindegyike a hegyre koncentrál. Párbaj közben az egész test mozog, akár valami különös táncban, ám minden támadás csuklóból robban ki. Használatát hihetetlenül nehéz elsajátítani; belső erőre épül, formagyakorlatai kívülállók számára lassúnak és túlságosan lágynak tűnnek. Azok a harcművészek, akik a khielt forgatják, pusztakezes küzdelemben bizony alul maradnak majd' minden egyéb stílussal szemben. Vívótudásuk azonban lenyűgöző; könnyedek és kecsesek, viadaluk igazi élmény a szakértő számára (bár gyakran igencsak rövid ideig tart).

A *Levélkard* másfél láb hosszúságú, fokélre fent kard – az elf harcosok ősi fegyvere. Hagyományosan egy kézzel forgatják, küzdelemben gyakorta párosítják a levéltőrrel. A fajháborúk óta alakja változatlan; kecsesen ívelt, a természet tökéletességét tükrözendő. A levélkardot szinte csak elfek használják, más faj egyedeinek nagyon nehéz hozzájutniuk.

A *Széles kard (khot)* széles pengéjű, kissé szablyára emlékeztető, a hegy felé ívelő, egyélű, egykezes fegyver. Kezelése kilenc alaptechnikára épül, a mozdulatok zömét vállból hajtják végre. A vágások során csaknem a teljes pengét felhasználják, így a technikák az élre koncentrálnak. Kezelését nem túlságosan nehéz elsajátítani, ezért bizonyos irányzatok szívesen alkalmazzák kiegészítő fegyverként az alapvető, pusztakezes technikák mellé. Ismeretesek két kardot egyszerre forgató stílusok is (Felvont Szemöldök, Acélkar).

A *Lagoss* Toron fejvadászainak hosszabb pengéje, melyet előszeretettel használnak más helyi kardforgatók is. Pengéje legfeljebb huszonöt hüvelyk hosszú, keresztvasa feltűnően rövid. Méreteinek megállapításában komoly szerepet játszik a kyr számmisztika. Szinte csak Toronban beszerezhető, más vidékeken nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat.

A *Mara-sequor* 1 láb hosszú, hegyénél erősen felfelé hajló, külső-belső pengére fent vágókard. Hagyományos kráni fejvadászfegyver. Kránon kívül csak elvétve bukkan fel, és ha felismerik, a karakternek kellemetlen kérdésekkel kell szembenéznie, mik után sokszor máglyán végezheti

Korbács: Jellemzően fenyítőeszköz, fegyverként csak ritkán – többnyire kényszerből – alkalmazzák. Harcban állandó jelleggel szinte csak Tharr papjai használják. Egymásfél láb hosszú fonott bőrszíj, a végén tüskékkel és nehezékkel kirakva.

Köpeny: Alapesetben a köpeny nem számít fegyvernek. A bal kézben tartott köpennyel azonban hárítani lehet az ellenfelek támadásait. A hárítható támadások megítélése szempontjából a köpeny eggyel nagyobb méretűnek számít, mint viselője – bár könnyű fegyverként forgatható, és ezért a hárítás dobáshoz is +4 módosítót ad, ami összeadódik a méretéből származó módosítóval is (méretkülönbségenként +4).

A köpenyt a Fegyverforgatás (Hálók) képességgel lehet támadásra használni. Ilyenkor a dobóhálóra vonatkozó szabályok a mérvadóak. Mivel a köpenyt eredetileg nem ilyen célra tervezték, –4 módosítót kap az összes vonatkozó dobásra, valamint a behálózott ellenfél automatikusan ki tud belőle szabadulni egy teljes-körös cselekedettel.

Amennyiben a köpenybe ólom- vagy egyéb súlyt varrnak, használható a Fegyverforgatás (Ostor) képességgel is. Ilyenkor a sebzése d4 Sp, sebessége pedig 5. A köpeny így hosszú fegyvernek számít, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, de a hosszú fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra is lehet támadni vele.

Mori-mitari (tonfa): Elsőként a niarei határvidék hegyi szerzetesei alkalmazták, ők „mori-mitari", vagyis fürge bambusz néven ismerték. 1,5-2 könyök hosszú, általában szögletes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy fél könyökre merőleges keresztfa áll. A cél itt a pusztakezes technikák megtámogatása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alaphe-

lyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Hárításra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. Kitűnő hárítófegyver – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul. Amennyiben a karakter bal kezében ilyet forgat, és nem támad vele, úgy VÉ-jéhez az adott körben +2 módosító járul – ha a karakter ezzel csak védekezik, nem számít úgy, mintha kézkezes harcot folytatna.

Nuncsaku: Széles körben elterjedt, közismert harcművész fegyver. Két keményfa, esetenként fém bot, melyeket rövid szíj vagy lánc köt össze. A bot többnyire azonos hosszúságú a könyök és a tenyér közepe közötti távolsággal, átmetszete hengeres vagy szögletes. Pusztakezes harcot oktató iskolák kiegészítő fegyvere; általában kevéssé bonyolult, gyors és erős ütésekre használják, a látványos pörgetések csupán gyakorlásra vagy bemutatóra valók. Gyakorlatlan kézben éles küzdelemben meglehetősen kiszámíthatatlanul viselkedik: ferde felületen megcsúszik, keményről visszapattan, a lágyban bennragad. Láncos fegyver lévén, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani, így a nuncsakuval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére.

Ostor: Az egyszerű emberek egyik szívesen választott fegyvere – az ostor nem csupán a lovak ösztökélésre használható, hanem fegyverként is. Harci értéke nem sebzésében rejlik, hanem abban, hogy rátekeredik az ellenfélre, megbénítva vagy lefegyverezve azt. Az ostorral végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani, így a vele végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. Az ostorral végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, elengedheti az ostort, megakadályozandó az esést. Az ostorral végzett lefegyverzés során a karakter +2 módosítót kap a lefegyverzés ellenpróbáira. Az ostor hosszú fegyver, sőt a hosszú fegyvereknél is nagyobb az elérése – a karakter természetes elérésének háromszorosáig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem, ilyen rövid távon ugyanis nem lehet megfelelően kibontani az ostort.

Öklelő fegyverek: Az ilyen fegyverek kifejezetten lóhátról való harcra készülnek. Sohasem szokták dobni őket, sem közelharcban forgatni, nem is nagyon alkalmasak erre – kizárólag öklelésre szolgálnak, általában lovasroham során. Az öklelő fegyverek fajtái a következőek lehetnek:

A *Lovas kopja* – nevezik könnyűlovas kopjának is – felépítésében egy túlméretezett, három-négy láb hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vértezetű lovasság, vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjás karját és testét védi. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kézben tartja – a ló jobb oldalán döf vele. A nehézlovas kopját ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára döfnek vele. A lovas kopja hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. Bár kétkezes fegyver, pajzsot viselhet mellette a karakter – azonban azt csak védekezésre használhatja.

A *Nehézlovas kopja* a *könnyűlovas kopjához* hasonló, de jóval nagyobb és súlyosabb fegyver. Hossza az öt lábat is elérheti, a kézvédő tárcsa szerves része a nyélnek. Jellegzetesen lovagi fegyver, a lovas fémvérteken külön kopjatartót alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére. Az öklelőkopját a lovas jobbjával megmarkolja, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kápáján, így ér el megfelelően szilárd tartást vele. A nehézlovas kopja hosszú fegyver, sőt a hosszú fegyvereknél is nagyobb az elérése – a karakter természetes elérésének háromszorosáig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésének kétszeresén belül tartózkodókra azonban nem. Bár kétkezes fegyver, pajzsot viselhet mellette a karakter – azonban azt csak védekezésre használhatja.

Pajzsok: A pajzsokkal támadni is lehet, balkezes fegyverként használva őket. Ilyen célra csak az alkarvédő, a tányérpajzs, a kis és a közepes pajzsok alkalmasak. Amelyik körben a pajzsot fegyverként használod, VÉ módosítója nem számít bele a VÉ-dbe. A pajzsokra nem kell külön Fegyverhasználat képességet felvenni, a karakter a Pajzshasználat – Alapfok képességgel képzetté válik a velük való támadásban is.

Pusztakezes harc: A legősibb fegyver, amely mindig az ember rendelkezésére áll. A Harcművészek elsődleges fegyvere – a pusztakezes harcnak azonban ettől függetlenül is számos technikája alakult ki az idők folyamán. A karakter keze könnyű fegyvernek számít. A puszta kézzel vívott küzdelemre külön szabályok vonatkoznak (lásd Fegyvertelen támadások, a Harc fejezetben).

Pusztakezes harc során a karakter használhat bizonyos fegyvereket:

A *Vasököl* szerte Yneven elterjedt fegyver. A harcosokon kívül még a tolvajok alkalmazzák előszeretettel kis helyigénye és elrejthetősége miatt. Van, ahol kimondottan fegyver céljára készítenek ovális fémkarikákat, marokba szorítható ovális vasdarabokat, amivel nagyobbat lehet ütni, más vidékeken a patkókat hajlítják meg jobban, és abba dugják a kezüket. Megint máshol rövid, ujjatlan páncélkesztyű mintájára formálják, az ujjak bütykeinél hegyes bordákat vagy tüskéket kialakítva. Néhol egészen egyszerű formája is elterjedt. Ez nem más, mint egy szegecsekkel kivert bőrszíj, melyet a kéz köré kell tekerni. Amikor nem használják, fejpántként hordják. Pusztakezes harc közben használható – alkalmazásához nem szükséges külön fegyverhasználat, elegendő a Fegyverhasználat (Pusztakezes harc) – Alapfok képesség. A szögekkel kivert változatok szúró és zúzó fegyverként egyaránt szolgálnak.

Sarlók: A sarlók családja nem túl népes, ám bizonyos körökben elterjedt család Ynev-szerte. Általában egy rövid nyélre erősített görbe vágóélből állnak.

A sarlóknak több fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A *Sarló* az egyszerű emberek fegyvere. Ilyenre kap a paraszt, ha csatába vonul faluja védelmére. Bármennyire veszélytelennek és esélytelennek tűnhet, értő kezekben halálossá fegyver lehet.

A *Holdsarló* (hagai) Lényegében egy rövid fanyélre erősített sarló, melynek borotvaéles pengéje iskolánként és tájanként különböző formájú. Irányzatai mind megegyeznek abban, hogy főfegyvernek tekintik; még pusztakezes technikákat sem tanítanak mellé (azokat többnyire előbb szokás elsajátítani). Forgatását igen nehéz megtanulni, a kezdők gyakorta komoly sérüléseket okoznak saját maguknak. Általában a nyéllel hárítanak, a pengét csak támadásra szokás használni. Amennyiben nem kívánnak ellenfelüknek komoly sebet okozni, úgy fogást váltanak, és a nyéllel ütnek. Forgatják párban is, az egyiket ilyenkor általában bőrszíjjal a csuklójukra erősítik, hogy „ki tudják vetni". Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben – a Holdezüst Árnyék Tiadlanban, a Két Karom Pyarronban és a Felhővilág Niarébén. Emellett magányos tanítók oktatják, de száz közül talán csak egy, ki méltó rá, hogy mesterként tiszteljék.

A *Láncos sarló* rövidebb-hosszabb nyélen ülő sarlópenge, a nyél végére erősített hosszú lánccal, melyről súly függ. A láncot kézre-lábra vethetik, illetve segítségével az ellenfél hátába juttathatják a pengét. Valódi szakértő kezében borzalmas fegyver (ilyen azonban igen ritkán akad). Legnagyobb iskolája Krán bércei között búvik meg. Láncos fegyver lévén, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hárítani, így a láncos sarlóval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. A láncos sarlóval végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, elengedheti a láncos sarlót, megakadályozandó az esést. A láncos sarló hosszú fegyver, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, és a hosszú

fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra is lehet támadni vele.

Szálfegyverek: A szálfegyverek családja igen kiterjedt és Yneven széles körben elterjedt család. Általában egy hosszú nyélre erősített fejből állnak.

A szálfegyvereknek rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

Az *Alabárd* a legelterjedtebb és legváltozatosabb formájú szálfegyver. Nyele általában 2-4 láb hosszú. Ahány tája van Ynevnek, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer év kísérletezés eredményeképpen igen letisztult, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengerészt, egy hosszabb-rövidebb egyenes döfőhegyet, valamint egy ütőtüskét a bárdpenge hátoldalán. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját, a vágást, a szúrást és a zúzást. Előnyei mellett természetesen hátránya is van; túlságosan nagy, és ezért nehezen kezelhető. Az aprólékosan kimunkált, gyakran díszítésekkel ellátott fej miatt meglehetősen drága. A támadás többnyire az alabárd fejrészével történik, de a tüske a végén jól jöhet rohamozó ellenfelek ellen is – az alabárdot roham ellen lehet fordítani (lásd a Roham leírásánál, a Harc fejezetben). Kampós feje miatt végezhető vele gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, eldobhatja az alabárdot, megakadályozandó az esést. Az alabárd hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. Hárítani is csak ilyen távolságban lehet vele.

A *Kiegyenesített kasza* a parasztság gyakorta alkalmazott fegyvere; más lehetőségek híján kaszáikat alakítják át harci célokra. Nem különösebben míves fegyver, ám könnyen halálos lehet. A kasza hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. Hárítani is csak ilyen távolságban lehet vele.

A *Könnyű kopja* Közkedvelt és elterjedt fegyver, egyes helyeken dzsidának is nevezik. Felépítésében nem sokban különbözik a dárdától, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőlegesen két láb, és az egész fegyver súlyosabb. Bár ezt is dobják néha, inkább gyalogos közelharcra készült. Lóról is alkalmazzák alkalmanként, de sohasem főfegyverként. Kialakításánál fogva ideális rohamozásra, az ellenfél felnyársalására. Gyakran díszítik a fej alatt kis zászlóval, vagy lószőr fonattal. Tiadlanban kedvelt gyalogsági fegyver, külön forgatási stílusa is kialakult. A lovas kopjahasználat leginkább Ilanorban és Yllinorban dívik. A könnyű kopja kétfejű fegyverként is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A *Lándzsa* minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb, szerte Yneven rengetegféle heggyel készítik. Sokfelé dobják, másutt közelharcra használják. A délvidéken élő nomád nép lándzsája alig másfél láb hosszú, ám ennek majdnem fele az élesre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említést érdemel még a dzsadok széles pengéjű, két láb hosszú lándzsája, ami talán már átmenet az alabárd felé, továbbá a keskeny szögletes gorviki, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsa. Egyes helyeken külön kultúrája alakult ki a lándzsavívásnak. A lándzsa *kétfejű fegyverként* is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A *Dárda* az alabárdnál jóval rövidebb fegyver, hossza ritkán haladja meg a másfél lábat, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúkás, levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bőrrel bevont markolatot. Ha netán közelharcra használnák, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú heggyel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas. Hajítófegyverként is használható. A dárda *kétfejű fegyverként* is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A *Szigony* a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha döfés után hirtelen kirántják. A szigonyvetők fegyverük végéhez gyakran vékony, erős zsineget erősítenek, amivel azután visszaránthatják az eldobott eszközt. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szolgált, de mára a gladiátorok népszerű fegyverévé vált. Leginkább Abasziszban elterjedt, ahol jellemzően hálóval együtt használják. Kétféle változatban készül. Az elsőnél a három hegy egy síkban helyezkedik el, a másiknál körív mentén. Mindkét fajta kiválóan alkalmas lefegyverzésre, illetve fegyvertörésre – ha ezen harci taktikák valamelyikét szigonnyal alkalmazza, a karakter +2 módosítót kap a TÉ-jére. A szigyony kétfejű fegyverként is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

Tőrök: A legáltalánosabb fegyver szerte Yneven. A tőr lényegében egy rövid nyélre erősített pengéből áll – a nyél általában legfeljebb egy arasz hosszú, a penge hossza és alakja igen változó lehet, de nem túl hosszú.

A tőröknek rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A *tőr*nek rengeteg különböző formája van, de pengéje nem haladja meg a 14 hüvelyk hosszúságot. A legtöbb esetben két élre és hegyre fenik.

A Hárítótőrnek több fajtája is ismert. Legnépszerűbbek a kosaras és a hárítógyűrűs tőrök. Második fegyverként használt eszköz, mely elsősorban – mint neve is mutatja – a védekezés során igen hasznos – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul. Amennyiben a karakter bal kezében ilyet forgat, és nem támad vele, úgy VÉ-jéhez az adott körben +2 módosító járul – ha a karakter ezzel csak védekezik, nem számít úgy, mintha kézkezes harcot folytatna.

A kés ugyan nem fegyver, de szükség esetén azzá válhat. Hasonlít a tőrhöz, de általában egyélű, és nincs keresztvasa, így hárítani szinte lehetetlen vele – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez –4 levonás járul.

A *Slan tőr* felépítésében megegyezik a slan-karddal, mindössze méreteiben különbözik attól. Pengéje hajlított, a legvégén a hegyénél keskenyedik el. Keresztvasa kör alakú. Önállóan és kiegészítő fegyverként is használják.

A *Dobótőr* különlegesen kiképzett tőr, amelynek súlyelosztása jó dobhatóságot tesz lehetővé. Kétélű. Gyakran egyetlen fémdarabból készül, és nem vonják be külön a markolatot. Keresztvasa kicsi, vagy egyáltalán nincs is, így hárítani szinte lehetetlen vele – Hárítás során a karakter TÉ-jéhez –4 levonás járul.

A *Sai* érdekes módon főképpen a délvidéken elterjedt, 1.5-2 könyök hosszúságú, általában tompa hegyű, hárítóvassal ellátott fegyver, pengéje szögletes vagy gömbölyű. Markolatát élénk színű szövetanyaggal takarják be – ez a csúszás kiküszöbölése mellett sokszor használója hovatartozását is jelöli. Pusztakezes technikát oktató mesterek alkalmazzák szívesen kiegészítő eszközként, hogy növeljék esélyeiket fegyveres ellenfelekkel szemben. Gyors, csapódásszerű mozdulatokkal forgatják kezükben, hol a pengét, hol a markolatot, hol pedig a keresztvasat alkalmazva a támadásokhoz-védésekhez. Páros fegyver, de előrelátóak tartalékot is hordanak az övükben. Számtalan technikája ismert, alkalmasint dobják is. Jellegzetes kialakítású hárítóvasa révén különösen alkalmas Hárításra és fegyvertörésre – Hárítás, Lefegyverzés és Fegyvertörés során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Sryn-tőr* keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéje félegy könyök hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szögbe törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyagy. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos – a sryn markolatot mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elkészíteni", hogy mikor ráfog, a lehető legtökéletesebben illeszkedjék. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkének lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan

értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele vívni is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemkápráztató gyorsasággal előrántani, és az ellenfél mellébe döfni – amennyiben a karakter a fegyver előrántása után azonnal támad is, támadó dobásához +4 módosítót kap.

A *Levéltőr* az elfek kecses, nyújtott vagy csavart pengéjű tőre, mely gyakran valóban levélre emlékeztet. Kovácsmesterenként, tradíciónként, területenként változó formája sokat elárul készítőjéről és viselőjéről a hozzáértők számára. A levéltőrt szinte csak elfek használják, más faj egyedeinek nagyon nehéz hozzájutniuk.

A *Pugoss* a toroni fejvadászok és orgyilkosok rövidebbik pengéje, az Ikrek klánjának hagyományos fegyvere. Keresztvasa – akárcsak a lagossnak – rövid, szinte csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatkombinációkat kedvelnek. Szinte csak Toronban beszerezhető, más vidékeken nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat.

A *Sequor* fejvadászfegyver, melyet kizárólag a krániak és az yllinori Anat-Akhan klán használ. Máshol csak elvétve bukkan fel, és sokszor nem túl hosszú életű gazdája az előítéletekkel teli helyiek – és a pyarroni, shadoni inkvizítorok – miatt. Kiegészítője a jóval hosszabb mara-sequornak. Bár különleges kialakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghosszabb és legmélyebb vágást ejtse, külső élét gyakran használják közelharcban szemtől szemben.

A *Ramiera* Gorvik „nemzeti fegyvere", az innen származó fejvadászok egyik kedvelt eszköze. Gorvikon kívül csak elvétve bukkan fel, és nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat. Különösen hosszú, egyenes, lassan elvékonyodó borotvaéles tőr. Tartása biztos, egyensúlya kitűnő, így dobni is lehet, ha a szükség úgy hozza. Gyakran készítik keskeny keresztvassal.

Hajítófegyverek

Bola: Nem más, mint három rövid kötél-, vagy szíjdarab; ezeket egyik végükön összekötik, a másikhoz pedig ökölnyi nehezékeket rögzítenek. A csomónál megfogva kell megpörgetni, majd elhajítani. Sikeres találat esetén a szíjak rátekerednek a célpontra, a nehezékek pedig erős ütést mérnek rá, mely gyakran elkábítja az áldozatot. Használata ugyan nagy ügyességet igényel, ám meglepően hatékony lehet.

A bolával távolról lehet a Gáncsolás taktikát alkalmazni. Ehhez a Gáncsolás rendes szabályait alkalmazzátok, kivéve, hogy ilyenkor a támadónak távolsági érintő támadást kell tennie, és nincs rá esély, hogy a támadót gáncsolják el. Ezen felül, a védekezőnek egy Birkózás ellenpróbát is kell tennie a támadó támadó-dobása ellenében, ha ez sikertelen, a bola a célpont köré tekeredik, és az Összegabalyodott állapotúnak számít, amíg egy teljes-körös cselekedet keretében ki nem szabadítja magát.

Dárda: Leírását lásd a közelharci fegyvereknél a Szálfegyverek között.

Dobóháló: Az aszisz gladiátorok közkedvelt fegyvere, mellyel látványos támadások hajthatók végre. A hozzávetőleg egy-két négyzetlábnyi, *nem túl sűrű* szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva, a háló a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak egyre jobban belegabalyodik a gyakorta apró horgokkal teletűzdelt hálóba. A háló közepén külön kötél található, melynek végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel még jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál pedig visszaránthatja azt. Az arénán kívül körülményessége miatt nemigen használják.

A dobóháló használata egy egyszerű cselekedetet igényel. Használatához *távolsági érintő támadást* kell dobni. Ha ez talál, az ellenfél belegabalyodik a hálóba (összegabalyodott állapotúnak számít, lásd az Állapotok leírását, a Harc fejezetben), és nem tud futni, illetve rohamozni. Varázsolni vagy pszit használni csak akkor tud, ha sikeres Összpontosítás képzettség-próbát tesz 15-ös célszám ellenében. Amennyiben sikeres Erő-ellenpróbát teszel hálóba gabalyodott ellenfeleddel szemben, az áldozat nem távolodhat el tőled a hálóhoz csatlakozó kötél hosszánál messzebb.

Kiszabadulni kétféleképpen lehet: egy 20-as célszám ellenében dobott sikeres Szabadulóművész képzettség-próba, vagy 25-ös célszám ellenében dobott sikeres Erő próba eredményeképp. Mindkettő egy teljes-körös cselekedetet igényel. A háló helyes felgöngyöléséhez két teljes-körös cselekedet szükséges – ha a karakter képzetlen a háló használatában, ennek a duplája. A nem megfelelően felgöngyölt hálóval is lehet támadni – ilyenkor azonban –4 levonás járul a támadó dobáshoz.

A háló csak olyan ellenfelek ellen használható, akik legfeljebb egy kategóriával nagyobbak és legfeljebb két kategóriával kisebbek mint az alkalmazó.

Dobótőr: Leírását lásd a közelharci fegyvereknél a Tőrök között.

Gránátok: Viszonylag újabb keletű fegyverek. Lényegében nem áll másból, mint egy valamilyen anyaggal megtöltött flaskából, amely ha célt ér, széttörik, és a benne lévő anyag szétfröccsen. A flaskába töltött anyagok általában a következők lehetnek:

Az *Alkimista tűz* ragacsos anyag, ami azonnal meggyullad, ha levegővel kerül kapcsolatba. Az alkimista tüzet – flaskájában – gránátszerű fegyverként hajíthatod el (lásd: Gránátszerű lövedékek, és Támadás gránátszerű fegyverekkel, a Harc fejezetben) – az olajos flaskákkal ellentétben az alkimista tüzet nem kell gyutaccsal előkészíteni. A közvetlen találatot követő körben a célpont sérül még 1d6 Sp-t. A célpont egy teljes-körös cselekedet keretében próbálkozhat a lángok kioltásával. Ha sikeres Ügyesség próbát tesz (10-es célszám), kioltja a lángokat. Ha a földön gurul, +2 módosítót kap a mentődobásához. Ha beleugrik egy tóba, vagy mágiával oltja ki a lángokat, azok próbadobás nélkül kialszanak.

Az *olajjal* (*naftával*) töltött flaska használható gránátszerű fegyverként (lásd: Gránátszerű lövedékek, és Támadás gránátszerű fegyverekkel, a Harc fejezetben). Az olajos flaska gyutaccsal való előkészítése egy teljes-körös cselekedet. Eldobása után csak 50% eséllyel fog begyulladni. A célpont a közvetlen a találatot követő körben sérül még 1d6 Sp-t. A célpont egy teljes-körös cselekedet keretében próbálkozhat a lángok kioltásával. Ha sikeres Ügyesség próbát tesz (10-es célszám), kioltja a lángokat. Ha a földön gurul, +4 módosítót kap a próbájához. Ha beleugrik egy tóba vagy mágiával oltja ki a lángokat, azok próbadobás nélkül kialszanak.

Amennyiben a földre öntöd, egy pint olajjal beterítheted egy 2 láb oldalú négyzet alakú (feltéve, hogy a felszín viszonylag sima). Ha meggyújtod, az olaj 2 körön keresztül ég, 1d3 pontot sebez minden, a területen tartózkodó teremtményen.

A Nafta különleges minőségű olaj, amely kétszer annyit sebez, mint a sima olaj, lámpásba töltve pedig kétszer olyan nagy a fényereje.



2-9-10. Táblázat: Gránátszerű fegyverek

Sebzés				Hatótáv	
Fegyver*	Ár	Közvetlen találat	Fröccsenés	Egység	Súly
Sav (flaska)	5 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font
Olaj (flaska)	5 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font
Alkimista tűz (flaska)	10 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font

* A gránátszerű fegyverekhez nem szükséges jártasság. Lásd a leírást a használatukkal kapcsolatos részletekért.

** A gránátszerű fegyverek ezt a sebzést minden 2 lábon belül álló lénynek okozzák.

Hajítóbárd: Általában egyetlen fémdarabból készül. A nyél rövid, néha a vége hegyes; gyakran rovátkolják, hogy ne csússzon. A nyélen a pengén kívül még két döfőhegy is található, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.

Köpeny: Leírását lásd a közelharci fegyvereknél.

Lasszó: A legtöbb nép felfedezte magának ezt a vékony bőrszíjakból, vagy különösen erős kötelekből készített eszközt, bár harcban ritkán használják; két kéz kell hozzá, védekezésre pedig teljesen alkalmatlan.

A lasszó használata egy egyszerű cselekedetet igényel. Használatához *távolsági érintő támadást* kell dobni. Ha ez talál, az ellenfél belegabalyodik a lasszóba (összegabalyodott állapotúnak számít, lásd az Állapotok leírását, a Harc fejezetben). Varázsolni vagy pszit használni csak akkor tud, ha sikeres Összpontosítás képzettség-próbát tesz 15-ös célszám ellenében. Amennyiben sikeres Erő-ellenpróbát teszel lasszóba gabalyodott ellenfeleddel szemben, az áldozat nem távolodhat el tőled a hálóhoz csatlakozó kötél hosszánál messzebb.

Kiszabadulni háromféleképpen lehet: egy 20-as célszám ellenében dobott sikeres Szabadulóművész képzettség-próba, vagy 25-ös célszám ellenében dobott sikeres Erő próba eredményeképp. Mindkettő egy teljes-körös cselekedetet igényel. A foglyul ejtett karakter esetleg megpróbálhatja elvágni a lasszó kötelét – ilyenkor a TÉ-jéhez –4 levonás járul. A lasszót a hálótól eltérően nem kell felgöngyölni, egy rontott kísérlet után azonnal újra használható.

A lasszó csak olyan ellenfelek ellen használható, akik legfeljebb egy kategóriával nagyobbak és legfeljebb egy kategóriával kisebbek mint az alkalmazó.

Lándzsa: Leírását lásd a közelharci fegyvereknél a Tőrök között.

Slan csillag: Lapos, sokágú, tenyérnyi fémlap, kiválóan lehet dobni. Általában 3-8 csúcsa van.

Szigony: Leírását lásd a közelharci fegyvereknél a Tőrök között.

Lőfegyverek

Fúvócső: Tipikus orgyilkos fegyver. Csak lesből használható – ilyenkor általában az ellenfél megmérgezése a cél. Az igazi mesterek akár két láb hosszú fúvócsöveket is használhatnak, mellyel az akár ötven lábnyira levő célpontot is képesek eltalálni. Rögtönzött fúvócsövet persze bárki tud készíteni, ám ezek használhatósága csekély. Ha semmi nem állja a tű útját, a rajta lévő méreg bejut az áldozat szervezetébe. Általában olyan felületen kell eltalálni a célpontot, ahol nem védi páncél, vagy vastagabb ruha – ehhez rendszerint célzott támadás szükséges. A fúvócső újratöltéséhez egy mozgás-értékű cselekedet szükséges.

Íjak: Az íjaknak rengeteg válfaja ismeretes szerte Yneven – számos válfajuk ismeretes. Az íjak sebzésébe csak abban az esetben adódik hozzá a karakter Erő módosítója, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteré. Ha ennél kisebbre méretezték, akkor csak a kisebbik érték adható hozzá a sebzéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóra kalibrálták, mint a karakteré, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatja a saját módosítóját, TÉ-je azonban annyival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítója a fegyver követelményénél. Az íjakat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik.

Az íjakból általában *nyílvesszőt* lőnek ki, ezeket hagyományosan bőrből készült tegezben tárolják, amelyben általában 20 darab fér el. Sikeres találat esetén a nyílvessző tönkremegy, ha célt téveszt, akkor 50% esély van rá, hogy nem vész el, és továbbra is használható marad. A nyílvesszőt lehet közelharci fegyverként is használni, ekkor többnyire döfnek vele. Ebben az esetben a könnyű rögtönzött fegyver módosítója (-4 TÉ levonás) érvényesül, és egy méretével megegyező tőrként sebez.

A *Rövid íj* Ynev legősibb fegyvere, már a Cranta előtti időkben is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy hajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy ínnal kötik össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között középen található a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfajta nem tartozik a legjobbak közé.

A *Hosszú íjat* kyrek használták először. Lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa ruganyosságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél, két láb hosszú íjfa, amivel jó húsz lábbal növelték meg a lőtávolságot, és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezen kezelhető, lóhátról nem lehet használni. A kyr kultúrára egyébként nem jellemző túlságosan az íjászat, harcászati jelentősége csekély volt. A mai hosszúíjakat jobbára kőrisfából készítik, bár akadnak vidékek, ahol más fatípusokra esküsznek.

A *Visszacsapó íj* nomád találmány, mely mára egész Yneven elterjedt, még a toroni birodalmi sereg lovasai is használják. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják, és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzáskor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a nyílvesszőt, mint közönséges társai. Mivel ez az eljárás az íjfát meglehetősen igénybe veszi, ezért gyakran több réteg fából illetve csontból készítik, sőt, néha még egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj. Elkészítése igen körülményes, használatát sem lehet egykettőre megtanulni. Ez a magyarázata, hogy viszonylag kevesen használják.

Az *Elf íjat* kizárólag elfek készítik és használják ezt a misztikus fegyvert, mely másként viselkedik készítőik és bitorlók, valamint a nem elf fajúak kezében. Uscayhafából készül, állítólag tulajdonosa lelkének részét képezi. Alakját tekintve leginkább hosszú íjra emlékeztet, noha a különbséget már az avatatlan szemlélő is első pillantásra láthatja. Ha az a karakter használja, akinek készítették (a gazdája), hatótáv-egységenként csak –1 módosító járul a támadó dobásához, valamint akár 15 hatótáv-egység távolságig lőhet vele. Az elf íj mindig olyan Erő módosítóra van beállítva, amennyi a gazdája Erő módosítója – a kettejük között lévő misztikus kapcsolat okán amint gazdája Erő módosítója változik, az íj követelménye automatikusan átáll az új értékre.

Amennyiben az íjat nem elf karakter használja, hatótávegysége lecsökken 12 lábra, sebzése 2d6, sebessége pedig 5 lesz.

Parittya: Meglehetősen egyszerű fegyver, mindössze egy másfél láb hosszú bőrszíj, ami közepén kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy más lövedéket, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi az egyik szárat, elhajítva ezzel a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb rétegek – gyakran pásztorok – közül kerülnek ki. Nem találhatók meg minden seregben.

Nyílpuskák: A nyílpuska vagy számszeríj lényeges technikai előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe veszi az ideg tartása, a nyílpuska esetén ezt egy erre kialakított szerkezet végzi. Ezzel kényelmesen lehet célozni, akár hosszú perceken át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedésekor elkerülhetetlenül megrezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, mivel itt külön szerkezet old ki, és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata jóval kevesebb tanulást igényel. A nyílpuskának előnyei mellett számos hátránya is akad. A nagyobb nyílpuskákat külön szerkezettel kell felhúzni, ami lassúvá teszi a fegyvert. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A *kézi nyílpuska* hossza nem haladja meg a fél lábat, kézi erővel is felajzható; újratöltése egy mozgás-értékű cselekedetet igényel.

A *könnyű nyílpuska* hozzávetőlegesen egy láb hosszú, felajzásához már támasz, és egy egyszerű cselekedet szükséges.

A *nehéz nyílpuska* már csatatérre való fegyver; hossza meghaladhatja a másfél lábat is. Felajzása egy teljes-körös cselekedet, támasz és motolla szükséges hozzá.

A *shadoni páncéltörő nyílpuska* minden számszeríjak legnagyobbika. Hossza nem ritkán eléri a két lábat. Általában két ember kezeli. Felajzásához motolla, a lövéshez külön támaszték kell, újratöltéséhez három kör.

A *kahrei nyílpuska* Rendkívül gyors fegyver. Sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen ráépítenek egy kecskelábra emlékeztető felajzó alkalmatosságot, valamint egy tárat. Amikor a lövész felhúzza számszeríját, egy finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vájatra, ahonnan azonnal kilőheti, nem fecsérelve az időt újratöltésre. A közhiedelemmel ellentétben viszont nem igaz, hogy nem kell felhúzni. Egy tár általában öt vesszőt tartalmaz. Új tárat helyezni a nyílpuskára egy teljes-körös cselekedetet igényel.

Az *aquir nyílpuska* nem annyira technikai fejlettsége, mint inkább a benne foglalt mágia miatt hírhedt halálosztó fegyver. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Különleges pusztító erejének kihasználásához azonban aquir ősmágiával kell rendelkeznie a lövésznek, így halandó ember sohasem lesz képes úgy alkalmazni, ahogy készítői. Nem aquir származású lény kezében kézi nyílpuskának minősül.

Páncélok

Bár a kalandozók sokaságához korántsem kötődnek úgy a vértek, mint a fegyverek, mégis, a harcos beállítottságú kalandozók nem egyszer életüket köszönhetik a testüket védelmező páncéloknak. A vértek, alapvető feladatuk mibenlétéből kifolyólag nem oly sokfélék, mint a fegyverek, azonban a jó választás – talán épp emiatt – legalább olyan létfontosságú a túlélés szempontjából, mint a fegyverek esetében. (lásd: Vértek és pajzsok)

Páncélok tulajdonságai

Név: A Páncél közismert elnevezése

Ár: A Páncél átlagos ára

Védelem módosító: A M.A.G.U.S. rendszerében a páncélok a sebzést csökkentik, a pajzsok pedig a védelmet növelik, így ez az érték csak a pajzsoknál jelenik meg. Pajzs használatakor ennyivel nő a karakter Védő-értéke.

Maximális Ügyesség módosító: Ez mutatja meg, mennyire szab gátat a vért a karakter ügyességének. Vért viselete közben a karakter Ügyesség módosítója – amennyiben magasabb a táblázatban szereplő értéknél – erre az értékre csökken.

SFÉ: A vért Sebzésfelfogó Értéke. A sikeres támadás által okozott sebzésből ez az érték levonandó, és csak a maradékot szenvedi el a páncél viselője. Amennyiben a sebzés értéke nem haladja meg ezt az értéket, akkor a támadás nem okoz sebet (részleteket lásd a Harc fejezetben).

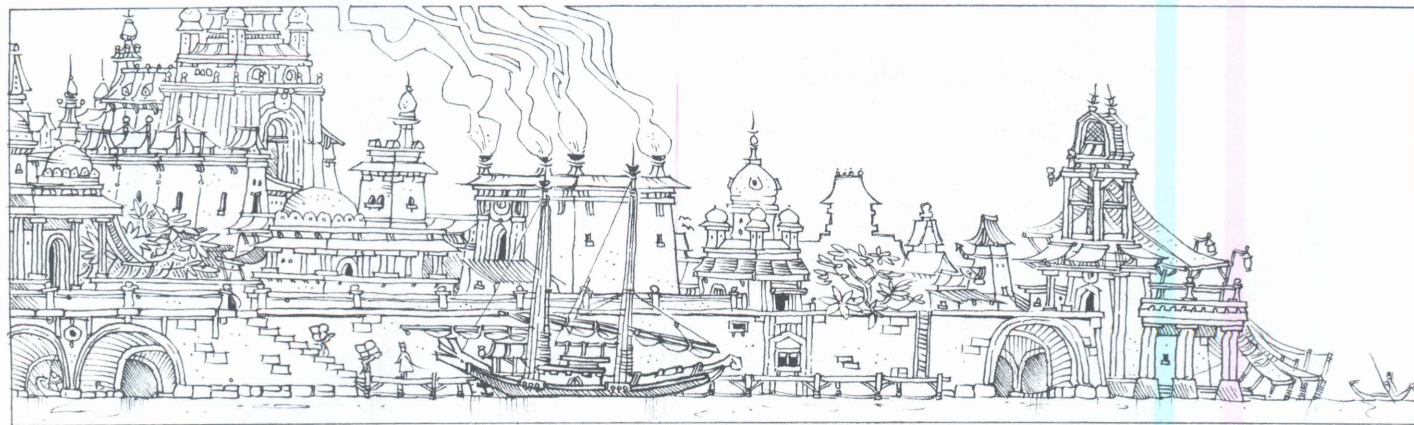
MGT: Mozgásgátló Tényező. Az a karakter, aki vértet visel, holott járatlan a vértviseletben, a vért teljes Mozgásgátló Tényezőjét köteles levonni támadásaiból és a mozgással kapcsolatos képzettség-próbáiból (beleértve a lovaglást is). Amennyiben járatos a vért viselésében, úgy az MGT csak a finomabb mozdulatokat igénylő próbákból vonódik le (részletekért lásd a Könnyűvért-viselet és a Nehézvért-viselet képességek leírását, a Képességek fejezetben).

Futás: Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. A nehéz vértekben nehezebb futni, mivel akadályozhatják a testrészek mozgását. Futása sebességének kiszámolásakor a karakter a vértjétől függő értékkel szorozza be alapsebességét.

Súly: A páncél súlya fontban. A Kis karakterekre szabott vértek súlya ennek a fele.

2-9-11. Táblázat: Pajzsok

Pajzs neve	Ár	Védelemmódosító	Súly (font)
Alkarvédő / Tányérpajzs	2 e	2	3
Pajzs, kis fa	3 e	3	3
Pajzs, kis acél	6e	3	4
Pajzs, közepes fa	1a	4	5
Pajzs, közepes acél	1a 6e	4	8
Pajzs, nagy	6a	5	23
Pajzstüskék	0	-	3



2-9-12. Táblázat: Vértek

Vért neve	Ár	Ügyesség módosító	SFÉ	MGT	Futás *	Súly ** (font)
Posztóvért / Páncélkabát	1e	+6	1	0	x 4	5
Gyűrűsvért	2a	+5	2	1	x 4	12
Keményített Bőrvért	5e	+5	2	2	x 4	8
Kivert bőr	4e	+6	1	0	x 4	20
Láncing	10a	+4	3	1	x 4	13
Sodronying, fejvadász	25a	+5	3	2	x 4	15
Brigantin	4a	+4	3	2	x 4	15
Kardművész vértezet	35a	+4	4	3	x 4	18
Irhavért	6a	+4	3	3	x 4	13
Sodronying	12a	+3	4	2	x 4	20
Pikkelyvért	20a	+3	5	4	x 4	15
Láncvért	15a	+3	4	3	x 4	20
Mellvért	80a	+3	6	4	x 4	15
Gladiátorvért	25a	+4	4	4	x 4	20
Abroncsvért	80a	+3	5	5	x 3	23
Szalagvért	90a	+2	6	5	x 3	18
Félvértezet	120a	+2	7	6	x 3	25
Teljes vértezet	200a	+2	8	8	x 3	35
Páncéltüskék	0					5
Páncélkesztyű, zárható	4e					2

* A karakter alapsebessége a viselt vértéből eredő megterheltség miatt csökkenhet.

** A súly értékek Közepes méretű karakterekre készült vértekre vonatkoznak. A Kicsi méretű karakterek páncélja a táblázatban található súlynak csak a felét nyomja, Nagy méretű karaktereknél a dupláját.

Vértek leírása

Abroncsvért: Ez a vért függőleges fémcsíkokból áll, melyet nemez alapra szegecselnek. A hajlatokat hajlékony láncvért védi. Magában foglalja a páncélkesztyűket is.

Bőrvért: Mell- és vállrészeit forró olajban kikeményített bőrből készítik. A vért többi része puhább, rugalmasabb bőrből készül.

Brigantin: Alapja posztóvért, de itt két vékonyabb bőrréteg közé varrnak fémlapocskákat. A felsőtestet védi.

Félvértezet: A félvértezet láncing alapra épült lemezvért, amelyre lemezlapokat erősítettek a fontosabb területek (mellkas, vállak, könyökök, kar, kéz, comb, lábszár, lábfej) védelmére. Kapcsok és szíjak osztják el a vértezet súlyát a testen, de ez a vért még így is rosszabbul illeszkedik, mint a teljes lemezvért. A félvértezet mellvértből, teljes karvértből, vaskesztyűből, nyakvédőből, acélsisakból és csataszoknyából áll. A csataszoknya a mellvért alsó részéhez szíjakkal kapcsolódó lemezek összessége. Combközépig ér, csak elöl fedi viselőjét. Posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják, a megfelelő kipárnázás miatt. Néha láncnadrággal egészül ki.

Gyűrűspáncél: A posztóvért továbbfejlesztett változata, ahol a posztóra vagy bőrre kívülről fémkarikákat varrnak A kivert bőrhöz hasonlóan a combot és a felkart is védi.

Irhavért: Bőr és irharétegek egymásra varrásával készülő páncél; merev, nehezen lehet benne mozogni.

Kivert bőrvért: Kemény bőrből készül, de a bőrvérttel ellentétben nem keményítik ki. A vértet fém szegecsek teszik hatékonyabbá, a felkart és a combot is fedi. Gyakran a combokra rálógó részt középen felhasítják, hogy lovagolni lehessen benne.

Láncing: A láncing a mellkast védi, miközben a végtagokat nem akadályozza a mozgásban. Alatta bélelt szövet található, ami elveszi az ütések erejét, és megakadályozza, hogy a vért kidörzsölje a viselő testét.

Mellvért: Nevéhez illően a mellkas védelméről gondoskodik, sisak és illeszkedő lábvédő jár hozzá. A vért alatt egy kivert bőr ruha és szoknya védi a test többi részét.

Pikkelyvért: Lemezlapocskákkal megerősített bőrvért, amely takarja a felsőtestet, a combokat, és gyakran tartalmaz rövid szoknyát is. A lemezlapocskák a hal pikkelyeihez hasonlóan fedik át egymást, innen ered a páncél neve. Ez a vért magában foglalja a páncélkesztyűket is.

Posztóvért (páncélkabát, nemezvért): A posztóvért több szövetrétegből és a közéjük varrt bélésből áll. Gyorsan felmelegszik, és hamar bűzös lesz az izzadságtól, a beleivódott kosztól, a tetvektől és a bolháktól. A posztóvért önmagában a szegényebb gyalogosok viselete. Vastag posztóból vagy puha bőrből készül, valamennyire felfogja az ütéseket. A lábat combközépig vagy térdig fedi, a kart könyékig. A legtöbb komolyabb vértezet alá fel kell ölteni, ilyenkor SFÉ-je nem adódik össze a külső vérttel, hanem annak értéke számít csak.

Sodronying: Sokban hasonlít a láncingre, de a láncszemek finomabbak, és az egymásba szőtt láncokat megtekerik, így az egész láncszövet vastagabb – miáltal jobban véd.

Szalagvért: Egymást átfedő fémlemezekből készült vért, bőr és láncing alapra erősítik fel. A lemezek a sebezhető pontokat védik, míg a bőr és a láncing a hajlatokat, nem korlátozva túlságosan a mozgást. Kapcsok és szíjak osztják el a vértezet súlyát a testen. Ez a vért magában foglalja a páncélkesztyűket is.

Teljes láncing: Egymásba kapcsolódó fémgyűrűkből áll, alattuk egy réteg bélelt szövet található, ami elveszi az ütések erejét, és megakadályozza, hogy a vért kidörzsölje a viselő testét. A fontosabb területeket több réteg láncing védi. A vért súlyának java a vállakat terheli, ezért hosszú távon kényelmetlen a viselése. Általában a felsőtestet és a felkart védi, de egyes változatai egészen csuklóig, illetve térdig lenyúlnak. Gyakran készítenek láncból egyéb ruhadarabokat, utánzó páncélokat is, például nadrágot, csuklyát vagy kesztyűt.

Teljes lemezvért: Egymáshoz illesztett, összeszegecselt fémlemezekből áll, az egész testet fedi. Kesztyű, nehéz bőrcsizma és rostélyos sisak tartozik hozzá. Alatta posztóvértet viselnek, melynek az SFÉ-je már benne van a Teljes lemezvért SFÉ-jében. Kapcsok és szíjak osztják el a vértezet súlyát a testen. A teljes lemezvértet viselője testalkatára kell kovácsolni, bár egy vértkovács mester át tud alakítani egy zsákmányolt teljes lemezvértet, igaz, tetemes összegért. A teljes lemezvértet másként tábori lemezvértnek is nevezik.

Vértek kiegészítői

Kesztyű, zárható: Kis láncokkal és kapcsokkal rögzíti a viselő fegyverét a kesztyűhöz, hogy megakadályozza annak elvesztését, így +10 módosítót ad minden lefegyverzés elleni dobáshoz. A fegyver kiakasztása a kesztyű zárjából vagy a fegyver beakasztása a kesztyű zárjába egy teljes-körös cselekedet, ami megszakító támadást von maga után. A megadott ár egy darab zárható kesztyűre vonatkozik. Azzal a kezével, melyen a zárt kesztyű található, a karakter nem használhat képzettségeket.

A zárható kesztyű sebzése és harcértékei megegyeznek a hagyományos páncélkesztyűével.

Vért-tüskék: A vérteket tüskékkel félelmetesebbé lehet tenni. Segítségükkel 1d6 pontnyi szúró sebzés okozható, ha viselője magához szorít egy ellenfelet (sikeres birkózás dobással). Esetleg hagyományos közelharci (vagy balkezes) támadás is dobható, ilyenkor a tüskék könnyű fegyvernek számítanak.

Pajzsok leírása

Alkarvédő / Tányérpajzs: A tányérpajzs voltaképpen nem más, mint egy kis fémpajzs, mely az alkarra erősíthető, s a viselő kézzel lehet fogni. Íjat vagy számszeríjat hátrány nélkül használhat a karakter. Balkezes fegyvert szintén, de a súlytöbblet miatt ezzel a fegyverrel –1 módosító járul a TÉ-jéhez. Ez a módosító összeadódik a balkezes harc módosítójával, és az esetleges két fegyveres harc módosítóival. Amennyiben a karakter használja a balkezében forgatott fegyvert az adott körben a pajzs VÉ módosítója nem járul a VÉ-jéhez. Az alkarvédő teljes egészében az alkarra illeszkedik – játéktechnikai vonatkozásaiban megegyezik a tányérpajzzsal.

Kis pajzs: A kis pajzs könnyű, így más tárgyakat is lehet a pajzstartó kézben fogni, fegyver azonban nem forgatható ebben a kézben.

Közepes pajzs: A közepes pajzs túl nehéz, így a pajzstartó kéz csupán ennek tartására használható. A fa- illetve az acélpajzsok ugyanakkora védelmet adnak, azonban a különleges támadásokra másképp reagálnak.

Nagy pajzs: Ez a szívós fapajzs majdnem olyan magas, mint a használója, lényegében nem más, mint hordozható fal – ideális fedezék. Attól függően, hogy mennyire fedi el használóját, akár teljes fedezéket is nyújthat. Nem nyújthat azonban fedezéket a célzott varázslatok ellen; a varázshasználó ugyanis ellenfelére irányíthat egy varázslatot úgy, hogy kezében tartott pajzsot célozza meg. Nagy pajzzsal nem lehet támadni.

Vértek kiegészítői

Pajzstüskék: Segítségükkel a pajzs szúró harci fegyverré lehet, ami 1d6-ot sebez, függetlenül attól, hogy kis vagy nagy pajzsról van-e szó. Alkarvédőn vagy óriás pajzson a tüskék nagyobbrészt használhatatlanok, ezért ott nem is alkalmazzák őket. A tüskékkel kivert pajzzsal való ütésre a rendes pajzzsal való támadás szabályai vonatkoznak (lásd alább).

Vértek felöltése és eltávolítása

A vért felöltéséhez vagy eltávolításához szükséges idő a vért fajtájától függ (lásd: Vért Felöltése).

Vért típusa: Ebben az oszlopban találod meg a vért típusát.

Felöltés: Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vértet felölteni. (Egy perc 10 kör.)

Sebtében felöltés: Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vértet sietve felölteni. A sebtében felöltött vért SFÉ és MGT értékei eggyel rosszabbak, mint a rendesen felöltött vérté. Ha például egy harcos sietve öltené fel a pikkelyvértjét, az egy percet (10 kört) venne igénybe, de SFÉ-jére csak +4 módosítót kapna (a +5 helyett), és a vért MGT értéke –5 lenne (a –4 helyett).

Eltávolítás: Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vértet eltávolítani.

2-9-13. Táblázat: Vért felöltése

Vért típusa	Felöltés	Sebtében felöltés	Eltávolítás
Pajzs (bármelyik)	1 mozgás-értékű cselekedet	-	1 mozgás-értékű cselekedet
Posztó, bőr, irha, kivert bőr vagy láncing	1 perc	5 kör	1 perc *
Mellvért, pikkelyvért, láncvért, abroncsvért, szalagvért	4 perc *	1 perc	1 perc *
Félvértezet, teljes vértezet	4 perc **	4 perc *	1d4+1 perc *

* Segítséggel az idő megfelezhető. Egy karakter egy időben csak egy másik karakternek tud segíteni a vért felöltésében. Két karakter nem képes kölcsönösen segíteni egymást vértjeik felöltésében.

** A viselőnek segítségre van szüksége a páncél felvételéhez (ez bárki lehet, aki ismeri a vért felépítését, általában a fegyverhordozó az). Az ilyen vérteket segítség nélkül csak sebtében lehet felölteni.



Nem Elfszabású teremtmények vértjei

A Páncélok Táblázatában található adatok a Közepes méretű lények vértjeire vonatkoznak. A Parányi vagy kisebb karakterek vértjei a Közepes lények vértjeihez képest fele annyiba kerülnek (ha talál az illető olyan vértkovácsot, aki egyáltalán el tudja készíteni), fele annyi védelmet adnak, és egytized annyit nyomnak. A Nagy lények vértjei kétszer annyiba kerülnek és kétszer annyit nyomnak, mint a Közepes lények vértjei, a Hatalmas lények vértjei pedig négyszer annyiba kerülnek és ötször annyit nyomnak. A még nagyobb lények számára a vérteket testre szabottan kell elkészíteni, nincsen szabott áruk. A nem elszabású lények vértje kétszer annyiba kerül, mint az elszabású lényeké.

2-9-14. Táblázat: Szokatlan teremtmények vértjei

	Elfszabású		Nem elszabású	
Méret	**Ár**	**Súly**	**Ár**	**Súly**
Parányi vagy kisebb*	x1/2	X1/10	x1	x1/10
Apró	x1	X1/2	x2	x1/2
Kicsi	x1	X1	x2	x1
Nagy	x2	X2	x4	x2
Hatalmas	x4	X5	x8	x5
Óriási	x8	X8	x16	x8
Kolosszális	x16	X12	x32	x12

* SFÉ feleződik (felfelé kerekítve)

Mestermunkák

A különféle tárgyakat, eszközöket, fegyvereket, vérteket lehetséges az átlagosnál jobb minőségben is elkészíteni, azáltal, hogy a mesterember gondosabban, alaposabb munkával, több odafigyeléssel dolgozik a tárgyon (lásd Mesterség a képzettség leírását, a Képzettségek fejezetben). Emellett, amennyiben a tárgy valamilyen mágikus fémből készül, ez tovább növeli a minőségét. Az ilyen fémek mágikus tulajdonságaik révén növelik a tárgyak hatékonyságát a felhasználás során. Amennyiben valamely tárgy egyszerre mestermunka, és mágikus fémből készült, az ezekből adódó módosítók összeadódnak (lásd: Mestermunkák és mágikus fémek).

Mestermunkává csak a készítés során alakítható a tárgy, elkészülte után már többet nem kovácsolható át.

Szerszámok: A kitűnő minőségben elkészített – mestermunka – szerszámok +2 módosítót adnak a velük végzett képzettség-próbákra. Ilyenek lehetnek például a mestermunka kézműves szerszámok, a mestermunka tolvajkészlet, álcázó-, mászó-, gyógyító-felszerelés, vagy a mestermunka hangszer.

Fegyverek: Egyes mesterkovácsok képesek arra, hogy különleges eljárásokkal és technikákkal kiemelkedő minőségű fegyvereket hozzanak létre. Ezek könnyebbek, erősebbek hagyományos társaiknál. Az ilyen fegyvereket nevezzük mestermunkának. Aki ilyen fegyvert forgat, annak +1 módosító járul a TÉ-jéhez a fegyverrel végzett cselekedetekre, és a fegyverrel okozott sebzése is 1-gyel nő.

A különleges megmunkálás természetesen az árat is komolyan növeli, ezért a hagyományos fegyverekhez képest akár ötször többe is kerülhetnek.

Nyílvesszőket, nyílpuska lövedékeket, és parittyatölteteket is lehet ilyen módon készíteni, amelyek hasonló módosítót adnak támadásra, de csak az első használatig, utána – ha nem semmisülnek meg, és a karakter megtalálja őket – elveszítik a mestermunka előnyeit.

Vértek: A fegyverekhez hasonlóan, a vértekből is lehet mestermunka minőséget kovácsolni, és természetesen vásárolni is. Ezeknek a különleges vérteknek az SFÉ, az MGT és a Maximális Ügyesség módosító értékük eggyel kedvezőbb, mint hasonló, de szokványos megmunkálású társaiké (az SFÉ azonban nem csökkenhet 0 alá). A minőséggel együtt az ár is emelkedik, egy-egy ilyen remekműért nem ritka, hogy a szokásos ár ötszörösét kérik a mesteremberek.

Pajzsok: Természetesen lehetséges mestermunka pajzsokat is készíteni. Az ilyen pajzsok VÉ módosítója 1-gyel nő, valamint – amennyiben ha valaki támadna velük, +1 módosító járul a TÉ-jéhez a pajzzsal végzett cselekedetekre, és a vele okozott sebzése is 1-gyel nő.

Különleges anyagok és Megmunkálások

A különféle fémek, mágikus fémek megválasztása különösen a fegyverek, vértek és pajzsok elkészítésénél fontos. Ezek a fémek a következőek lehetnek.

Acél: A fegyver- és páncélkovácsok által leggyakrabban használt fém, amelyet a kovácsolt tárgytól függően edzenek a szakma mesterei.

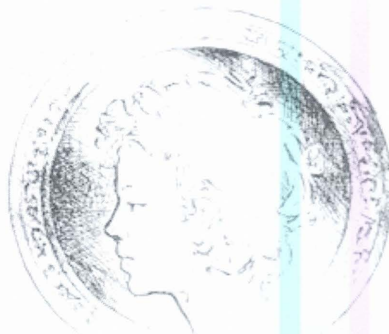
Bronz: Régóta ismert fémötvözet. Igazi ismerői pontosan tudják, hogy mihez milyen réz-bronz arány a legmegfelelőbb, hisz a bronz tulajdonságai erősen változnak az öntvény óntartalma szerint. A csekély ónt tartalmazó bronz könnyebben folyik és igen jól önthető, ezért kiválóan alkalmas szobrok anyagául. A 12-20 %-ig terjedő óntartalom fokán a bronz sokkal keményebb lesz, de hidegen többé már nem, hanem csak izzítva kalapálható. Így például az ekék, a borotvák, a tűk, szögek, a lándzsák és egyéb fegyverek, páncélok kemény bronzból készülnek, a szobrok és az edények lágyból.

Abbit-acél: Rendkívül értékes vas-abbit-ezüst ötvözet; a Pyarron szerinti XX. században kezdték el alkalmazni Abasziszban. Különösen ellenálló a fizikai behatásokkal szemben, emellett rugalmas, könnyen megmunkálható. Rendszerint pajzsok, ritkábban vértek előállításához használják, de előfordulnak abbit-acél kardpengék is. Az alkotó elemek arányának titkát és az elkészítés pontos módját csak a négy legnagyobb abasziszi fegyverkovács klán tagjai ismerik.

Lunír: Mágikus fém, amely ma már nyers állapotában szinte hozzáférhetetlen Ynev kontinensén. A bölcsek halott, tompa fényű anyagnak mondják, a holdak testvérének, amely azok teremtésével egyidős. Mások úgy vélik, a lunír maga is ötvözet, a mithrill egy formája. A tiszta lunírnak nincsen hangja; az is alig sóhajtásnyi nesszel jár, ha pöröllyel sújtanak rá. Ezt a rendkívül értékes fémet varázskovácsok nemzedékei évezredeken keresztül a vas ötvözőanyagaként használták: hosszú szertartások során hozták létre a különböző színű ötvözeteket, melyek mind más-más tulajdonságokkal bírnak. Így ismeretes a lunírnak zöld, vörös, fekete, kék és ezüst változata; illetve egyesek esküvel állítják, hogy saját szemükkel láttak hatodik fajtájából, a legendás holdlunírból készült tárgyat.

Eleven fém: Ynev legkülönlegesebb létformája, melyről a bölcsek sem tudnak eleget. Keménysége, ötvözhetősége túltesz még az abbiton is, értéke is felülmúlja azét. Az élő fém megmunkálásának tudománya csak néhány beavatott tarini kovácsmester számára hozzáférhető, mert a fémnek akarata van, így csak azzá formázhatják, amibe beleegyezik. Beszélni képtelen ugyan, ám gondolatait, érzéseit, akaratát mentális energiái segítségével hozza mások tudomására; mint mondják, makacssága felülmúlja még a híres abasziszi öszvérekét is. Eleven fémből készült eszközt birtokolni olyan, mint egy hűséges társsal kóborolni, ám csúful járnak mindazok, akik a fém akarata és szimpátiája ellenében próbálják használni fegyverüket. Ki nem védett csapások, félrecsúszó támadások,

hüvelyébe szoruló kard... és ezek csak a figyelmeztető jelek. Az eleven fém csupán Tarin röghegységeiben, Doardon bérceinek sziklakatlanjaiban és a Yian-Yiel hegység mély barlangjaiban „él" meg, ám pontos lelőhelyeinek titka nem ismert.



Mithrill: Igen ritka, természetes mágiával bíró fém, melyet némely tudatlanok a legendák világába sorolnak. Elképesztően ellenálló mind a fizikai, mind a mágikus hatásokkal szemben. A hetedkorban csak egyetlen ismert helyen, a tarini törpekirályságban bányásszák, itt is rendkívül kis mennyiségben. Nem csoda hát, ha az ezüstszín mithrill vértek elképesztően ritkák. Nemcsak fegyverek és vértek készülnek azonban belőle, hanem pénzérmék is, melyek hatalmas értékük folytán inkább művészi alkotásnak számítanak. Gyakran áldozati ajándékul szolgálnak Kadalnak, a tárnákat zengetőnek.

2-9-15. táblázat: Mestermunkák és mágikus fémek

Anyag	Fegyver		Vért		Pajzs				Súly	Ár	Megjegyzés
	TÉ	Sp	MGT	Ügy.	SFÉ	VÉ	TÉ	Sp			
Mestermunka	+1	+1	-1	+1	+1	+1	+1	+1	-5%	x5	-
Acél	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0-	±0	-	x1	-
Bronz	±0	-1	±0	±0	-1	±0	±0	-1	+10%	x0,8	-
Abbitacél	+1	±0	-2	+1	±0	+1	+1	±0	-50%	x10	-
Lunír, kék	±0	+1	±0	±0	+1	±0	±0	+1	-25%	x10	Mágikus
Lunír, vörös	+1	+1	-1	±0	+2	+1	+1	+2	-33%	x20	Mágikus
Lunír, zöld	+1	+2	-1	+1	+2	+1	+1	+2	-33%	x35	Mágikus
Lunír, fekete	+1	+3	-1	+1	+3	+1	+1	+3	-50%	x50	Mágikus
Lunír, hold	+2	+4	-2	+1	+4	+2	+2	+4	-50%	x100	Mágikus
Eleven fém	+4	+1	-5	+5	+1	+4	+4	+1	-25%	x500	Mágikus
Mithrill	+3	+3	-4	+3	+3	+3	+3	+3	-75%	x100-1000	Mágikus



Nem tudom, ki vagy és honnét jössz. Nem láttam bálványaid arcát, nem ismerem őseid nevét, nem szolgállak, és nem tartok számot a hűségedre - bárki voltam egykor, már csak e sorokban élek, s hatalmam sincs az igazságén kívül, melyet szavaim tárnak eléd.

Tényként kezelve, hogy te magad létezel, csupán két eset lehetséges: útjelzőimet követve, vagy a sors vak szeszélyéből jutottál kincsem birtokába. Az előbbi kedvemre valóbb, de aggodalomra az utóbbi esetben sincs okod. Ha értelmezni tudod, amit megszereztél, igazságomra sem lehetsz egészen érdemtelen.

Jeir vagyok, harcos mágiaforgató Quirana városából. Mester a mesterek közt, kik tornyokat emeltek Arowin hegyén, hogy Észak és az embernem javát szolgálják velük. Torkomat harmadfél évszázada nem hagyta el emberi szó, de amit alkottam, helyettem beszél. Igéimet pergamen és márvány, tanaimat beavatott elmék sokasága őrzi... tudásom egy részét azonban sem velük, sem másokkal nem oszthatom meg.

Sötét titkaim csak az enyémek. Emberöltők óta zihálnak a csendben, ahová általam száműzettek, és napjaim fogytával mind konokabbul keresik a szabadulás útját. Bármily rég hordozom, friss irtózattal szemlélem őket, és kész örömmel cipelem magammal oda, ahová minden teremtett lény utolsó útja vezet... ám hogy addig is Néma maradhassak, veled osztom meg tudásomat, majdankor embere. Élj vele tetszésed szerint, de vigyázz: az igazság előbb papjává, majd rabjává, legvégül bolondjává teszi azokat, akik egész valójukat szolgálatának szentelik.

Ezt Jeir írta, a Néma, aki egyszer fogant, kétszer született, és száz halállal lakolt ifjonti vétkeiért. A homály ivadéka, akit a szavak mágiája e lapokon újra emberré tesz. Férfivá, akit Godora szült, a romlás nevelt, és Ediomad ölt meg - egy letűnt kor harcosává, akinek álmaiban ma is Jakrim Ohru a neve.

Wayne Chapman



III. · Magia ·



Ha valaki Ynev világának titkait kutatja, rögös útra lép. Tanulhat bölcsektől, járhatja a távoli vadonokat, leereszkedhet Ediomad hideg csarnokaiba, vagy megmászhatja a Sheral égbenyúló bérceit, de az áhított megismeréshez nem juthat közelebb, hacsak nem ébred rá arra, hogy a Mindenség igazi titkai nem leplezik le magukat a puszta szemnek. Ynev több annál, mint amit a hétköznapi halandó számára látni enged magából. Ynev világa mágikus, teli ősi titkokkal, misztériumokkal. Planétáját - Satralist, ahogy a törpék nevezik - istenek és még hatalmasabb lények uralják, kik a valóságot kényükre alakíthatják.

Közelíthetünk a megismeréshez valamely vallásos keresztül, számtalan teremtésmítoszt ismerhetünk meg. Ott van Domviké például, vagy említhetném a belső-kráni Tiltott Tartományok egyikéből előkerült, kilenc darabra hasadt bazalttáblára vésett feliratot. Én ezekkel itt nem kívánok foglalkozni; írásomat olyanoknak szánom, akik a világot önmagában akarják megismerni. Én is ilyennek érzem magam.

Ynev népei közül mindig kerültek ki olyanok, akik szomjúhozták a titkokat, és a korok folyamán többen komoly szintre jutottak a megismerésben. Ki így, ki úgy nevezte eme titkos tanokat. Én most a godoniak által felépített metafizikát veszem alapul, hogy bemutassam ezt a fantasztikus világot a növendékeknek.

Mi rejtőzik e mögött az ősi, misztikus hangzású szó mögött? A metafizika a létezőket megalkotó és szabályozó törvényeket, vagyis a létezés módját kutatja. A régi idő egyik pompás birodalmának nyelvéből - a godoniból - származik ez a kifejezés; metas jelentése, valamin túl, míg a physios természetre használt egyik szavukat jelölte. Így összetétele alapján a metafizika szó betű szerint természetentúlit jelent. A fizika mindannak tanulmányozása, ami a természet köréhez tartozik; ami a metafizikát illeti, ez az, ami a természeten túl van.

Ám ne feledjük, hogy a következő sorok csak kiválasztottaknak szólnak, Ynev legtöbb lakójának képtelen megértésükre

A Létezés Síkjai

Fontos tan, hogy a Mindenséget Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külsők szolgálnak otthonul az Isteneknek, a Belsők összessége adja ki a Világegyetemet. Ez legutóbbinak hármas természete van, Anyagi Síkokból, Asztrál- és Mentálsíkokból épül fel. Illetve Ynevnek van még egy sajátsága, ugyanis egy Álomsík is körbeöleli, amit az ismerői Antissként is emlegetnek.

Anyagi Síknak nevezzük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag (szubsztancia), mint minőség előfordul. Ezen síkok számossága végtelen; Ynev világa csak egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van az Anyagi Síkon.

Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elég annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi Teste, ezért azok összességét az ő Asztráltestének nevezzük. Az a lény, aki mentes minden érzelemtől, nem rendelkezik Asztráltesttel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentálsík sokban hasonlít az Asztrálhoz, értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentáltesttel, így jelen vannak a Mentálsíkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek Mentáltesttel, tehát nem léteznek a Mentálsíkon sem.

Az állati ösztönöket még nem nevezhetjük teljes értékű mentális létnek; az állatok Mentálteste inkább csak afféle csíra, amely már magában hordozza az ígéretet, de még nem teljesedett ki.

Az olyan teremtményekre, melyek nem rendelkeznek Asztráltesttel, hatástalan az Asztrálmágia, az affélékre pedig, melyek Mentáltesttel nem bírnak, a Mentálmágia nem hat.

Az Antiss, más néven Tükörvilág, ahogy a pórok emlegetik, egészen ősi dimenzió. Egyidős a teremtés azon mozzanatával, amikor az istenek mentális és asztrális képességekkel ruházták fel a teremtményeket, hogy határt szabjanak a démonok befolyásának. A szándékok és az érzelmek igen fontos szerepet játszottak a teremtmények és az égiek viszonyában: amit nappal nem tudtak, éjszaka formálódott meg képzeletükben. Megszülettek az álmok, amelyekben a teremtmények megtehették mindazt, amit az anyagi világban soha.

Az Antisson - mivel nem anyagi sík - egészen másképp működnek mindazok az energiák, amelyek Ynev lakóinak nagy részének mindennapjait meghatározzák. Noir papjain kívül csupán az itt lakók képesek elegendő energiát meríteni a varázslataikhoz, más varázslatok egyszerűen nem jönnek létre. Vannak persze más módszerei is a Tükörsík formázásának, ám ezek már egyáltalán nem mágikus praktikák - az Antiss valójából fakadnak.

Az eddigiek alapján az Olvasónak már lehet némi fogalma a Mindenség felépítéséről. De, ha itt megállnánk a bemutatott tudás, csak törékeny vázat adna ki, ami nem nyújthat magyarázatot a létező dolgok működésének titkaira. Ezért tovább kell mennünk, és meg kell ismerkednünk néhány további fontos fogalommal.

Az egész Mindenséget körülveszi, áthatja egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. Manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud a létezéséről, és még a legnagyobb tudorok is találgatásokba bonyolódnak működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól. A Manahálóban áramló energiát a varázstudók Manának nevezik.

Megjegyzem, hogy a godoniak - természetesen - elutasították a Mana szakrális eredetét, míg ez ma bevett tan több dorani magiszternél is és a legtöbb egyetemen. Ehelyütt nem foglalnék állást eme kérdésben.

A Mana egy a Mindenséget alkotó négy fundamentum közül, ezeknek a létéről - ha valóban léteznek egyáltalán - csak féltucatnyi bölcs tudhat Ynev hatalmas kontinensén a Hetedkor végén, annyira rejtett és misztikus ismeret ez. A godoniak tehát négy ilyen fundamentumot különböztettek meg - érdekes módon, például a kyrek is hasonló következtetésekre jutottak a mozaikmágiájuk elméleti taglalásakor, csak a megnevezések és a megközelítés volt más - ezek tehát a Mana, a Tér, az Idő és az Elemi Erő. Azért nevezték fundamentumoknak őket, mert feltételezték, hogy ezek nem bonthatók tovább semmilyen más aspektusra, vagy jelenségre. Lássuk sorra, hogy mik is ezek.

A Mindenség a Térben és az Időben létezik, ezeket áthatja a Manaháló -amelyben a mana áramlik és a varázslatok terjednek - és az Elemi Erő, amely a Mindenség teremtéséből fennmaradt ősi mozgás, talán attól a lénytől származhat, aki először adott lendületet egy planétának a végtelen térben. Enélkül minden statikus és halott lenne, de itt már túlléptünk a halandók által felfogható misztériumokon. Térjünk hát vissza az eredeti gondolatmenetünkhöz.

Az Őselemek

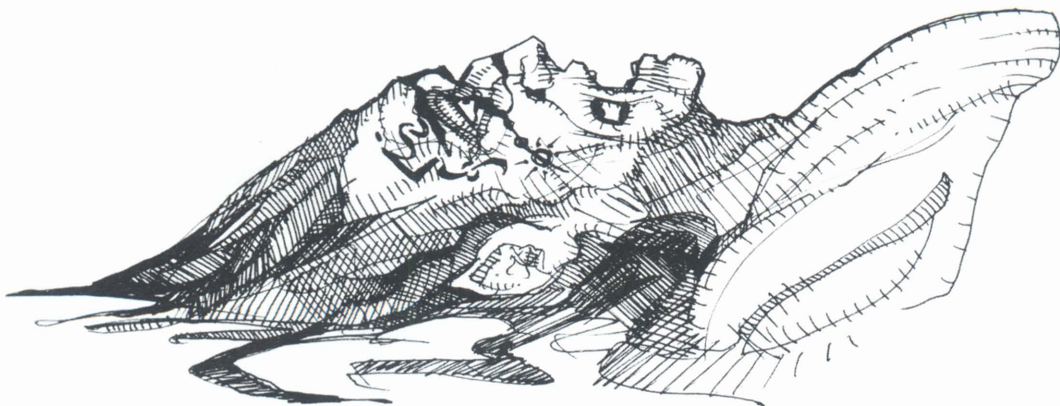
A Mana önmagában tiszta energia, s mint ilyen, többnyire megfoghatatlan és láthatatlan. Ám különös tulajdonsággal bír; képes anyagiasulni, mégpedig négy formában: Ősföld, Őslég, Őstűz és Ősvíz. Ezeket Őselemeknek hívjuk. Ez az átalakulás az Őselemi Síkokon valósul meg, mégpedig úgy, hogy minden Őselemnek megvan a saját Elemi Síkja, ahol kizárólagosan jelenik meg, de minden Őselemből találhatunk keveset az Elsődleges Anyagi Síkokon is. A visszaalakulás csak kivételes esetekben történhet meg; mivel minden Őselemnek van egy kioltó párja; ha ezzel találkozik, akkor képesek egymásból megegyező mennyiséget elemészteni, de nem tűnnek el, hanem Manává alakulnak vissza. Egy Őselemből csak az ellentétes Őselem képes ezt a hatást kiváltani, nem ellentétes Őselemek soha. Az ellentétpárok a következők: Ősléq-Ősföld és Őstűz-Ősvíz.

Az Őselemek képesek kölcsönhatni egyes fundamentumokkal, ilyenre példa, amikor az Ősföld hat a Térre. Egyes kyr mágusok azt állították, hogy ennek következménye az, hogy a teremtmények a földön járnak, és a feldobott kavics lefelé hull. Vagy a szél magyarázható akár az Elemi Erő és az Ősléq kölcsönhatásával.

A Manaháló

Térjünk most vissza pár szó erejéig a Manahálóra és annak ynevi megnyilvánulásaira. A Manaháló lefedi Satralis egész felületét, beleértve Ynev egész kontinensét is. Vannak olyan helyek, ahol a mana sűrűbben, míg másutt csak igen vékonyan rendeződik hálóba. Mindezek statikus gócpontok erősségével magyarázhatók. A kontinensen a Hetedkorban tizenkét meghatározó statikus gócpont van - egészen pontosan a Hetedkor utolsó századaiban, hiszen tudomásunk és a ránk marad feljegyzések szerint a Godoni Birodalom Belső Iskolájának helyén is volt egy gócpont, de ez mára vagy feloldódott, vagy áttolódott egy másik földrajzi helyre. Ezen statikus gócokat kötik össze a legerősebb manacsatornák, ezek határozzák meg egy adott vidék manasűrűségét is. A tizenkét legnagyobb statikus gócpont a következő, északról dél felé haladva:

- Niare, a Sárga Menyét Hegye
- Shulur, a Boszorkányerőd
- Sirenar, Oilan városa
- Ediomad, az Ófa gyökere
- Elátkozott Vidék
- Erion, a Kapuk Tere
- Taba el-Ibara, a Sonioni Opálmező
- Krán, a Torony valamint Dah n'Ul hegye
- Ó-Pyarron romjai
- Shadon, Tela-Bierra
- Déli Jégmezők, Démonikus Óbirodalom császári palotája



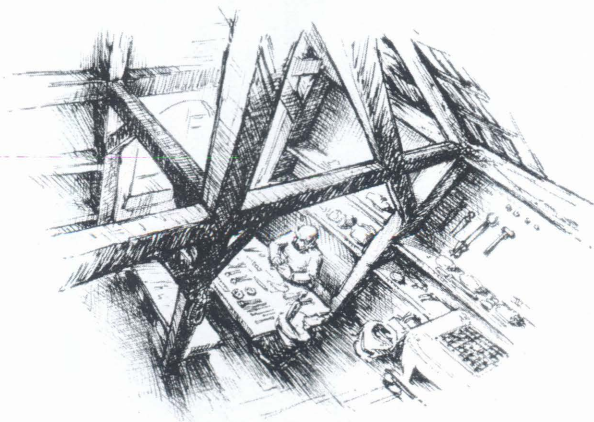
Ezek közül a niarei, a sirenari, a kráni (Torony) és a délvidéki áll közvetlen kapcsolatban a planéta más fontosabb gócpontjaival manacsatornák révén, ám természetesen a Háló minden pontja közvetve érintkezésben van egymással. Csak így biztosítható a folyamatos manaáramlás.

A manahálóhoz természetesen még rengeteg egyéb gócpont csatlakozik. Kisebb statikus gócpontoknak számítanak bizonyos helyek: erdők, drágakőlelőhelyek, vulkánok, romvárosok, tengerpartok, dolmenek, stb. Dinamikusnak nevezünk minden olyan gócpontot, amely helyváltoztatásra képes. Általában nincsenek komoly hatással a manaháló működésére, inkább csak felhasználják azt. Ilyenek lehetnek: minden varázstárgy és ereklye, valamint azok a személyek, akik valamilyen módon a mana koncentrálására képesek, tehát a varázshasználók is. Ők dinamikus csatornákkal kapcsolódnak a manahálóhoz, és folyamatosan képesek annak megváltoztatására.

A Manaháló nem csak a Mana folyamatos áramlását biztosítja, de egyben közvetítő közegként szolgál a mágia számára. Tehát annak esetleges nagy sűrűsége, vagy ritkasága elméletileg kihatással lehet a varázslatokra is.

Bár a Háló mindenhol jelen van, azokon a helyeken, ahol nagyon elvékonyodik, akár meg is akadályozhatja, hogy a varázstudók manát gyűjtsenek az elméjükbe, hiszen akár hónapokba is beletelne, mire említésre méltó mennyiség ide beáramlik - ez a papokra természetesen nem vonatkozik, hiszen ők a Külső Síkokról nyíló, isteni manacsatornából nyerik a mágikus energiát. Ezeket a helyeket manasivatagnak hívjuk.

A helyzet tovább is fokozható, ebben az esetben manaűrről beszélünk. Ilyen hely mindössze két-három lehet egész Yneven, különleges tulajdonsága, hogy itt nem csak hogy nem lehet manát gyűjteni, de a létező varázslatokból és varázstárgyakból is elillan a mágia napokon belül. Ezek a helyek a managócpontok ellentétei, ha lehet ilyenről beszélni egyáltalán. Ezeken a helyeken egyedül azon ősfajok egyedei képesek mágikus energiát előállítani, akik szervezete odot képes előállítani, ám ha itt alkalmaznak hatalomszavakat, azért ők is végzetes árat fizethetnek.



Ynevi Asztronómia

Elég valószínű, hogy Satralis és testvérplanétái, az égi kévék és hullócsillagok, valamint a holdak szintén bírnak metafizikai jelentéssel. Ám ezek hatásaival csak az asztrológusok tudnak számolni, illetve néhány kivételes képességű varázsló.

A Rivai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik a korok előtti időben érkeztek, és Ynev szféráit - s talán a mindenséget - megteremtették, távozásuk előtt megszabták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Az első napkeltét kilenc sorsfordulóval választották el az utolsótól. Kilenc kor követi egymást, kilenc jóslat teljesül be, mire a halandók saját kezükbe vehetik sorsukat.

A Kristályszférákon túli világról szintén csekély ismerettel rendelkezünk. Ha tovább kutakodunk ősi tudástárak mélyén, a Creowini Őstárban olyan említésekre bukkanhatunk, amelyek az Elsődleges Anyagis Síkokat - ritkán előforduló kivételektől eltekintve - általában gömb alakúaknak írják le. Ynev napja körül további hét másik planéta található.

YNEV RENDSZERÉNEK BOLYGÓI

1. Agnar
2. Korsum
3. Tylana
4. Satralis (Ynev)
5. Abogas
6. Miramar
7. Ymarel
8. Konnegar

Derült éjszakákon, a magányos vándornak Ynev két holdja mellett a csillagok adnak kompániát. A csillagok a távoli - szférákon túli - messzeségből pislákolnak le Ynevre. Csak a bárdok képesek arra, hogy zenéjükkel megérintsék őket, és energiájukkal feltöltődjenek.

AZ YNEVI ÉGBOLT NEVEZETESEBB ÁLLÓCSILLAGAI

Ychan Magreth - Zsarátnok
Lamak Othari - Othar Fáklyája
Cor Chatra - Vigyázó
Cor Galen - Bosszuló
Cor Tylath - Haragvó
Cor Mnemos - Emlékező
Cor Daleth - Útmutató
Cor Crídas - Megtartó
Cor Númed - Visszatérő
Seymlah - Ékkő
Roncada - Szentségőr

Az utazók és a tudósok nem elégedtek meg azzal, hogy nevet adtak a csillagoknak; az égbolton való könnyebb tájékozódás végett csillagképekbe gyűjtötték őket. Álljon itt egy felsorolás a nevezetesebbekről.

AZ YNEVI ÉGBOLT NEVEZETESEBB CSILLAGKÉPEI

Sárkánygerinc
Holló
Vérgyűrű
Mantikor
Lándzsa
Kék Vadon
Lámpásemelő
Diss Tüze
Igazak Menedéke
Rusenor Trónusa
Karakka
Déli Tőr
Egyszarvú
Jáspiskígyó

Az Isteni Szférák

Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek bár emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk, nem több lélekcsíránál. A lélek az isteni szférákból származik, ezért halandó azt le nem másolhatja - nem teremthet lelket - és nem is pusztíthatja el: a lélek halhatatlan.

A lélek nagy utat jár be megfogantatásától kezdve. Folyamatosan fejlődik, változik és talán még öregszik is. A lélek aggkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járhatunk az igazsághoz, ha azt valljuk: elfekben és mágusokban lakozik Ez a folyamat a lélekvándorlás.

Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Anyagi Teste ilyenkor valamilyen növényi alakban jelenik meg, majd rovarlét különféle állomásain válik egyre bonyolultabbá, egyre kifinomultabbá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, ekkor már nem pusztán Anyagi, de általában az Asztrális Teste is jelentősnek mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test; megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, még inkább a Mágusok már öreg lélekkel bírnak.

Mint láthattuk, mind az Asztrál Test mind a Mentál Test a Lélekből fakad; ez minden halandóra igaz. Egyedüli kivételek talán a démonok, akik valami egészen mással bírnak, amit egyetlen jóérzésű teremtmény sem nevezne léleknek, de funkcióját tekintve mégis hasonló módon működik. Még az orkoknak és goblinoknak is van lelkük, ami viszont - ellentétben a többi halandóval - haláluk pillanatában semmivé foszlik.

A Tudat asztrális és mentális megnyilvánulása első pillantásra egyenértékűnek tűnik, de megcáfolni látszik olyan teremtmények létezése, akik nem rendelkeznek Asztrális Testtel, és mégis a lélekvándorlás magas fokán állnak. Tehát az Asztrál Test olyan jellemző, amely nem feltétlenül akadályozza a lélek fejlődését, de a legtöbb esetben lényegesen hátráltatja azt.

A lélek több módon is védelmezi azt a formát, amiben éppen létezik. Az állati, és annál fejlettebb létformáknál Személyes Aurát sugároz ki, amely megvédi az Anyagi Testet a közvetlenül rá ható varázslatoktól. Ezért nem lehet a tárgya a Természetes Anyagok Mágiájának, vagy a testen belülre irányított fizikai rombolásoknak. A lélek ezen védelmét le lehet győzni, ha valamilyen módszerrel sikerül előtte elaltatni magát a lelket.

A Személyes Aura elkerülhetetlen velejárója az, amit a varázshasználók egyszerűen Szimpatikus Hatásként emlegetnek. A Személyes Aurán alapuló Szimpátia azon alapszik, hogy minden olyan tárgy, ami egy Személyes Aura része volt, akkor is kapcsolatban marad az eredeti Aurával, amikor már fizikailag nem része annak. Ez a kapcsolat a manahálón keresztül áll fent, rajta keresztül lehetséges hatni az eredeti gazdájára varázslatokkal és egyéb praktikákkal.

A lélekvándorlás ennél is magasabb fokain - amikor lélek a teremtmény már képes a Tudatával mágikus energiát fókuszálni - a lélek a Személyes Aurához hangolja az elmében tárolt manát, így arra más egészen addig nem képes hatni, amíg az újra fel nem szabadul, és át nem áramlik a manahálóba. Az ilyen módon tárolt mana csak varázslat által szabadítható fel, vagy miután a lélek elhagyta az Anyagi Testet; ezt használják ki sok emberáldozó vallás papjai. Érdemes megemlíteni, hogy az od energiát is ilyen módon hangolja a lélek az ősfajok esetében, így az is csak hasonló esetekben nyerhető ki.

Attól kezdve, hogy a lélek Mentáltesttel bír, a közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni, mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró halandó megtanulhatja, miként emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét.

A Mentáltest tehát felruházza a halandót a Pszi alkalmazásának csodálatos lehetőségével. Ebből viszont az következik, hogy nincs olyan teremtmény, aki Mentáltest nélkül Pszit lenne képes használni.

A végén említést kell még tenni az isteni szférákból származó és szintén minden élőlényben megtalálható adományról: az élet princípiumáról. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan - egyébként minden szempontból tökéletes - testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a természet.

A halál pillanatában a testből eltávozik az élet princípiuma, míg, ha csak más, élettelen anyaggá alakítják, megmarad valahol az új anyagban is, pusztán a háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor szintén jelen lesz.



Az Od, a Mágia Tudománya és a Pszi

A Korok kezdetén egészen más volt a világ, mint amilyennek most a Hetedkorban ismerjük. Maga a valóság alapja volt más; Ynev mai lakói körülbelül olyan sanyarúan érezhették volna magukat akkoriban, mint az aquirok ma a managócpontokon kívül. Egy idő után biztos pusztulás várt volna rájuk, elsorvadtak volna a számukra idegen valóságban.

Akkoriban a mana sokkal vadabb és háborgóbb folyamokban hömpölygött az éppen formálódó manahálóban. A mágikus viharok és kitörések mindennaposak voltak, csakúgy, mint az égen úszó hegynél is nagyobb sárkányok, az egymással csatázó ősaquirok és büszke óriások.

Ebben az időben még a mai pórnép által is ismert dolgok is másként működtek. Nem volt biztos, hogy egy leejtett kavics valóban lefelé fog esni, nem voltak nappalok és éjszakák, de még holdak sem. Erről az időszakról csak találgat még a legbölcsebb elme is, még az elfek emlékezete sem nyúlik vissza idáig, hiszen ekkortájt még nem tapodták Ynev földjét. Morzsányi tudásunk főként találgatásból és abból a kevéske irományból származik, amit a kyrek és a godoniak hagytak ránk.

Mert a kyrek és a godoniak is kutatták a mágia eredetét, hogy gyarapítsák hatalmukat e téren. De az ősök mágiáját így sem sikerült soha lemásolniuk. Mi pedig még náluk is távolabbról szemléljük az ősi titkokat. Kezdő tanoncok vagyunk csupán, hiszen mára már a kyrek által hozott mágiát is csak eltorzult formában és hiányosan ismerjük, a godoni örökséget pedig szinte sehogy sem.

A varázshasználók között fontos elkülöníteni a tapasztalati varázstudókat és a kyr alapokon nyugvó mozaikvarázslókat, illetve az ezzel közel egyenrangú godoni kulcsmágiát, vagy metamágiát. A varázslatok működésének törvényszerűségeivel nem mindig vagyunk maradéktalanul tisztában; az alacsonyabbrendű mágiaforgatók merőben tapasztalati úton járnak el, amikor megidézik a kívánt hatásokat. Ynev világán ez alól kizárólag a kyr mozaikelvet érvényesítő varázslók és a godoni mágusok a kivételek - megemlíthetnénk még a a kráni varázslóiskolák tanait is, de akkor végképp elvesznénk a részletekben -, ők ismerik és értik a mana principiumait.

Annyi bizonyos, hogy az ősfajok rendelkeztek a valaha ismert leghatalmasabb és leghatékonyabb mágiával. A vérükben és szavaikban volt a hatalom kulcsa. Az ősfajok ugyanis képesek úgy növeszteni magukban a mágikus energiákat, mint ahogy a törpének nő a szakálla, vagy egy kocsmárosnak a pocakja. Bárhol is legyenek, szervezetük előbb-utóbb telítődik vele; a hatalmuk csak ősiségüktől függ. Mert például egy korcs aquirban csak éppen hogy jelen van, míg egy sárkányban valószínűleg csak úgy tobzódik. Ezt a fajta mágikus energiát odnak nevezzük tudományosan. Bár az elméleteink szerint ez is csak manából áll, mégis érdemes külön szóval utalni rá. Egyrészt sokkal sűrűbb, mint a mana normális állapotban. Olyasféle erőssége lehet, mint a manának a gócpontok kellős közepében. A víl-Essandra család által Godon bukásakor elmenekített mágikus témájú fóliánsok mintegy tízszer, tizenötször nagyobb sűrűségűnek becsülik, mint azt a manát, amit egy ember varázsló az elméjébe tud préselni.

Oddal felvértezve már csak formába kell önteni a mágikus energiákat. Az ősfajok erre is lenyűgöző módszerük akad: a beszéd. Ezt a fajta mágiaformát hatalomszavas mágiának nevezzük tudományosan. A teremtménynek elegendő pusztán egy adott hangsort képeznie, és a hatás máris létrejön pusztító erővel. Ám az ilyen fajta szavak formálására különleges szervre van szükség. Ugyanis nem csak az Anyagi Síkon hoz létre hangot, hanem magában a manahálóban is rezgést kelt, ami onnan kezdve úgy terjed, mint egy varázslat, csak sokkal erőteljesebben. Olyan erővel rezeg meg a manaháló a hatalomszó kiejtésekor, hogy a mi varázslatainkat elsöpri, mint a tengeri vihar a papírcsónakot. A mi varázslataink csupán apró rezdülések, míg a hatalomszó egy mennydörgés. Meg kell jegyezni, hogy ennek ellenére vannak bizonyos módszerek a védekezésre.

Először is, akad néhány elkorcsosult ősfaj, vagy egyed, amelynek a hangképző szerve nem közvetlenül van kapcsolatban a manahálóval, ezért szükséges, hogy a beszéd hangja létrejöjjön az Anyagi Síkon, és csak onnan terjed át a hatás a manahálóra. Ezeket a fattyakat egy jól irányzott csendburok átmenetileg megfoszthatja mágikus hatalmuktól. Fontos, hogy ekkor is a hang létrejöttét kell megakadályozni; ha a szó elhangzott, onnantól már mit sem ér, ha valaki nem hallja azt, mert mondjuk betömte a fülét gyertyaviasszal. Sajnos arra még egyetlen bátor tudor sem vállalkozott, hogy összegyűjtse, melyik ősi faj rendelkezik eme csökkent képességekkel, de annyi bizonyos, hogy léteznek ilyenek.

Másodszor, amint említettem, a godoni és a kyr varázslók mágiája felette áll a mienknek. Ők képesek voltak átmenetileg védekezni az ősi népek hatalomszavaitól. Rövid időre feltarthatták az ellenfelet, amíg ők is bevethették a varázslataikat, így korántsem voltak annyira kiszolgáltatva az ősmágiának, mint mi. Úgy mérném az ősmágiát az eredeti kyr és godoni mágiához, mint a mienket övékhez.

Harmadszor, fennmaradtak olyan talizmánok Kyriából, amelyek manacsendet képesek létrehozni. Sajnos maga a manacsend mozaik nem maradt ránk, így ezek pontos működését csak találgathatjuk. Egy ilyen képes a hatókörén belül megfosztani az ősfajokat a mágiájuktól. Sajnos ezek rendkívül ritkák - gyakorlatilag beszerezhetetlenek -, és áruk vetekszik egy nagyobb kastély árával, továbbá nem is állandó a hatásuk, mert minden ilyen talizmán csak egy adott mennyiségű odnak képes ellenállni, azután örökre elveszti mágikus töltését. Arról már nem is beszélek, hogy egy ilyen talizmánt birtokolni se nem túl biztonságos - hiszen a tulajdonosban bármely ősi faj egyede halálos veszélyt lát -, se nem elég, hiszen pontosan ismerni kell az aktiválásának titkait.

Negyedszer, amennyiben sikerül az hatalomszó használó teremtmény hangképző szervét működésképtelenné tenni, vagyis elvágni, összeroncsolni, vagy bármi hasonló, akkor szintén megfoszthatjuk mágikus hatalmától, hiszen nem lesz képes az odját szóba önteni. E módszer veszélyességét azt hiszem, nem is kell taglalnom...

Hacsak nem kísér az istenek kegye, nem nagyon van más módszer a hatalomszavak hatásától való védekezésre.

Térjünk most rá a Pszire, és annak eredetére. Érdekes módon az ősfajok nem igazán használták ezt a módszert. Vannak egyes jelentések, amelyekből leszűrhetjük, hogy létezik egy ősi Pszi fajta, ez az úgynevezett Ősi Út, amelyről ugyan nem sokat tudunk, de feltételezhetjük, hogy igen komoly hatalmat jelent. Sokan feltételezik, hogy a pszi azért nem volt elterjedt az ősi időkben, mert összehasonlítva az od-alapú mágiával csak gyerekjátéknak lett volna jó. Annyi bizonyos, hogy a Pszi maga csak a már korábban is említett kyrek, majd a godoniak varázslóinál terjed el széles körben, majd onnan sokan mások is átvették. Itt főként mágiát kisegítő szerepe volt és egyéb alkalmazásai csak igen csökevényesen jelentek meg. Mintegy kiszolgálta a mágiát, pótolandó azt az űrt, amit az ősmágia erőfölénye jelentett.

Érdekes elmélet, amely egyébként Pyarronból származik, hogy a mágiának is van egyfajta fejlődési íve, amely az ősfajoktól kezdve lefelé ível, míg a Pszi - ezt kiegyensúlyozandó -, egyre emelkedik. Figyeljük meg, ahogy az újabb és újabb korok mágiái rendre alul maradnak a régi idők praktikáival szemben, a fenti elméletből az következne, hogy előbb-utóbb fel kell bukkannia egy olyan Pszi útnak, amely már önmagában is elég erős lesz, hogy megállja a helyét a mágia mellett. Hallani egyes pletykákat, mi szerint a Pyarroni Titkosszolgálat kísérletezik is valami hasonló tudás összegyűjtésével. De én személy szerint nem sok esélyt látok rá, hogy belátható időn belül el is jutnának valameddig...

Rafus de Megalon, lar-dori magiszter



Mágiarendszer

Mágiarendszer

Ynev életének nagyon fontos formáló ereje a mágia. Éppen ezért a mágia szabályaival foglalkozó fejezetek részletes és árfogó képet próbálnak alkotni a M.A.G.U.S. világában ismeretes mágia típusairól és azok használóiról. Ahhoz azonban, hogy mindent a maga teljességében megérthessünk a mágiarendszer alapjaival is meg kell ismerkednünk.

Az egyes különböző mágiatípusokra bizonyos eltérő szabályok is vonatkoznak – ezeket egyenként, külön fejezetekben taglaljuk részletesen.

A Mágia használata

A Mágia használata két fő tényezőtől függ. Az egyik a választott Mágikus iskola (és ezen belül a Mágia használatának képessége). A másik a használat szintje – ezt a mágikus iskola képzettségek szintje jelöli.

Amikor egy karakter belép valamely mágiahasználó kasztba, képessé válik a kaszt által nyújtott mágia használatára.

A mágia használata során, a kasztok mágiaviselő képessége mellett fontos szerepet játszik az egyes mágikus képzettségek szintje is döntő fontosságú a varázslatok létrehozásának szempontjából – ez határozza meg, milyen hatásfokon képes a karakter használni a varázslatait. Minél magasabb szinttel bír valaki egy mágikus képzettségben, annál gyakorlottabban, könnyedebben hozza létre a varázslatokat, annál jobban uralja választott Mágikus iskoláját.

Mana-pontok

A mágikus hatások létrehozásához minden mágiahasználónak Manára van szüksége. Ez az az energia, amely a teljes mindenséget körbeveszi, egy a négy fundamentum közül. Terjedését a Manaháló határozza meg. A mágiahasználók elméjükben tárolják a manát, melyet a varázslás pillanatában formálnak át, hogy elérjék a kívánt hatást. (Kivéve a papok/paplovagok, akik imáikkal nyitják meg a manacsatornát az istenük síkja és az Anyagi Sík között.)

A varázslatok alkalmazásához mágikus energiára van szükség – ezt jelölik a Mana-pontok. Bármiféle mágiahasználó tevékenység – például varázslatok alkalmazása vagy varázstárgyak készítése – adott mennyiségű mágikus energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Mana-pontba (Mp) kerül.

Azt, hogy egy mágiahasználó mennyi Mp-ot képes elméje pihentetése nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, maximális Mp-jainak száma mutatja meg. A maximális Mp tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló mágikus energiáinak mennyisége. A maximális Mp-ok száma a mágiahasználat szintjétől, valamint a mágikus iskolától függ. Minél magasabb szintű mágiahasználó valaki, annál több maximális Mp-tal rendelkezhet.

Mana-pontok kiszámítása: A karakter maximális Mana-pontjainak számát két tényező határozza meg – a mágikus iskola és a karakter mágiahasználó kasztjának a szintje. A karakter mágiahasználó kasztjának szintjét szorozd be a karakter mágikus iskolájából eredő szorzóval (lásd 2-2-1. táblázat: Mana-pontok). Amennyiben a karakter több mágiahasználó kaszttal is rendelkezik, mindegyik kaszt esetében külön számold ki a Mana-pontokat, majd a kapott eredményeket összegezd. Az így kapott eredmény a karakter maximális Mana-pontjainak a száma – ezekből használhatja varázslatait.

2-2-1. táblázat: Mana-pontok

Mágikus iskola	Mana-pont / szint
Bárd	6 Mp/szint
Boszorkány	8 Mp/szint
Boszorkánymester	8 Mp/szint
Tűzvarázsló	10 Mp/szint
Varázsló	10 Mp/szint

(Mágiahasználó kaszt szint) x (Mana-pont szint)

Példa: Aermos harmadik kasztszintű Tűzvarázsló, így [3 (kasztszintje)] x [10 (Tűzvarázsló kaszt)] = 30 Mana-pontja van.

Az aktuális Mp-ok száma arról tanúskodik, hogy a mágiahasználó maximális Mp-jaiból mennyit tud még felhasználni, mielőtt újra feltöltené mágikus energiáit. Egy teljesen feltöltött elme mágikus hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezdi használni mágikus energiáit, ezek lassan elfogynak. Amikor már minden Mp-ját felhasználta, a mágiahasználónak vissza kell nyernie mágikus energiát.

Mana-pontok visszanyerése: Az egyes iskolák mágiahasználói gyökeresen eltérő módszerekkel nyerik vissza Mana-pontjaikat. Ezekről az egyes mágiaformákat tárgyaló külön fejezetekben esik szó.

Varázslatok

Varázslatoknak azokat a mágikus formulákat hívjuk, amelyek segítségével a mágiahasználó előidézheti a különféle mágikus hatásokat. A karakter Mp-jai felhasználásával képes a különféle varázslatokat alkalmazni – lényegében a varázslat az a forma, amelybe mágikus energiáit önti. A varázslatok sok mindenre tehetik képessé használóikat: segítségükkel tüzet gyújthatnak, uralhatják mások akaratát vagy érzelmeit, repülhetnek, magasan képzett mágiahasználók pedig akár képesek lehetnek a halál legyőzésére, vagy éppenséggel egyetlen szempillantásukkal falvakat irthatnak ki.

Varázslatok típusa: Attól függően, hogy melyik mágikus iskolába tartoznak, a varázslatokat külön csoportokba sorolhatjuk – így megkülönböztethetünk bárd-, boszorkány-, boszorkánymesteri, tűzvarázsló, varázslói és néhány egyéb varázslatfajtát (ez utóbbiak majd későbbi kiegészítőkben kapnak helyet).

A varázslatokat tovább csoportosíthatjuk az egyes iskolákon belül is. Az egyes iskolákba tartozó varázslatok több típusra oszlanak – mindegyikük besorolható egy-egy mágikus képzettség fennhatósága alá.

Varázslás

A varázslatok használatának is megvannak a maga szabályai. Némely szabály csak a harci szituációkban különösen fontos, mivel ilyenkor van nagy jelentősége annak, hogy ki mikor és mit cselekedhet. A kapcsolódó szabályokért érdemes átolvasni a Harc fejezetet.

Mana-pont költség

A varázslatok használata során az alkalmazó rendelkezésére álló Mana-pontok mennyisége csökken. Minden varázslat rendelkezik Mana-pont költséggel – ennyivel csökkenti a karakter aktuális Mana-pontjainak számát. Bizonyos varázslatok Mana-pont költsége az Erősség arányában változik. Némely varázslat Mana-pont költsége 0 – ezeknek a varázslatoknak a használata nem emészt fel egyetlen Mana-pontot sem, azonban csak akkor képes őket alkalmazni a karakter, ha aktuális Mana-pontjainak száma legalább 1.

Erősség

A varázslatok hatásának potenciálját az Erősségük (E) adja meg – ez határozza meg, hogy pontosan mekkora a hatás mértéke, illetve hogy milyen arányban képes érvényesülni.

Bizonyos varázslatok hatása aszerint változik, hogy mennyi energiát fektet beléjük az alkalmazó – ezeknek az Erőssége növelhető, és Mana-pont igényük az Erősség arányában változik.

Minden varázslat rendelkezik Erősséggel – némelyeknél azonban ez csak ritkán kap szerepet.

Ellenállás

Egyes varázslatok hatása kiterjedhet más személyekre, élőlényekre is. A célpontok ilyenkor azonban nem feltétlenül szeretnék, hogy az adott varázslat kifejtse rájuk a hatását. Ebben az esetben a varázslatnak általában át kell jutnia a célpontja ellenállásán – aszerint, hogy az alkalmazott varázslat az asztrál-, a mentál- illetőleg a fizikai testet támadja-e.

Hogy megtudd, az ilyen varázslat kifejti-e hatását a célpontra, tégy egy Erősség-próbát a célpont vonatkozó ellenállása ellen – hogy melyik ellen, az az alkalmazott varázslat leírásából derül ki (amennyiben a varázslat ellenállás sorában '-' szerepel, a célpont nem képes ellenállni az adott varázslat hatásának).

Erősség-próba: d20 + a varázslat Erőssége + az Intelligencia módosítód

Amennyiben az Erősség-próba eredménye nagyobb, mint a célpont ellenállása, a varázslat kifejti hatását. Ha nem, úgy a hatás nem érvényesül – a varázslat használatához szükséges Mana-pontok azonban elvesznek. Bizonyos varázslatok esetében a hatás attól is függ, hogy az Erősség-próba milyen mértékben sikerült, vagy volt sikertelen, illetve bizonyos varázslatok sikertelen Erősség-próba esetén is fejtenek ki valamilyen hatást a célpontra – részletekért lásd az egyes varázslatok leírását.

Hatás Időtartama

A varázslatok hatásának időtartama igen változó lehet – némelyiké azonnal elenyészik, másoké mindaddig fennmarad, amíg valamely ellentétes hatás meg nem szünteti azt. A varázslatok leírásában feltűntettük, hogy az adott varázslat hatása mennyi ideig marad fenn – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek az időtartamok a következőek lehetnek:

Azonnali: Az ilyen varázslatok hatása azonnali – a hatás ugyan azonnal elenyészik, következményei azonban megmaradhatnak. Ilyen például a Villámcsapás varázslat, ahol a Villámcsapás ugyan csak pillanatnyi, az elvesztett Sp-k azonban csak gyógyulás útján térnek vissza.

Meghatározott időtartam: Az ilyen varázslatok hatása meghatározott ideig tart, azután véget ér – ez az időtartam általában körökben mérhető, némely varázslatok esetében azonban akár percekben, órákban is.

Végleges: Az ilyen varázslatok hatása végleges – mindaddig tart, amíg valamely más körülmény véget nem vet neki. Ilyen például a Szerelemvarázs varázslat is, amelynek hatása addig marad fenn, amíg a célpont valamiféleképp ki nem ábrándul szerelméből.

Hosszabbítható: Bizonyos varázslatok hatásának időtartama hosszabbítható. Amennyiben a varázslat hatása hosszabbítható, úgy a (hosszabbítható) kitétel a varázslat leírásában a Hatás Időtartama sorban szerepel. Ha az ilyen varázslat időtartama véget ér, holott még igény volna arra, hogy folytatódjék, az alkalmazónak lehetősége van újra elkölteni a szükséges Mana-pontokat, és a hatás fennmarad még egyszer annyi ideig, amennyi az alap időtartam – az alkalmazónak ilyenkor ugyanannyi Mana-pontot kell elköltenie, amennyit az alkalmazás megkezdésekor, és a varázslat ugyanakkora Erősséggel rendelkezik majd.

Összpontosítás: Bizonyos varázslatok hatása csak addig marad fenn, amíg az alkalmazó összpontosít erre. Amennyiben valamely varázslat hatása összpontosítás-függő, úgy az (összpontosítás) kitétel megjelenik a varázslat leírásában a Hatás Időtartama sorban. Az összpontosítás körönként egy egyszerű cselekedetet igényel. Amennyiben valamely körülmény megszakíthatja az alkalmazó összpontosítását, annak Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni (lásd Összpontosítás, alább).

Hatótáv

A Hatótáv azt mutatja meg, hogy a varázslatot milyen távolságban lehet alkalmazni – milyen messze lehet legfeljebb a célpont az alkalmazótól. A varázslatok hatótávja igen változó lehet – némelyeké csak magára az alkalmazóra terjeszthető ki, másoké akár a végtelenségig is. A varázslatok leírásában szerepel, hogy az adott varázslat hatása milyen távolságban alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek a hatótávok a következők lehetnek:

Alkalmazó: Az ilyen varázslatok hatása csak magára a varázshasználóra terjeszthető ki.

Érintés: Az ilyen varázslatok hatása megérintett személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra terjeszthető ki. Amennyiben a célpont ezt nem szeretné, az alkalmazónak érintő támadást kell tennie.

Látótáv: Az ilyen varázslatok hatása csak az alkalmazó látótávján belül eső személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra terjeszthető ki, amelyeket az alkalmazónak látnia kell. A látótáv hatótávú varázslatokat lehetséges érintés hatótávban is alkalmazni – amennyiben az alkalmazó sikeresen megérinti célpontját, nem szükséges látnia azt.

Meghatározott távolság: Az ilyen varázslatok hatása egy bizonyos, meghatározott távolságig terjeszthető ki (a célpontnak a meghatározott távolságon belül kell tartózkodnia) – ez a távolságot általában ynevi lábbakban adtuk meg, egyes esetekben azonban akár mérföldekben is.

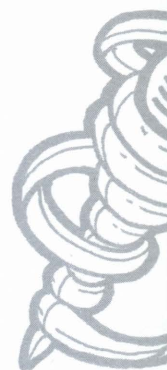
Végtelen: Az ilyen varázslatok hatása a végtelenségig terjeszthető. Nem számít, a célpont hol található – mindössze annyi megkötés van, hogy a Satralis kristályszféráin belül kell tartózkodnia.

Hatóterület

A Hatóterület mutatja meg, hogy a varázslat hatása mekkora területre terjed ki egy időben – mekkora lehet a célpont kiterjedése, illetve hány célpontja lehet egyszerre a varázslatnak. A varázslatok hatóterülete igen változó lehet – némelyek élőlényekre, mások pedig tárgyakra vagy területekre terjeszthetőek ki. A varázslatok leírásában szerepel, hogy az adott varázslat hatása milyen területre alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek az hatóterületek a következők lehetnek:

Személy: Az ilyen varázslatok hatása bizonyos számú személyre vagy élőlényre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza.

Tárgy: Az ilyen varázslatok hatása bizonyos számú tárgyra terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza.



Meghatározott terület: Az ilyen varázslatok hatása bizonyos kiterjedésű területre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza, általában ynevi négyzetlábban vagy köblábban megadva (persze ettől eltérő mértékegységek is szerepelhetnek).

Varázslási idő

Az egyes varázslatok leírásából derül ki, hogy az adott varázslatnak mennyi a varázslási ideje – ezt általában cselekedetekben mérjük. A cselekedetek fajtáit, szerepüket a harc folyamán, és a velük kapcsolatos szabályokat a Harc fejezet ismerteti.

A varázslási idő nem összekeverendő a hatás időtartamával – a hatás a varázslási idő befejeztével veszi kezdetét.

Bizonyos varázslatok használata során az alkalmazó Megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket – ez esetben a varázslat leírásában, a Varázslási idő sorban zárójelben található a (Megszakító támadás) jelölés.

A varázslási idők a következők lehetnek:

Szabad cselekedet: Az ilyen varázslatokat szabad cselekedetként hozhatod létre – ilyenkor mást is cselekedhetsz az adott körben. Az ilyen módon létrehozott varázslat azonnal kifejti a hatását.

Egyszerű cselekedet: Az ilyen varázslatok létrehozása egy egyszerű cselekedet – emellett még mozoghatsz a körben a varázslat létrehozása előtt vagy után, vagy esetleg végrehajthatsz valamilyen más mozgás-értékű cselekedetet. Az ilyen módon létrehozott varázslat azonnal kifejti a hatását.

Teljes-körös cselekedet: Az ilyen varázslatok létrehozása egy teljes-körös cselekedet – tehetsz egy kiegészítő mozgást előtte, utána vagy közben, más mozgást azonban nem végezhetsz a körben. A hatás a létrehozás megkezdését követő körben jelentkezik, mielőtt saját kezdeményezés értékednél megkezdenéd a körödet. A varázslat alkalmazása után szabadon cselekedhetsz.

Az olyan varázslatok létrehozása, amelyeknek a varázslási ideje hosszabb egy körnél teljes-körös cselekedetként kezelendő mindazon idő alatt, ameddig a létrehozásuk tart. Például az 1 perc varázslási idejű varázslat hatása az egy perc leteltekor kezdődik, mielőtt megkezdenéd a körödet a saját kezdeményezés értékednél (és a varázslási idő alatt mind a 10 kör folyamán egy-egy teljes-körös cselekedetedbe kerül a varázslás).

Összpontosítás

A varázslatok létrehozásához összpontosítanod kell. Ha nem tudsz kellően összpontosítani (például mert sebet kapsz, vagy védekezned kell, esetleg éppen lovagolsz, netán megzavarnak a Zavarás Pszi-diszciplínával), nem hozhatod létre a varázslatot. Ha már elkezdted létrehozni a varázslatot, de időközben valami megzavart (például valaki sikeres támadást hajtott végre ellened), sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben elrontod a varázslást. A próba célszáma attól függ, mi veszélyezteti az összpontosításodat (lásd az Összpontosítás képzettség leírását, illetve a Kalandmesterek Könyvét). Ha a próbád sikertelen, a varázslat hatása nem jön létre, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a varázslat használatához szükséges Mana-pont mennyiséget is elvesztetted.

Ha olyan varázslat létrehozásába kezdesz bele, ami több teljes-körös cselekedet varázslási idejű, mindvégig összpontosítanod kell. Ha bármikor elveszíted összpontosításodat a varázslás kezdete és befejezte közt, a varázslat hatása nem jön létre.

Összpontosítás varázslat fenntartására: Néhány varázslat fenntartásához folyamatos összpontosítás szükségeltetik. Az összpontosítás a varázslat fenntartására körönként egy egyszerű cselekedet, ami nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásra. Bármi, ami megakadályozhatna egy varázslat sikeres létrehozásában, az összpontosításodat is megszakíthatja. Ilyenkor sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben a hatás véget ér.

Megszakító támadások: Amikor varázslatot hozol létre, a téged fenyegető ellenfelek általában megszakító támadást intézhetnek ellened. Ha a létrehozás közben megsérülsz, Összpontosítás próbát kell tenned, különben a varázslás félbeszakad.

Védekezés varázslat létrehozása közben: Megpróbálkozhatsz védekezni a varázslat létrehozása közben. Ez azt jelenti, hogy úgy próbálod létrehozni a hatást, hogy közben figyelsz az ellenfeleidre, és elkerülöd a csapásaikat. Ebben az esetben nem vagy annyira sebezhető, mintha csak tétlenül állnál, vagyis ilyenkor ellenfeleid nem intézhetnek megszakító támadást ellened. Amennyiben azonban védekezel létrehozás közben, Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned ahhoz, hogy a varázslás ne szakadjon félbe. Ha a próbát elvéted, a varázslás félbeszakad, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a varázslat használatához szükséges Mana-pont mennyiséget is elvesztetted.

Érintő varázslatok harcban

Egyes varázslatoknak „Érintés" a hatótávja. Az ilyen varázslatok használatához létrehozásuk befejezte után meg kell érintened az ellenfeledet, vagy a létrehozás körében, vagy később. Abban a körben, amikor a varázslást befejezed, megérintheted (vagy megpróbálhatod megérinteni) a célpontot. Végezhetsz mozgást a varázslás előtt, a varázslás és az érintés között, vagy akár az érintés után is. Ahhoz, hogy önmagadat vagy valamely társadat megérintsd, nem kell dobnod, amennyiben azonban valamely ellenfeledet akarod megérinteni, érintő támadást kell tenned.

Érintő támadás: Mivel elég megérintened az ellenséget, érintő támadást hajtasz végre hagyományos támadás helyett. Ha érintés hatótávú varázslattal akarsz megérinteni egy ellenfelet, az fegyveres támadásnak számít, és ezért nem jogosítja ellenfeledet megszakító támadásra ellened, még ha fegyveres, akkor sem – az érintő varázslat ugyanis fenyegetést jelent, amit az ellenfelednek ugyanúgy kell figyelembe vennie, akárha fegyvert forgatnál (lásd Harc fejezet – Érintő támadás). A varázslás folyamata azonban változatlanul megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet, ezért kifizetődőbb lehet, ha először varázsolsz, és aztán mozogsz, nem pedig fordított sorrendben teszed ezt. Az érintő támadásoknak két fajtája van: beszélhetünk közelharci érintő támadásról (amikor mondjuk a kezeddel szeretnéd megérinteni ellenfeledet), illetve távolsági érintő támadásról. Az ellenfeled VÉ-je érintő Támadás ellen nem tartalmazza a pajzs és a hárítófegyver módosítóit, illetve a Hárítás taktika sem alkalmazható az ilyen támadások ellen.

Varázslat késleltetése: Amennyiben a varázslatot nem sikerül rögtön a varázslást követően létrehoznod, késleltetheted akár a végtelenségig is. Minden körben próbálkozhatsz érintő támadással. Egy egyszerű cselekedettel egy társadat érintheted meg, vagy egy teljes-körös cselekedet keretében legfeljebb hat társadat. Ha – akár véletlenül is – valakihez vagy valamihez hozzáérsz, miközben a varázslat energiáját tartod, a varázslat „elsül". Ha új varázslatot hozol létre, mielőtt még a már meglevőt „elsütötted" volna, a már meglévő varázslat szertefoszlik.

Mágikus képzettségek

Minden mágiahasználó első kaszt-szinten az általa ismert 8 mágiaformát azonos módon 2. szinten ismeri. Pl.: Varázsló – Elemi mágia: 2. szint, Természetesen Anyagok Mágiája: 2. szint, stb.

(A mágiahasználói képzettségek pontos listáját a Boszorkánymágia, Boszorkánymesteri mágia, Tűzmágia, Kyr alapú mozaikmágia fejezetekben részletesen megadjuk.)

A mágiahasználók első szinten további 5 pontot oszthatnak el ezek között a mágiaformák között, így akár két mágikus képzettségből 4. szintűt, egyből 3. szintűt tud felvenni első szinten. (Vagy bármely egyéb elosztásban is tanulhatja őket.)

Minden további szintlépéskor, mikor a mágiahasználói kasztjában lép szintet, további 3 pontot oszthat el ezek között a képzettségek között.

Ezen szabályok alól csak a Bárd kaszt képviselői jelentenek kivételt. Az általuk használt mágikus módszerek részletes leírását a Bárdmágia fejezetben taglaljuk.



Bárdmágia

Bárdmágia

A bárd mágiájának titkát hiába keresnénk Ynev beláthatatlan térségein: e kaszt képviselői Mana-pontjaikat – ellentétben az összes többi varázshasználó kaszttal – a Felsőbb Szférák, a csillagok energiájából merítik. Éjszakánként, mikor fények garmadája tündököl az égen, a bárdnak lehetősége nyílik arra, hogy (maga választotta főhangszerén) megszólaltassa a misztikus erők Összhangzatát. Az Összhangzat megszólaltatása mindössze 30 kört vesz igénybe, s ez idő alatt a bárd max. Mp-jaira kerül. A bárd csak akkor képes az Összhangzat segítségével Mana-pontokhoz jutni, ha a csillagfény szabad szemmel érzékelhető számára – borús ég alatt, zivatar sötétjében nem jutnak el hozzá az energiák. Mivel az Összhangzat csupán Éjközépkor hajtható végre, mikor a két hold egyike sem látható Ynev egén, minden éjszaka csupán egyszer van lehetőség a Mana-pontok feltöltésére.

Bárd Mágiaformák

Ynev bárdjai jártasak az Asztrál- és Mentálvarázslatok használatában, ám azokat csak egy különleges módszer, a Dalmágia segítségével képesek alkalmazni. Ennek gyakorlásához énekelniük és muzsikálniuk kell, hogy a dallamok formába öntsék, és célba juttassák a varázslat bennük felgyűlt energiáit.

A Dalmágiában is, mint minden mágikus hatásnál, ha a varázslat valamilyen ellenállásba ütközik, Erősség-próbára van szükség. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a bárd dob d20-al, ehhez adja a Dalmágia erősségét + Intelligencia módosítóját, és ezt hasonlítja össze a célpont Fizikai, Asztrális vagy Mentális ellenállásával. Ez igaz a bárd összes varázslatára, melynek ellen lehet állni.

A bárd dalmágiája kizárólag élőlényekre hat, s a varázslat eredményességének feltétele az is, hogy a kiszemelt alany hallja a dalt. Amennyiben a célpont süket, vagy – saját jól felfogott érdekében – fülének befogásával védekezik a mágia ellen, a dal hatástalan marad.

A bárdok egyszerre annyi lényre alkalmazhatják a Dalmágia varázslatait, amennyi bárd kaszt-szintjük, azonban a dal hatókörén belül ők határozhatják meg, ki legyen az, akire a dal varázslatként hat. A dal többi hallgatója nem észleli a dallamba ágyazott mágiát: értetlenül állnak majd társaik megváltozott viselkedése előtt.

A varázslatok Varázslási ideje és Időtartama megegyezik, hiszen a varázslat a dal megidézésén keresztül hat. (Ez nem jelenti azt, hogy a hatás is eddig tartana. Amíg azonban az Álom dala alatt az áldozat felébreszthetetlen, addig a dal elmúltával magától felriad, vagy felébreszthető.) A dalok maximális időtartama a bárd kaszt-szintje számú perccel egyezik meg, s ezután a bárd egy körig nem kezdhet új, mágikus energiákkal töltött dalba. A dalmágia 5 kör folyamatos dalolás után kezdi meg hatását.

A dalmágiák hatótávja alapesetben 10 ynevi láb. Ritkán kerül sor arra, hogy egy bárd csatában használja a dalmágiát – ez alól talán csak a Bátorság dala jelent kivételt. A harcmező zaja ugyanis elnyomja a bárd énekét, s a Dalmágia varázslatainak hatótávolsága a felére csökken. A dalok mágiájának kedvez viszont a csend, melyben a dal messzire elhallatszik, s a hatótáv ennek következményeként a kétszeresére nő.

Fontos, hogy a Dalmágia varázslatai tökéletesen összekapcsolódnak a bárd énekmondó, szórakoztató képességeivel. Hisz varázslásuk mindaddig észrevétlen maradhat, míg a hatás nyilvánvalóvá nem válik – ám akkorra sokszor már minden hiába.

A dalok Mana-pont költségét bárd-szint/2 személyre, egy perces időtartamra határoztuk meg. A Bárd növelheti az alanyok számát, egészen a bárd-szintjéig, azonban minden új ember után újra le kell róni a varázslat Mana-pont igényét (tehát a lehetőségek megtoldása meglehetősen igénybe veszi a bárdot). Minden megkezdett perc után újból le kell róni a célpontok számával módosított Mana-pont igényt. (Azonban ne feledjük, hogy az időt maximum bárd-szintnyi percig lehet kitoldani.)

A Varázslatok alaperőssége 1, azonban a Mana-pontok többszörözésével az erősség bárd-szintig megnövelhető (7. szintű Bárd maximum 7. erősségű varázslatot képes létrehozni).

A dal erősségéhez hozzá kell adni az eltelt körök számát és a bárd-szint felét, ez lesz a varázslat erőssége, ami nekifeszül a célpontok ellenállásának.

Az erősséget minden perc elején a Bárd határozza meg. Amennyiben az Erősség-próba sikertelen, de a Bárd folytatja a dalt, úgy minden 10. körben új próba szükséges. (Azonban a dal erőssége 10 körönként eggyel növekszik.)

Dal-mágia Erőssége = Bárd kaszt-szint/2 + eltelt percek + Varázslat Erőssége + Intelligencia módosító

Példa: Tegyük fel, hogy egy 11. karakter-szintű, 14-es Intelligenciával rendelkező bárd 8 szintet lépett Bárdként. Létrehoz egy 2-es Erősségű Álom dalát. Lerója a (2x4=) 8 manát, és kiválasztja a 8/2=4 embert, akikre hatni akar. 5 kör (fél perc) múlva az alanyok Mentális ellenállása megpróbálja legyűrni a varázslat (8/2+0+2=) 6-os erősségét. A Bárd dob d20-al, hozzáadja a 6-ot és az Intelligencia módosítójából adódó 2-t, és megnézi, kiknek az ellenállását lépte túl az Erősség-próba. Az eredményt látva eldönti, hogy kívánja-e folytatni a dalt. Ha igen, úgy a következő körben is megválasztja a varázslat erősségét, s ismét megnézi a hatást, azonban a mágia erőssége immár az eltelt körök miatt 1-el növekszik. Ezt egészen 8 körig folytathatja.

Dalmágia

Nyugalom dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 1

A bárd énekének hatására azok a hatótávon belül tartózkodó lények, melyeket a Bárd megjelöl (maximum bárd-szintnyi), s ellenállásukat legyűrte a mágia, elvesztik harci kedvüket, megnyugszanak.

Ha ebben az állapotban megtámadják őket, újra fegyverhez kapnak, s harcolni kezdenek.

Ekkor már nem nyugtathatóak meg a dallal, sőt, az énekesre fognak támadni, ha tehetik. A bárdok ezzel a varázslattal igen óvatosan bánnak, hisz a hatás könnyen ellenük fordítható. A nyugalom – bár nem mágikusan – az időtartam után még 1d6 körig megmarad.

Álom dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 4

Hatására az áldozatok mély álomba merülnek. A hatás az 5. kör végével kezdődik.

Ekkor a dalt halló lények elalszanak, s az Időtartam alatt fel sem ébreszthetők, csak mágia segítségével. Utána az alvás természetessé, az áldozatok közönséges módon felrázhatóvá, fellocsolhatóvá válnak.

Zavarodottság dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 3

A célpontok teljesen zavarodottá válnak. Nem tudják, mit tegyenek, csak tétován álldogálnak, esetleg fel-alá vándorolnak.

Az időtartam alatt a zavarodott állapot vonatkozik rájuk (lásd Harcrendszer – Állapotok). A varázslat végeztével a zavarodott áldozatok 1d6 kör után nyerik vissza igazi cselekvőképességüket, addig még az ének hatása alatt állnak.

Ellentétek dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 8
Időtartam: végleges

Az egyik legerősebb, érzelmekre ható dal, mellyel a bárd rendelkezik. Minden érzelmet a visszájára fordíthat az áldozatban, ha annak ellenállását legyűri a mágia. Az eddigi szeretetből gyűlölet lesz, a félelemből bátorság, a barátságból ellenszenv, és megfordítva. A semleges vagy közel semleges érzelmek nem alakulnak át. Egy társat tehát, akihez különösen erős indulatok, érzelmek nem fűzték, az áldozat most sem fog szeretni vagy gyűlölni. A varázslat csak egy célpontra alkalmazható, hatása végleges. Megjegyzendő, hogy ha az áldozatra egy másik vagy netán ugyanaz a bárd ezt a varázslatot még egyszer ráénekli, a célpont érzelmei eredeti állapotukba rendeződnek vissza.

Bénítás dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 4

Minden célpont gondolatainak középpontjába a mágikus zene kerül, s ettől teljesen mozdulatlanná válnak, a lebénult állapot szabályai vonatkoznak rájuk (lásd Harcrendszer – Állapotok). Az így elbájolt áldozatok csak a mágia megszűntével nyerik vissza uralmukat gondolataik felett, vagy abban az esetben, ha egy körben több mint 15 Sp-t sebeznek rajtuk.

Félelem dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 3

A dal félelmet ébreszt a bárd ellenségeinek szívében. A bárd szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is a bárd közelében maradhatnak. Az ellenfelek Asztrális ellenállása ellen Erősség-próbát kell tenni, annak sikere esetén a rémült állapot vonatkozik rájuk (lásd Harcrendszer – Állapotok) . A varázslat addig tart, míg a bárd énekel. (A varázslat a bárdnál magasabb szintűekkel szemben csak fele erősségűnek számít.)

Feledés dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 12
Időtartam: végleges

A dal segítségével a bárd egyetlen nap emlékeit törölheti ki áldozatából. Csak a nap dátumára kell koncentrálnia a varázslat alatt, a tartalmát nem szükséges ismernie. Az emlékek, ha a Mentális ellenállást legyűri a mágia, teljesen elvesznek, s a nap üres foltként marad meg az áldozat emlékezetében. Tudni fogja, hogy a nap létezett, de ennél többet nem. Emlékei nem adhatók vissza, de társai elmagyarázhatják neki, mi is történt akkor. Hogy ezt elhiszi-e vagy sem, egészen más kérdés.

Emlékek dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 12
Időtartam: végleges

A dal segítségével lehetségessé válik emlékek, élmények elhelyezése az áldozat elméjében. A varázslattal maximálisan egy napi emlék írható be a memóriába, de ehhez üres helyre van szükség. Ez lehet természetes felejtés, de előidézhető a fent leírt Feledés dalával is. Így egy nap teljesen átírhatóvá válik valaki emlékezetében. Ha nincs ennyi kiesett emlék, egy-egy napba legfeljebb plusz 15 perc illeszthető be a varázslattal.

Kínok dala*

Típus: Mentális
Mana-pont: 4

A bárd fájdalmat okozhat azon célpontoknak, akik a dalt hallják. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. A célpont ellenállásra jogosult a varázslat ellen. Amennyiben a bárd varázslata legyűri az áldozatok Mentális ellenállását, azok d6 Fp-t veszítenek körönként. Az áldozatok a hatóidő lejárta után tisztában lesznek a fájdalom forrásával.

* Sebző Bárdmágia képesség szükséges hozzá.

Bájolás dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 4

A dal segítségével a bárd minden célpontját barátjává teheti. Ha a hallgatók Asztrális ellenállását legyűrte a bárd mágiája, követni, s lehetőségük szerint segíteni fogják a bárdot.

Ha a bárd – fegyverrel vagy mágiával – megtámadja őket, a varázslat hatása semmivé foszlik. Az elbájolt lények mindig igazat fognak válaszolni a bárd kérdéseire, s egy esetleges harmadik féllel vívott harcban is a védelmére kelnek.

A varázslat hatóideje annyiszor tíz perc, ahány percet az alany a varázslat hatása alatt töltött. (Tehát, ha a dal 5 perces volt, de csak a második perctől hatott az alanyra a mágia, akkor (5-1)x10=40 percig tart a hatás.)

Halál dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 20
Időtartam: végleges

„A bárd legkegyetlenebb fegyvere a lant" – szól a mondás Ynev-szerte.

A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden célpontra, aki hallja. Ha a célpont Asztrális Ellenállását meghaladja a bárd Erősség-próbája, Asztráltestét megsemmisítő csapás éri, s a lélek szétszakadásának sokkja halált okoz.

Bátorság dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 2

A bárd ezzel a varázslattal társainak harci kedvét növelheti. A varázslat 10 lábnyi körzetben hatásos, s annyi, a bárddal szövetséges lényre hat, amennyit a Bárd célpontnak kijelöl (és fejenként lerója a Mana-pont igényt).

Minden olyan célpont KÉ-je 2-vel, TÉ-je 3-al nő, aki a varázslás pillanatában a dalt hallotta, és a Hatótávon belül tartózkodott. Ideális varázslat csaták során, a Távolság dalával kombinálva különösen ütőképessé válhat.

Hangmágia

A megtévesztés ynevi művészei a bárdok, olyannyira, hogy Hang- és Fénymágiájukkal – melyek ugyan semmiféle anyagi hatással nem bírnak – sokszorta ütőképesebbek lehetnek, mint más mágiahasználók. A Hang- és Fénymágiák kategóriájába soroljuk mindazon varázslatokat, melyek létrehozása nem függ össze a bárd előadói képességével.

A Hang- és Fénymágiák létrehozása varázsigék kimondásával történik, amiket nem lehet összetéveszteni semmiféle dallal (tehát a varázslat a környezet számára nyilvánvaló), továbbá a varázsláshoz szükséges a Bárdnak a kezében tartani mágikus hangszerét, ami a mana fókuszálását segíti.

Minden Hangmágia varázslási ideje egy mozgás-értékű cselekedetnek minősül, s erőssége alap esetben megegyezik a bárd kaszt-szintjével. Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével maximálisan bárd-szintszer növelhető meg. (Az Erősség nem növelhető tovább, azonban a hatás ellen semmiféle ellenállásnak nincs helye.) Természetesen a további körök nem igénylik varázsszavak kimondását, csupán koncentrációt, mely ez esetben egyszerű cselekedetnek minősül (lásd Mágiarendszer – Mágia könyve).

Ezen szabályokat különböző képességek felülbírálhatják.

Beszélő múlt

Mana-pont: 10
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslat segítségével a bárd hallhatja egy rég elhunyt személy legfontosabb szavait. Ez egyfajta tudatalatti kapcsolat a lélekkel, de nem kétirányú kommunikáció, mivel a bárdok nem értenek a nekromanciához. Csak olyan lényeges, a személyhez az idő távolából is kötődő mondatokat hallhat, melyek az elhunyt legmaradandóbb gondolatai, legfontosabb felfedezései vagy észrevételei voltak. A varázslattal bármilyen egykor élt személy szóra bírható, de az mindig saját anyanyelvén fog megszólalni, illetve azon a nyelven, melyen az eredeti szavakat kimondta. A varázslat hatóidejénél hosszabban senki szavait nem lehet visszaidézni.

Csend

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A bárd ezzel a varázslattal minden hangot megszüntethet egy adott területen. A hatótávon belül semmiféle hang nem lesz észlelhető.

Ez a varázslók működését is megnehezíti, hiszen varázslataik hangkomponense mindaddig nem hallható, amíg az adott területen belül tartózkodnak; így minden varázslat megidézése kétszer annyi időbe kerül majd.

A varázslat felhasználható lopakodáskor is, hisz így a bárd teljesen zaj nélkül közlekedhet, ami Lopakodás képzettség-próbáihoz +5-ös módosítót ad.

Zajkeltés

Mana-pont: 1
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 láb

A bárd tetszőleges zajt idézhet fel egy kiválasztott irányból.

A varázslat akkor hasznos, ha a szükséges hang csak egy ajtó nyikordulása, egy tárgy hangos puffanása vagy futó léptek dobbanása a távolban.

Ez sokkal kevésbé manaigényes, mintha a Hangteremtést használná.

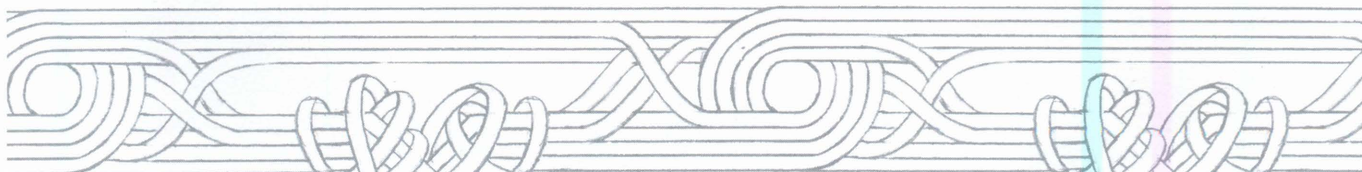
Távoli üzenet

Mana-pont: 4
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: korlátlan

Segítségével a bárd kommunikálhat egy távoli személlyel.

A kívánt üzenet nem lehet hosszabb az időtartamnál, de a távolság nincs megkötve.

A bárdnak csak a személyre kell gondolnia, s elsuttognia az üzenetet. Az adott személy/lény lesz a célpont, és csak ő hallja meg az elsuttogott szavakat.



Mágikus hang

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 kör/végleges
Hatótáv: érintés

Láthatatlan hangforrást teremt, amely 25 szó tárolására képes. A szöveget csak akkor mondja ki, ha a bárd által meghatározott feltételek teljesülnek. Ezek lehetnek időponthoz, személyhez, eseményhez köthetőek is. Ilyen feltétel lehet például, hogy a hang akkor szólaljon meg, ha valaki elhalad a hangforrás előtt, vagy ha valaki fegyvert ránt a hangforrás által őrzött teremben.

A rejtett forrás legfeljebb kiáltás erősségű hangkibocsátásra lehet képes, s nem csak beszéd, de zene is tárolható benne. Ennek hossza az időtartamnál nem lehet hosszabb, s a bárdnak „elő kell játszania" a később hallani kívánt motívumot.
A varázslat mindaddig „várakozik", míg a megszabott feltétel nem teljesül.

Nyelvzagyválás

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 láb

A bárd ezt a varázslatot bármely lény ellen alkalmazhatja. Hatására a személy vagy kreatúra szavai más nyelven hangzanak el, mint amelyiken az illető kimondta őket. Hogy a jelenség még bizarrabb és zavaróbb legyen, a fordítás nyelve sem egységes, minden egyes szó más és más nyelven szólal meg. Ez lehetetlenné tehet mindenfajta kommunikációs kísérletet.

A mágia ellen nincs ellenállás, mert kizárólag a hangot változtatja meg, ami a lénynek már nem része. A varázslat hatása Mágia szétoszlatásával megszüntethető.

Hamis beszéd

Mana-pont: 3
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: 10 láb

A bárd maga beszélhet a kiválasztott célpont helyett. Az áldozat elnémul, a hangok azonban – látszólag legalábbis – változatlanul felőle szólnak. A hihetőség kedvéért a bárdnak figyelnie kell áldozatát, hiszen ha az beszél s tátog, neki is mondania kell valamit, nehogy gyanút keltsen. Ha a másik hallgat, ajánlatos a bárdnak is hallgatnia. A beszélő, akinek hangja semmivé enyészett, saját szavait fogja hallani, s a háttérben, nagyon halkan, a bárd beszédét is. A bárd hangja a sajátja marad, így, ha valaki ismeri az áldozat igazi hangját, könnyen rájöhet a csalásra. 8 Mana-pont befektetésével azonban a bárd ezt is megakadályozhatja: hangja ekkor az áldozatéhoz válik hasonlatossá. Ennek feltétele az, hogy a bárd legalább egyszer hallja önállóan szólni az illetőt. A varázslat még így is gyanússá válhat, ha a harmadik fél ismeri az áldozat hanghordozását vagy beszédstílusát, esetleg ért a szájról olvasáshoz.

Rejtett üzenet

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: hallótávolság

A varázslat segítségével a bárd hangosan üzenhet akár tömegben is, szavait csak az általa kiválasztottak fogják megérteni. A mágia megidézése után az időtartam lejártáig beszélhet, mondanivalója érthetetlen marad. Jóllehet, hangosan szól, ám a betűk sorrendje teljesen felcserélődik. A bárd szintenként egy lényt kiválaszthat, aki a betűket hibátlan sorrendjükben hallja, így zavartalanul kapja meg az üzenetet. A varázslat hatósugara hallótávolság.

Hangtanulmány

Mana-pont: 4
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb

Szinte mindenben hasonlít a Tanulmány nevű varázslathoz, általa a tanulmányozott lény hangja lesz újra meg újra felhasználható. Ha a varázslatot a bárd konkrét személy hangjának elraktározására használja, kétszer kell megidéznie a varázslatot, ugyanúgy, mint a Tanulmány esetében.

A varázslat segítségével utánozható lesz a hangerősség, magasság és hanghordozás is, a stílus azonban nem. Ezt a bárdnak meg kell tanulnia, el kell lesnie, minden misztikum nélkül. A varázslat folyamatos koncentrációt igényel, ideje három perc.

Hangutánzás

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

A varázslat hasonlít a Lényteremtéshez, csak épp hanggal hajtja végre a bárd. A kiválasztott lény hangmintája tetszőleges pontból szólaltatható meg, s ez nem csak a hangszálak keltette rezgéseket, de a lény által csapott egyéb zajokat is magába foglalja. A felfedezési esélyek megegyeznek a Lényteremtésben leírtakkal, s a Hangtanulmány varázslat is úgy hat rá, mint a Tanulmány a Lényteremtésre.

A varázslat bármilyen lény hangját létrehozhatja, s a bárdnak csak akkor kell rá koncentrálnia, ha a teremtett hang beszéd. A bárd csak számára ismert nyelveket használhat a varázslatban. A varázslat a Lényteremtéssel együtt alkalmazva mindig követi a megalkotott képet, ha a bárd úgy kívánja.



Hangorkán*

Mana-pont: 6
Időtartam: 1 kör
Erősség: 1
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

* Sebző Bárdmágia képesség szükséges hozzá.

A bárd ezzel a varázslattal hatalmas erejű hangot hoz létre, mely orkánként söpör végig a környéken, s még mérföldekkel távolabb is hallható. Azon hallószervvel rendelkező lények, akiknek a Fizikai Ellenállását a Varázslat legyűri, Erősség x d3 Sp-t veszítenek, s d6 percre megsüketülnek, a süket állapot szabályai vonatkoznak (lásd Harcrendszer – Állapotok).

A sikeresen ellenállók csak Erősségnyi Sp-t veszítenek, s mindössze 1 percre válik hallásuk használhatatlanná. A sikertelenül ellenállók, ha talpon maradtak egyáltalán, menekülni kezdenek a borzalmas hang forrása elől, s 5 körig legjobb tudásuk szerint távolodnak a bárdtól. Eddig a rémült állapotnál leírtak érvényesek esetükben. A varázslat hatóköre 10 láb, minden azon belül tartózkodó lényre hat – kivéve természetesen a bárdot.

Ezen varázslat erőssége – ellentétben a többi hangmágiával – nem a bárd kaszt-szintje, hanem 1.

Hangcsapás

Mana-pont: 8
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 10 láb

A varázslattal a bárd szörnyű, metsző hangot hallat, mely bántja a közelében tartózkodók fülét, s több száz lábra is elhallatszik. A hangforrás szomszédságában minden nem mágikus üvegtárgy és tükör szilánkokra törik.

A varázslat 10 lábnyi körön belül bármilyen távolságban megidézhető; az üvegtörés hatósugara 5 láb +1/2 láb szintenként. (De a hatótávon kívülre nem alkalmazható semmiképpen sem). A hang egy szegmensen keresztül hallható.

Hangidézés

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

A bárd ezzel a varázslattal valamely rég történt esemény hangjait idézheti fel. Csak olyan események jöhetnek szóba, melyeknek a bárd (fül) tanúja volt: a hangok emlékezetéből származnak. A varázslat folyamatos koncentrálást igényel, tartama alatt szokványos tevékenység nem végezhető – kivételt csak az éneklés vagy muzsikálás jelent, melyekre a bárd ilyen állapotban is képes (lásd Varázslat fenntartása – Mágiarendszer, Mágia könyve). A varázslat segítségével a bárd, miközben hősi éneket dalol, megidézheti annak valódi hangjait is, ezzel színesítve előadását.

Bűvhangszer

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: a bárd hangszere

A bárd hangszerének hangját változtathatja e varázslat segítségével. A hangszer bármilyen, a bárd által ismert hangszer hangján megszólalhat, s tökéletesen utánozza azt. A bárd új hangokat, hangzást is létrehozhat, ha talál egy viszonyítási hangot, amiből a dallamskála létrejöhet. Lehet ez madárhang vagy akár távoli, ismeretlen hangszer egy-egy dallamfoszlánya is. További Mana-pontok felhasználásával a hangzás megsokszorozható, avagy más hangszerek is szólhatnak a mű alatt. A megsokszorozás több zenész hatását idézi, s plusz szólamonként 2 Mana-pontba kerül. Ha a szólamot a bárd szeretné eltolni, azaz kánont létrehozni, erre is van módja, de ennek ára további 2 Mana-pont. Ha más hangszer is kapcsolódik a zenedarabba, ennek létrehozása 3 Mana-pont, szólamhoz csatolása 2 Mana-pont, ami összesen 5 Mana-pontot jelent. Ha az új hangszer szólama kánonban kerül felhasználásra, ez további 2 Mana-pont, de az új eszköz szólamai is sokszorozhatóak 2 Mana-pontért. Így egy igazi, magas szintű bárd tíz-tizenöt ember helyett is játszhat több, egymástól különböző hangszeren, kánonhatást keltve.

Hangteremtés

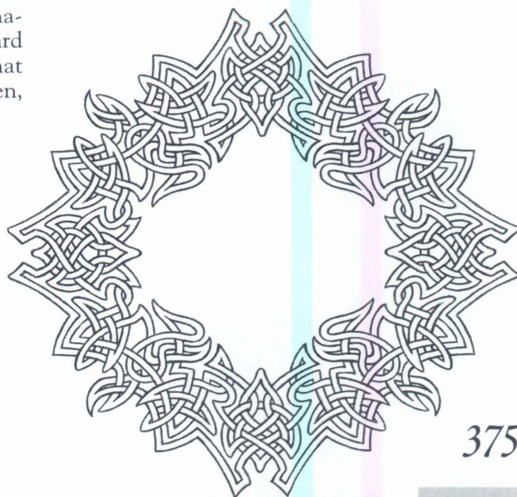
Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslattal a bárd egy tetszőleges pontról hangot bocsáthat ki. Ez lehet a saját hangja, de bármilyen természetes vagy mesterséges zaj is, esetleg más nyelvű beszéd vagy állati hang. A kijelölt hangforrásnak 10 láb sugarú körön belül kell lennie. Hangja nem lehet harsányabb a kiáltásnál, de ezt a megkötést leszámítva a bárd bármilyen hangot megjeleníthet. A varázslatra végig koncentrálnia kell (lásd Varázslat fenntartása – Mágiarendszer, Mágia könyve).

Hangkivetítés

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

Hatása a Hangteremtés varázslatéra emlékeztet, jellegében azonban különbözik attól. A bárd ebben az esetben nem teremt hangot, hanem saját és közvetlen környezetének hangjait vetíti ki más helyre. A varázslat önmagában is használható, de különös előszeretettel alkalmazzák a bárdok a Fantom varázslattal együtt. Ekkor ugyanis a képhez a hang is megteremtődik, s az illúzió majdnem tökéletessé válik. Adódhatnak persze apró hibák, például az illúzió száraz úton halad, mialatt a bárd mély pocsolyába lép – ilyenkor ugyanis a loccsanás hangjának is az illúzió lesz a forrása, s ez bizony gyanús lehet. A varázslat hatósugara 10 láb.



Fénymágia

A bárd varázslatainak többsége ebbe a csoportba tartozik. A varázslók által lenézett illúziók ezek, melyeknél veszedelmesebb fegyver kevés akad a mágiát nem ismerők ellen.

A Fénymágia az Elemi Mágia sajátos változata, mely a megidézett fényt nem elemi formájában idézi meg, hanem a bárd kívánta minta szerint alakítja át. Az erősítésnek nem kell nagynak lennie, így az illúziók viszonylag kevés Mana-pont befektetésével is kápráztatóak lehetnek. A Fénymágia varázslatai soha sem hatnak másra, csak a fénysugarakra, minden általuk létrehozott kép valódi természete könnyen felismerhető, ha valaki megkísérli megérinteni őket. Keze ugyanis átsiklik a fényjátékon. Ám az illúzió felismerése nem jelenti azt, hogy a kép eltűnik. Az illúzió továbbra is ott marad, s a mögötte található tárgyakat eltakarja.

Amennyiben a karakter rendelkezik az Ismeret – Bárdmágia képzettséggel, úgy az Ismeret minden szintje után 5%-ot kap az illúzió felismerésére. Ez nem jelenti azt, hogy az illúzió megszűnik számára, csupán annyit, hogy tudatában lesz a fényjáték hamis mivoltának.

A Fénymágiák létrehozása varázsigék kimondásával történik, melyeket nem lehet összetéveszteni semmiféle dallal (tehát a varázslat a környezet számára nyilvánvaló), továbbá a varázsláshoz szükséges a Bárdnak a kezében tartani mágikus hangszerét, ami a Mana fókuszálását segíti.

Minden Fénymágia varázslási ideje egy mozgás-értékű cselekedetnek minősül, s erőssége alap esetben megegyezik a bárd kaszt-szintjével. Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével maximálisan bárd-szintszer növelhető meg. (Az Erősség nem növelhető tovább, azonban a hatás ellen semmiféle ellenállásnak helye nincs.) Természetesen a további körök nem igénylik varázsszavak kimondását, csupán koncentrációt, mely ez esetben szabad cselekedetnek minősül.

Ezen dolgokat különböző képességek felülbírálhatják.

Láthatatlanság

Mana-pont: 1
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: Önmaga

Ez a varázslat kétélű fegyver. Alkalmazásakor a bárd fizikális látással (normál, infra, ultra) nem felfedezhető. A fény egyszerűen átsiklik rajta, ebből adódik azon kellemetlen következmény, hogy a bárd számára is láthatatlan lesz: nem képes érzékelni azt.

Röviden szólva, a varázslat idejére megvakul, az időtartam alatt a vak állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harcrendszer – Állapotok).

A varázslat ideális lehet rövid rejtőzésre vagy olyan alkalommal, amikor a mozdulatlanság, a világtalanság valamilyen oknál fogva nem okoz gondot az alkalmazónak.

A bárdot csak hang, asztrális, illetve mentális jelenlét alapján lehet felfedezni.

Aura

Mana-pont: 2
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb

A bárd fénylő kontúrvonalat helyezhet el máson, avagy saját magán. Ha magára olvassa a varázslatot, a fény derengő, hatalmat sejtető aura lesz, mely sokkal erősebbnek, tökéletesebbnek mutatja őt. Karizma alapú próbáira épp ezért E/2 módosítót kap.

A varázslat hátránya sötétben, hogy az aura hatására jobban kivehető lesz a bárd – avagy a varázslat más alanyának az alakja, így ebben az esetben a sötétségből eredő takarás-fok mindig eggyel kisebbnek számít (lásd Harcrendszer – Takarás). A varázslat így ártó szándékkal is felhasználható.

Vakság okozás

Mana-pont: 8
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 láb

A mágia meglehetősen erős, hatását nem lehet leküzdeni. Lényege, hogy az áldozat szeme előtt egy hajszálnyival minden fényt kiolt – akár egy hártyavékony sötétségvarázs.

Az áldozat csak a varázslat hatóidejének lejártával lesz képes újra látni, addig a vak állapot módosítói vonatkoznak (lásd Harcrendszer – Állapotok).

Ködalak

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: Önmaga

A varázslat hatására a bárd körvonalai elmosódnak, ez jelentősen megzavarja ellenfeleit. Minden ellene irányzott támadás, ha azt kézi fegyverrel hajtják végre, 2-vel, ha dobó- vagy lőfegyverrel, 4-el csökken. A varázslatot a bárd csak önnön magára alkalmazhatja.

Fantom

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: -

A bárd eme varázslattal láthatatlanná válhat, ám képe mégsem tűnik el a szemlélők elől. Az önnön testéről visszaverődő fénysugarakat ugyanis „áthelyezi" a tér egy tetszőleges, ám tizenöt lábon belül eső pontjára. A bárd képe tehát ott jelenik meg. Az illúzió tökéletes, s mindenben híven követi létrehozója mozdulatait. Figyelem! A mozdulatok nem hamisíthatóak, s a hang is mindig a valódi bárd irányából érkezik. A bárd egyébként bármely pillanatban belesétálhat saját illúzióképébe, hiszen a kép mozgását teljesen ő irányítja. Ekkor, ha beszélni szeretne, a hang a megfelelő helyről érkezik majd. Az illúziókép soha sem távolodhat el 15 lábnál messzebb létrehozójától.

Hasonmás

Mana-pont: 3
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: -

E varázslat segítségével a bárd létrehozhatja saját képének pontos mását, egy látványillúziót. A varázslat sokban hasonlít a Fantomhoz, ám fontos különbség, hogy a bárd e varázslat során maga is látható marad. A létrejövő illúzió követni fogja minden mozdulatát, s tökéletesen megkülönböztethetetlen lesz tőle. A hasonmás alapból 5 körig létezik, s csak akkor tűnik el, ha a varázslat időtartama lejár, avagy a bárd eloszlatja.

Félelmes fegyver

Mana-pont: 1
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban

A bárd egyik ravasz illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, netán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább – igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligencia próbáját 10 + varázslat erőssége/2 célszám ellen, bizonytalanul harcol majd tovább. A bárddal kapcsolatos dobásai szempontjából úgy kell kezelni, mintha megrendült állapotú lenne (lásd Harcrendszer – Állapotok):

Bűvharc

Mana-pont: 4
Időtartam: kör
Hatótáv: lásd a leírásban

Összetett fénymágia, segítségével a bárd közelharcban zavarja meg ellenfelét. A varázslat hatása a következő: a bárd fegyvert forgató keze láthatatlanná halványul, illúzióképe elválik a valóságos kéztől, s harc közben egyéni életet él. Csak valósan végrehajtható mozgásokat végez, így elég nehezen fedezhető fel a csalás. Az illúzió kéz és fegyver nem okoz valódi sebet, de a varázslat erre is megoldást kínál: az illúzió fegyver akkor csap le, amikor a valóságos is célba talál. A harc így meglehetősen érdekes lesz, hiszen az ellenfél mindig az illúzió fegyver ellen védekezik, ám egész máshonnan sújt le rá a valódi. Ebből a hátrányból fakadóan a karakter készületetlennek minősül (lásd Harcrendszer – Állapotok). Ha rájön arra, hogy a fegyver és a kar csak illúzió, úgy a készületlen állapot immár nem vonatkozik rá, ám Ügyesség módosítóját nem adhatja Védő Értékéhez. A trükköt Észlelés próba (célszám: 10 + varázslat E) segítségével lehet felismerni.

Szépségvarázs

Mana-pont: 8
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: –

A varázslat segítségével a bárd elváltoztathatja külsejét, s rövid időre ugyan, de megkapja a Szép képességet. (Amennyiben már rendelkezik vele, úgy még egyszer.) A varázslat tisztán fényalapú illúzió, a felvett arc formáját a felhasználó nem befolyásolhatja. A varázslat minden egyes alkalommal ugyanazt az arcot fogja létrehozni, mely az első alkalommal kialakult.

Tárgy láthatatlanság

Mana-pont: 9
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 láb

A bárd eme varázslattal eltüntethet tárgyakat, melyek 10 lábnyi körzetében találhatóak. A tárgynak csak a képe tűnik el, ezért továbbra is tapintható, hallható, érezhető lesz. Az illúzió segítségével egyszerűen elrejthetők tárgyak a kutató tekintetek elől, avagy bárki zavarba hozható, ha valamely ruhadarabja hirtelen eltűnik. Ez lehetséges a személyes aura jelenléte ellenére is, mert a bárd nem a ruhára varázsol, hanem az arról visszaverődő fényre. A tárgy nem lehet nagyobb 1x 1 x 1 lábnál kaszt-szintenként, s a varázslat csak egy tárgyra mondható rá. A bárd saját fegyverére is alkalmazhatja a varázslatot, ekkor az általa megtámadottak készületlennek minősülnek (lásd Harcrendszer – Állapotok).

Alakváltás

Mana-pont: 12
Időtartam: 5 perc/kaszt-szint
Hatótáv: -

A bárd megváltoztathatja külsejét, de ez is csak látványillúzió lesz. A formának nem kell emberinek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat. Ha a bárd konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez nem 12, hanem 18 Mana-pontot igénylő művelet. A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők egy Észlelés próba segítségével ismerhetik fel, ahol az együtt töltött évek száma pozitív módosítóként járul a próbához (célszám: 10 + varázslat E). Mindegyikük külön dobást dobhat az illúzió felfedezésére. A hang is a bárd saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót. Fontos, hogy az illúzió követhesse a bárd mozgását, így hihető maradjon. Ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Az illúzióra így nem kell folyamatosan koncentrálnia, hiszen a kép saját mozgásmintát követhet. Amennyiben a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető. A bárd a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltozás csak fényjáték lesz, semmi egyéb. Az illúzió annál hihetőbb, minél közelebb áll az utánzott lény az emberhez, s minél többször vette fel az adott alakot a bárd a korábbiakban – hiszen utánoznia kell a lény jellegzetes mozgásformáit. (Kutya esetében például négykézlábra kell ereszkednie stb.) Az első alkalommal felvett nem elfszabású alak 5 + varázslat E célszám ellen dobott Észlelés próbával fedezhető fel, ha a bárd mozog, 10+ varázslat E, ha mozdulatlan marad. A felfedezés célszáma minden alkalommal 1-el nő, míg el nem éri a 15+ varázslat E-t, mely ezután állandó célszám marad minden nem elfszabású alak esetén. Minden megfigyelő külön dobásra jogosult a felfedezésre.

Tárgyalkotás

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: érintés

A varázslattal bármilyen tárgy illúziója létrehozható. A tárgy méretei nem haladhatják meg a 1/2 köblábnyi térfogatot szintenként, más kikötés nincs. A tárgy fegyver is lehet, ám sebet természetesen nem ejthet, hiszen anyagtalan. Az így létrehozott tárgyak többnyire nem használhatók eredeti céljaikra, kivétel ez alól a festmény vagy a tükör. A tárgyak bármilyen távolságba eltávolodhatnak a bárdtól, többet nem szükséges koncentrálni rájuk. A tárgyak szintenként 3 percig maradnak meg, azután semmivé foszlanak, minthogy igazában sosem léteztek.

Tárgy átváltoztatás

Mana-pont: 6
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: érintés

A varázslat hasonló a Tárgy alkotáshoz, de célja más. Létező tárgyra kell rámondani, mire annak anyagminősége, színe, kidolgozottsága látszatra átalakul. A tárgy mibenléte az illúzióval nem változtatható meg, azaz egy asztal mindenképpen asztal marad, eredeti formáját megtartva. Anyaga viszont megváltoztatható, a látvány erejéig. Az eddigi faasztal például lehet kőből vagy akár aranyból is. A tárgy maximális térfogata szintenként 2 köbláb lehet. Az illúzió viszonylag tartós, mert szorosan kötődhet a tárgy anyagi valóságához. Az átalakulás csak a látványt érinti, így az érintés rögtön érzékelteti a csalást.

Fényvarázs

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A bárd környezetének fényviszonyait változtathatja meg, a teljes sötétségtől a verőfényig. A varázslat 10 láb sugarú körben hat, azon túl minden változatlan marad. A fényerősség és a megvilágító fény színe, forrása is megkötés nélkül változtatható, de e fény semmiképpen nem okozhat vakságot, nem sebezhet – legfeljebb a sötétség olyan kreatúráin, melyek érzékenyek a fényre.

Fénysugár

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: -

Hosszú fénycsóvát teremthet, melynek erőssége a Quiron-tenger híres világítótornyaiéval is felveheti a versenyt. A fény forrása a bárd bal tenyere, innen a fény tölcsér alakban szóródik. A sugár hossza 50 láb, de a fényforrás tiszta időben több mérföldről is látható.

Fókuszált fény*

Mana-pont: 9
Időtartam: 1 kör
Erősség: 1
Hatótáv: 6 láb

* Sebző Bárdmágia képesség szükséges hozzá.

Azon kevés varázslat egyike, mellyel a bárd közvetlen módon sebezheti meg ellenfelét. A környezet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forróságot teremt. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3d6 Sp-t sebez körönként, ha a varázslat Erőssége + d20 + a bárd Intelligencia módosítója meghaladja a célpontok Fizikai Ellenállását (amennyiben 10-el nagyobb az Erősség-próba értéke az ellenállásnál, a sebzés az Ép-ből vonódik le). Egyébként d6 Fp-t. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1 mm x 1/2 láb x 1 mm fém párologtatható el. A fénypont helyét a bárd irányíthatja. Ellentétben a többi varázslattal, ennek Erőssége alapból csupán 1.

Képidézés

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

A Hangidézés párja, de ez a látvány megidézésére alkalmas. Az esemény részletei valósághűen, látvány illúzióként jelennek meg, a bárd emlékezete alapján. A varázslat alatt koncentráció szükségeltetik, a felhasználó ebben az esetben is legfeljebb csak énekelhet, zenélhet, egyéb figyelmet igénylő cselekvésre képtelen (lásd Varázslat Fenntartása – Mágiarendszer). A bárd ily módon képekkel teheti lenyűgözőbbé előadását.

Illúzió

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: lásd a leírásban

A bárd minden általa elképzelt dolgot megjeleníthet egy 1 x 1 láb területű, korlátlan magasságú oszlopban. A kép pusztán fényillúzió, hangja, szaga, tapintása nincs.

Az alapterület szintenként mindkét irányba 1/2 lábbal nő. Az illúzió az adott területen belül mozgatható a bárd kívánsága szerint, de ebben az esetben mindvégig koncentrálnia kell rá (lásd Varázslat Fenntartása – Mágiarendszer). Ha az illúzió mozdulatlan, a bárdnak nem szükséges koncentrálnia, bármilyen más tevékenységet végezhet.

Amennyiben a bárd megszakítja a koncentrációt, a kép nem tűnik el, csak mozdulatlanná merevedik ott, ahol a koncentráció végeztével maradt.

A bárd később bármikor bekapcsolódhat ismét a kép mozgatásába további Mana-pont ráfordítása nélkül. Az illúzió maximum 10 lábnyi távolságban idézhető meg.

Lényalkotás

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 10 láb

A varázslattal valamely lény képe jeleníthető meg. A lény lehet bármilyen szörny, elképzelt kreatúra, de akár humanoid is.

A varázslat előnye az Illúzióval szemben, hogy a megalkotott lény mozgása nem korlátozódik 1 x 1 lábas területre, hanem fennmaradásáig szabadon változtathatja helyét. Minden tekintetben valóságos lényre hasonlít, de csak a látvány szempontjából. Engedelmeskedik a bárd minden parancsának, melyeket elegendő gondolati úton megfogalmazni.

Az illúzió hihetősége sokban múlik azon, hogy a bárd mennyire ismeri az adott lényt. Tanulmányozás nélkül a megteremtett lény leleplezésének esélye 60% azok számára, akik már láttak ilyen kreatúrát, azoknak viszont, akik még nem találkoztak hasonlóval, a felfedezés esélye mindössze 20%.

A lény maximális testtérfogata szintenként 1 köbláb lehet. Nem szükséges koncentrálni az illúzió fenntartásához.



Illúziótalaj

Mana-pont: 3
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: lásd a leírásban

Fényalapú illúzió, miként az egyszerű illúziók általában. Jelentősége méreteiben rejlik – a bárd 100 x 100 láb alapterületű talaj képét változtathatja meg. Az illúzióval bármilyen talajtípus képe létrehozható, legyen az tó, mocsár, legelő, kőút avagy ezek kombinációja. Az egyetlen hátrány az, hogy a befolyásolható magasság csupán 1/2 láb. Így erdők, sziklafalak, hegyek ezzel a varázslattal nem teremthetők. Mindettől függetlenül kiválóan alkalmas például csapdák elfedésére.

Délibáb

Mana-pont: 3
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 5 mérföld

A varázslat hasonló az Illúziótalajhoz, ez azonban nem a talajszintet változtatja meg, hanem egy hatalmas függőleges felületet hoz létre, melynek méretét a bárd határozhatja meg. A felület nagysága akár az egész horizont is lehet. A képnek nincsenek igazi dimenziói, így célszerű a megfigyelőktől 1-2 mérföld távolságban elhelyezni. A kép bármilyen természeti formációt, várost, felhőket, napot is ábrázolhat. Legfeljebb 5 mérföldes távolságban hozható létre.

Tanulmány

Mana-pont: 2
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb

A bárd ezzel a varázslattal elméjébe vésheti a tanulmányozott lény alakját, mozgását, viselkedésének alapjait. Ennek segítségével a Lényteremtés varázslat hatékonyabban alkalmazható. Ha egy lényt a bárd már tanulmányozott, minden felismerési esély feleződik megalkotásakor.

Ha a bárd a faj egy másik egyedét is tanulmányozza egy másik alkalommal, a felismerési esély ismét feleződik, azaz az adott faj imitálásakor már negyedelődni fog és így tovább.

A bárd ezzel a varázslattal és a Lényteremtéssel konkrét személyt vagy állatot is utánozhat. Ebben az esetben két ízben kell tanulmánynak alávetnie, hogy a mágia alkalmazható legyen, a felfedezési esélyek azonban nem változnak. A felismerési esély felezéséhez két újabb tanulmány szükséges, a negyedeléséhez, nyolcadolásához, két-két tanulmányt kell végrehajtani. A bárdnak koncentrálnia kell a tanulmányozás tárgyára.

Éjszakai látás

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: -

A varázslat éjszakai látást ad. Felerősíti a szembe érkező fényt, így bárhol, ahol egy minimális mennyiségű fény is rendelkezésre áll, a bárd tökéletesen fog látni. A varázslat sikeres működéséhez egy kevés fény mindenképpen szükséges, tökéletes sötétségben nem működik. A látótávolság nappali fénynek felel meg.

Vakon látás

Mana-pont: 9
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: -

A bárd ezen varázslata igen-igen összetett, s rendkívül jól alkalmazható több esetben is. Lehetővé teszi, hogy a bárd szeme világa nélkül is (pl. bekötött szemmel) láthassa környezetét. E tudomány a fény világának tökéletes ismeretén alapszik, s nagyjából az infralátáshoz hasonlatos képet ad, és negligálja a vakság, sötétség esetére vonatkozó negatív módosítókat (lásd Harcrendszer).

Mágia megjelenítés

Mana-pont: 3
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

A bárd tetszőleges varázslat képét jelenítheti meg. Ez lehet szörnyidézés, őselemeket használó mágia vagy bármi más. A varázslat csak látvány, tehát valódi hatása nincs, sebzést nem okoz, s hanggal sem rendelkezik. Hatásos lehet primitív lények megfélemlítésére, avagy az Anyagkoncentráló mágiákkal együtt.

Rejtjel

Mana-pont: 12
Időtartam: 1 év
Hatótáv: -

A varázslat hasonlatos a Rejtett üzenethez, ám nem szóban, hanem írásban működik. Az üzenet terjedelme három pergamen oldal lehet, s betűit csak az arra kiválasztott fogja a helyes sorrendben látni. Csak a szavak betűi keverednek össze, így egy kis logikával az ilyen típusú kód megfejthető, azaz a Rejtjelfejtés képzettség segítségével (10 + varázslat E célszám ellen tett képzettség-próba szükséges). A bárd további 6 Mana-pont ráfordításával az egész szöveg betűinek keveredését előidézheti, amit visszafejteni szinte lehetetlen (a próba célszáma megnő 10-el). Ha a varázslatot semlegesítik a tekercsen, az írás képe a kevert formában marad a papíron, s még a kijelölt személy vagy lény sem tudja helyesen elolvasni. A varázslat hatóideje 1 év, utána a leírt szöveg végleg a kevert formában marad meg.

Távolságtorzítás

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: lásd a leírásban

Ezzel az illúzióval a bárd minden távolságot nagyobbnak vagy kisebbnek láttathat, mint amekkora az valójában. Ezt a varázslatot saját magán is alkalmazhatja, ekkor a távcsövet helyettesíti, ám egészen más szerepe is lehet. Folyosók hossza, utak távolsága torzítható el teljesen a varázslat segítségével. A távolság természetesen nem változik meg valójában, így egy háromnapi járóföldre lévő erőd – hiába torzul a távolság látszólagosan 5 órányira – háromnapi menetelés árán érhető csak el. A maximális kezelhető távolság 10 mérföld, s a legnagyobb torzítási arány 1:50-hez lehet. Azaz 50 lábnyi távolság egy lábnyinak vagy 2500 lábnyinak tűnhet.

Az ily módon történő alkalmazás során elérhető arány a varázslat erősségétől függ; 1-es E 1:5-höz arányt eredményez, 2-es 1:10-hez arányt, és így tovább egészen a maximális torzításig.

Rémítés

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb

A bárd ezen varázslata valamely rettenetes lény képét idézheti meg. A szörny megjelenése után üldözőbe vesz egy a bárd által kiválasztott lényt. A szörny áthaladhat a falakon, ajtókon, s csak kergeti az áldozatot, soha nem éri el. Amennyiben az áldozat elvéti Akaraterő próbáját 5 + a varázslat erőssége célszám ellen, a rémült állapot szabályai vonatkoznak rá. (lásd Harcrendszer – Állapotok). Ha az áldozat megáll, így tesz a szörny is, de csak 1-2 kurta arasznyira tőle – ilyenkor az áldozat Intelligencia próbát tehet a fenti célszám ellen, sikere esetén rájön a trükk mivoltra. Az áldozatnak a bárd 10 lábnyi körzetében kell tartózkodnia a szörny megidézésekor.

Illúzió írás

Mana-pont: 24
Időtartam: végleges
Hatótáv:

A Rejtjelre emlékeztet. Ha a bárd ezzel a varázslattal ír meg egy szöveget, az kétféleképpen működhet. Az első lehetőség az, hogy az írás mindig látható, s egy bizonyos feltétel bekövetkeztekor eltűnik.

A második eset ennek fordítottja, azaz a szavak láthatatlanok, s csak egy különleges időpontban válnak olvashatóvá. A két varázslat dupla Mana-pontért kombinálható egyazon pergamenen is, így még ravaszabb kombinációk megalkotására alkalmas.

A varázslat 3 oldalnyi írásra vagy rajzra alkalmazható, s örökké megőrzi tulajdonságát. A feltétel, amihez a szöveg változása kötött, bármi lehet, ám egyetlen konkrét időpont nem. Tehát nem lehet a Psz. 3678. év Bosszú havának 12. napja, de lehet a Bosszú havának 12. napja, mivel abból minden évben előfordul egy. Lehet a feltétel egy bizonyos nap időpontja, vagy akár csillagfény jelenléte is.

Fantomsereg

Mana-pont: 6
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 50 láb

Ez a varázslat is fényalapú megtévesztés. Segítségével a bárd egy egész csapatot vagy sereget jeleníthet meg.

A csapat csak egyféle lényből állhat, tehát ha az 35 kreatúrából áll, azoknak mind egy fajba kell tartozniuk. Az öltözködésnek és a felszerelésnek is hasonlónak kell lennie, bár itt apró eltérések azért lehetnek.

A sereg még 15-20 lábról szemlélve is valóságosnak tűnik, de közelebbről látható, hogy az alakok nem kidolgozottak, s inkább csak formák kavalkádja az egész látomás. A sereg bármely irányból vagy távolságból érkezhet, a lényeg az, hogy az áldozatokhoz ne kerüljenek 15 lábnál közelebb, mert akkor az illúzió könnyen felfedezhető.

Ebben az esetben Észlelés próba dobható; a célszám 10 + a varázslat erőssége, és lábanként +1 módosító járul a próbákhoz – 14 láb esetében +1, 13 láb esetében +2, és így tovább.



Üresség

Mana-pont: 6
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

Egy adott hely minden tárgyát láthatatlanná teszi. Egy teremből az összes bútor, szekrény, polc, kép, egyszóval minden eltűnik, csak a kopár falak maradnak. Ha a varázslatot erdőben használja a bárd, 10 lábnyi körzetben minden fa, bokor s egyéb, a földből kiemelkedő jelentősebb nagyságú tárgy vagy növény (a fűfélék pl. nem) eltűnik. Hiába tudják a szemlélők, hogy itt kell lennie valaminek, csak tapogatózással tájékozódhatnak a varázslat hatóideje alatt. A varázslat egy helyiségre, avagy 10 láb sugarú körre mondható rá.

Maszk

Mana-pont: 2
Időtartam: 1 perc / 5 perc
Hatótáv: -

A varázslatot kétféleképpen is alkalmazhatja a bárd, helyzetének megfelelően. Az egyik felhasználási mód hasonlatos az Alakváltáshoz, de csak a bárd arca változtatható meg. Az arc nem utánozhat konkrét személyt, de bármilyen elfszabású arc lehet. Az átalakulás ebben az esetben is csak fényillúzió lesz. A másik lehetőség arra szolgál, hogy a bárd érzelmeit leplezni tudja. Az illúzió saját arcát fogja megjeleníteni, ám rajta az érzelmek a gondolatainak, és nem valódi érzelmeinek megfelelően látszanak meg. Így a bárdot sokkal nehezebb hazugságon fogni, s kártyában vagy egyéb szerencsejátékban is komoly ellenfél lehet. Arcvonásai nem árulhatnak el meglepetést, csak ha ő maga kívánja. Az ilyen helyzetekben dobott Átverés képzettség-próbáihoz a varázslat Erőssége/2 pozitív előjelű módosító járul (minimum 1). A varázslat hatóideje az első alkalmazás esetén 1 perc, a második esetben 5 perc.

Szivárvány

Mana-pont: 1
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: látótáv

Inkább elméleti, semmint komoly gyakorlati jelentőséggel rendelkező varázslat. A sokak szerint isteni eredetű szivárványt jelenítheti meg a bárd illúziója segítségével. A szivárvány mindenben hasonlatos lesz a természeteshez.

Fényvért

Mana-pont: 6
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: -

A varázslat segítségével a bárd magára idézhet egy tetszőleges vértezetet s egy pajzsot. Mindkét tárgy illúzió, de alakja, kidolgozása maga lesz a tökéletesség. A varázslat egyrészt elkápráztathatja a szemlélőt, másrészt megtévesztheti. Kiválóan alkalmas a varázslat lovagi tornákon való megjelenésre, vagy bármi más, nemesek részvételével zajló társadalmi eseményre. Fontos szerepe a varázslatnak harcban lehet, ahol az ellenfél nem sejti a vért illúzió voltát. Ezért megpróbál a páncéllal nem fedett, pajzzsal nem védett területekre támadni, minek következtében Támadó Értéke 2-vel csökken. Ha a vért illúzió voltára rájött (mindehhez Észlelés próba szükséges 10 + varázslat E célszám ellen), a negatív módosító érvényét veszti. Ugyanakkor a bárd még így is használhatja a pajzsot – ha rejtett mozgásra készül, ez tökéletesen álcázhatja azt, mivel továbbra sem válik átlátszóvá.

Irányvesztés

Mana-pont: 12
Időtartam: 10 perc
Hatótáv: 10 láb

Ez az összetett illúzió tévútra vezetheti áldozatait, legyenek bár épületben vagy szabadban. A varázslat hatására jellegzetes viszonyítási pontok (például egy erdőben a furcsa alakú fák, források, föld alatt ismerős szobrok, fali díszek) újra megjelennek az áldozatként kijelölt személy útjában – mintha körben járna. Ezzel tökéletesen össze lehet zavarni mindenkit, különösen, ha nem készített térképet addigi útjáról. A varázslat megidézésekor az áldozatnak 15 lábnyi körzetben kell tartózkodnia. Megjegyzendő, hogy a varázslat által létrehozott illúziókat az áldozat kísérői is látják, tehát ők sem igazíthatják ki őt.

Teljes álca

Mana-pont: 9
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Maszk nevűvel, illetve annak első felhasználási módjával. A különbség az, hogy a felszerelés és ruha is megváltoztatható, nem csak az arc. Emellett lényeges különbség még az átalakítható személyek száma. Teljes álca ugyanis egyszerre több lényen is alkalmazható, többszörös Mana-pont felhasználásával.

Színvarázs

Mana-pont: 1
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 10 láb

Az egyik legszórakoztatóbb varázslat, mely igen könnyen használható, s hatása biztosan teljes siker. A mágia egy terület színét változtatja meg. A beszínezendő terület nagysága fél négyzetláb szintenként. Mindenre alkalmazható, de élő szövetre nem. A haj például színezhető lesz, a bőr nem. A varázslat bármilyen szín létrehozására képes, de csak foltokat tud befesteni, így képet nem alkothat vele a bárd.

Kép

Mana-pont: 9
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: 5 láb

A bárd lemásolhat egy tetszőleges képet vagy írást, s létrehozhatja illúzióként. Ez az illúzió tökéletes másolatként használható. A 9 Mana-pont egy kép létrehozására elegendő, ezzel az illúzió mindössze 5 körig marad együtt. További Mana-pontokkal ez az idő megnövelhető, a következők szerint:

+5 kör +2 Mana-pont
+25 kör +4 Mana-pont
+1 óra +6 Mana-pont
+1 nap +9 Mana-pont
+ 1 hét + 15 Mana-pont
+1 hónap + 24 Mana-pont
+1 év +36 Mana-pont
Örökkévalóság +48 Mana-pont

Tükör

Mana-pont: 1
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: érintés

A bárd forgó fényörvényt idézhet meg, mely tökéletes tükörré áll össze. Mérete maximálisan 2x2 láb lehet, s több célra is felhasználható. Egyrészt kiváló tükör, a kor legnagyobb mesteremberei sem képesek ennél szebb fényűt alkotni. Használható emellett afféle varázslatok ellen is, melyek fényből valók, s a bárdban kívánnak kárt tenni. Ezek többnyire más bárdok varázslatai, mint például a Fókuszált fény, mely a Tükör segítségével a varázslat alkalmazójára irányítható vissza – így ő szenvedi el a negatív hatásokat.

Káosz

Mana-pont: 18
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslat egészen hajmeresztő illúziók megalkotására képes, célja ugyanis az, hogy a szemlélők kételkedni kezdjenek józan eszük épségében. Bármilyen képtelenséget megjeleníthet. Pl.: A varázslat hatására megcserélődnek az irányok, a fent lesz a lent és fordítva, ugyanakkor a tárgyak persze nem kezdenek lepotyogni.

Fényviharok száguldoznak vadul mindenütt, változik a táj, s az áldozatok közül néhány lassacskán szömörcévé változik.

Az sem elképzelhetetlen, hogy a tárgyak hullámzani kezdenek, míg a víz megszilárdul. Az őrület mértékének pusztán a bárd fantáziája szab határt. A varázslat speciális tulajdonsága, hogy nem leplezhető le. Azaz, ha valaki illúzióra gyanakszik, bármely tárgyhoz érne is hozzá, hogy megbizonyosodjék illúzió voltáról, az eltűnik, arrébb mászik, átalakul – egyszóval elérhetetlenné válik. Ez a varázslat alkalmasint még varázslókat is megzavarhat.

Hamis teleportáció

Mana-pont: 18
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A bárd egyik valóban érdekes illúziója. Az áldozatok csak egy hatalmas villanást látnak, majd rövid ideig sodródnak a csillagokkal pöttyözött űrben. Elszáguldanak furcsa fények, jelenések mellett, majd ismét látják a villanást, s egy kietlen pusztaság közepén állnak.

Az ég vérvörös, keserű, metsző szél fütyül a komor tájon. Sehol egy épület, fa, élőlény: körös-körül csupán fekete, kavargó massza látszik. Mindenki külön-külön látja ezt, ha csoportra hatott a varázslat, akkor is. Az egész csoda természetesen illúzió. Felfedezni elég nehéz, mert nincs megfogható tárgy, így sokáig lehet gondolkozni azon, mi is történt. Az áldozatok nem változtattak helyet, a fekete massza természetesen veszélytelen illúzió. Ám amíg nem lépnek bele, nem lépnek el helyükről, addig valóságos tárgyaknak vagy társaiknak nem ütközhetnek. Így az illúzió valóságát semmi nem cáfolhatja meg. A varázslat hatókörzete egy 10 láb sugarú kör, időtartama 6 kör szintenként.

Személyes varázs

Mana-pont: 2
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: -

Ez a varázslat lehetővé teszi a bárdnak, hogy mindig tökéletes külalakja legyen – legalábbis látszólag. Sebek, horzsolások, borosta, koszfoltok, szakadások a ruhán, rendezetlen haj, mindezek egy szempillantás alatt eltűnnek. A bárd eme varázslattal a leghevesebb csata után is „szalonképessé" teheti magát. A varázslat nem változtatja meg a ruházatot, de annak hibáit leplezi. A sebek sem gyógyulnak be, pusztán egy időre láthatatlanná válnak. Mindez természetesen nem egyéb illúziónál, ám nagyon jön különböző szociális próbák esetén, ahol a szakadt külső miatt levonások sújtanák a bárd dobásait (pl. nem jó ötlet vérfoltosan, szakadtan egy bálon kapcsolatokat építeni). A körülmények, és a varázslat alkalmazhatóságának megítélése mindig a Km jogkörébe tartozik.

Fegyver

Mana-pont: 4
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: a bárd fegyvere

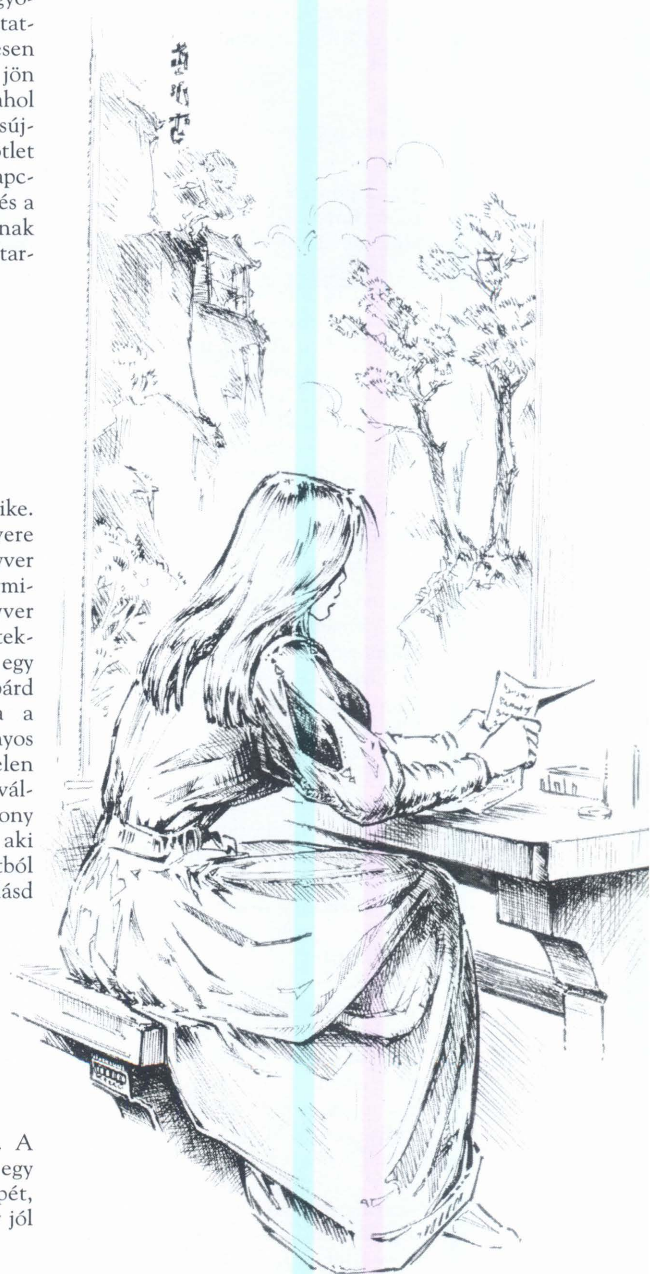
Ez a varázslat a harci illúziók egyike. Hatására a bárd eredeti fegyvere láthatatlanná válik, s egy másik fegyver képe jelenik meg a helyén. Ez bármilyen, a bárd által választott fegyver lehet, nagyságra és minőségre való tekintet nélkül. A varázslat nem csak egy átváltoztatást tesz lehetővé, így a bárd akár körönként is változtathatja a kezében lévő fegyver képét. Látványos például, mikor egy rövidkard hirtelen hosszúkarddá nő, majd buzogánnyá változik, utóbb harci balta lesz. Ez bizony alaposan megzavarja az ellenfelet, aki játéktechnikai szempontból megrendültnek minősül (lásd Harcrendszer – Állapotok)

Nyílzápor

Mana-pont: 9
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 50 láb

A harci illúziók másik fajtája. A varázslat képes megsokszorozni egy kilőtt vagy elhajított eszköz képét, legyen az nyíl, parittyakő, tőr, avagy jól célzott dárda.

Minden egyes repülő fegyvernek még 5 hasonmása születik a semmiből. Ez különösen akkor hatásos, ha egyszerre többen használják íjukat. Így öt-hat kilőtt vessző 25-30 nyílvesszőt tartalmazó felhővé változik. Az áldozat ennek hatására nem tudja, merre is ugorjon, még akkor sem, ha sejti, a vesszők java csupán illúzió, így készületlennek minősül ezek szempontjából (lásd Harcrendszer – Állapotok).



EGYÉB BÁRDMÁGIÁK

Az egyéb mágiák csoportjába azok a varázslatok kerültek, melyek eredendően nem tartoztak a bárdok eszköztárába – ki tudja, hogy e csavaros eszű, gyakorta görbe utakon járó szélhámosok miképpen jutottak birtokukba. Néhány közülük persze beletartozik a Fény- és Hangmágia csoportjába is, ezekben az esetekben a mágia mindkét forrásból merít működéséhez. Különös figyelmet érdemel a bárd három anyagi mágia varázslata, melynek segítségével az illúziók anyagiasíthatóvá válnak. A varázslási idő ezen varázslatoknál is mozgás-értékű cselekedet, továbbá a mágiák erőssége egyenlő a bárd kasztszintjével.

Tanulás

Mana-pont: 9
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb

A bárd bármilyen verset vagy dalt, melyet hall, első alkalommal megtanulhat. Így nem kell több órán át gyakorolnia, akár azonnal előadhatja. A varázslatot a dal hallgatása közben kell megidézni, s az időtartam – egyben a varázslási idő – a próza, vers vagy dal előadásának idejével egyezik meg.

Hipnózis

Típus: Asztrál vagy Mentál +Fénymágia
Mana-pont: 12
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 10 láb
Ellenállás: Asztrál vagy Mentál

A varázslat segítségével a bárd ezüstösen ragyogó fénygömböcskét teremthet, mely lassan, imbolyogva mozog az áldozat szeme előtt. Ez hipnotikus hatású, s álomba vagy hip notikus állapotba ringathatja célpontját, a bárd óhaja szerint. Ha a bárd Erősség-próbája felülmúlja az áldozat Asztrális vagy Mentális ellenállását, álomba merül (asztrális), vagy félig öntudatlan állapotba kerül (mentális). Ha elalszik, két óra múlva lehet csak felébreszteni, addig szinte reménytelen – bár a mágia segíthet. Ha hipnotikus állapotba került, a bárd utasításokat adhat neki, melyeket teljesítenie kell. Az utasítások száma azok hosszától és a varázslat hatóidejétől függ, mástól nem. A parancs nem lehet közvetlen öngyilkosságot jelentő, de közvetett igen:

Nézd, milyen szép madár repül ott! Repülj utána, és hozd ide nekem! – Egy efféle utasítás bizony halálos lehet egy vártorony tetején. A parancsok a varázslat hatása utáni időpontra is vonatkozhatnak, de ebben az esetben feltételhez kell kötni őket. Az erősség 12 Mana-pontonként 1E-vel növelhető.

Rohanó idő

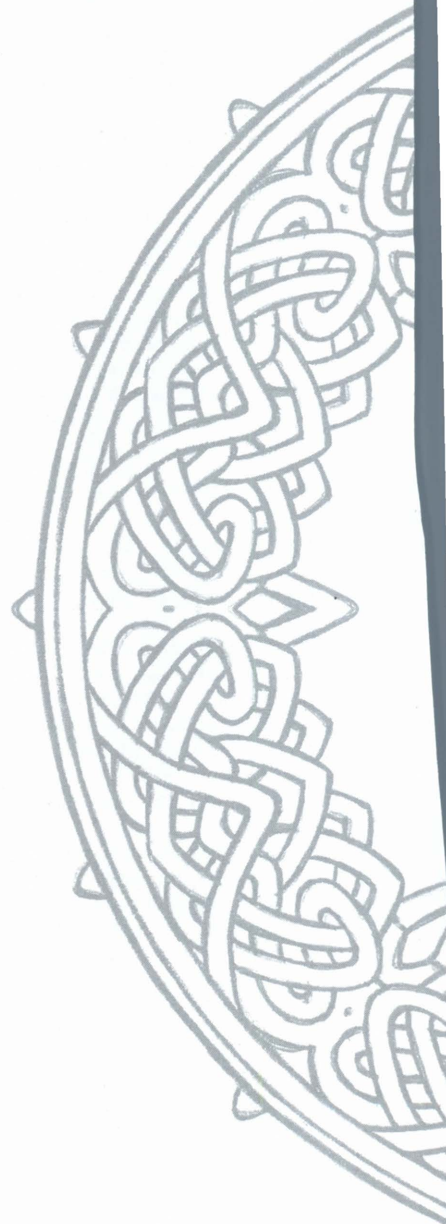
Típus: Fény+Hangmágia
Mana-pont: 30
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

Egyszerre hat a hang és látvány illúziók területén. A bárd ennek segítségével ellenfelei számára látszólagosan felgyorsíthatja az idő múlását, legalábbis a környezetükben. Az illúzió lényege, hogy az áldozatok környezetében minden a felgyorsult idő szerint reagál. Például, ha az ellenfél egy erdei úton áll, a növények szemmel láthatóan nőni kezdenek, az állatok szinte követhetetlen gyorsasággal mozognak, a nap sebesen halad pályáján. Ha barlangban, föld alatti folyosón járt, láthatja, ahogy a por lerakódik a padlón, pókhálók terjeszkednek a sarkokban. A múló idő persze csak illúzió, de hang és kép is tartozik hozzá. A zajok, zörejek, állathangok is felgyorsulnak, minden a 144-szeresére, azaz 10 perc eltelő idő az illúzió látványnak egy napját jelenti. A varázslat ideje alatt csak az illúzió látványt láthatják, s a normál tér hangjai is csak nagyon gyengén érnek el hozzájuk. A varázslat hatóterülete egy 10 láb sugarú kör. Ha valamelyik áldozat kisétál a körből, számára a varázslat megszűnik.

Figyelem elterelés

Típus: Fény+Hangmágia
Mana-pont: 6
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb

A varázslat arra szolgál, hogy egy pillanatra elvonja a jelenlevők figyelmét a bárdról. Ennek számtalan módja lehetséges. A megkötés csupán az, hogy a hang nem lehet hosszabb 1 szegmensnél (ez az egyetlen mágia, melyet a bárd szabad cselekedetként használhat, azonban körönként csak egyszer), az illúzió maga egy körnél, s a kép mérete nem lehet nagyobb egy embernél. A hatást a bárd választja ki. A varázslat kimondása után a körben még lehetősége nyílik cselekvésre, vagyis oly rövid idejét köti le, hogy ugyanazon körben még támadhat is. A kör lejártával viszont a Figyelem elterelés hatása is megszűnik. Lehetséges például elterelni egy ork figyelmét azzal, hogy a szeme előtt sebesen elreppen egy rikoltó madár – a lehetőségek száma szinte végtelen. Támadás esetén az alany készületlennek minősül.



Papi mágia

Papi Mágia

A Külső Síkok lényei közül a leghatalmasabbak isteneknek, a kisebb befolyással bírók pedig angyaloknak, küldötteknek, közbenjáróknak illetve ördögöknek neveztetnek. Az istenek eredetét minden vallás, minden filozófiai irányzat másképpen magyarázza, ám abban valamennyi teológus egyetért, hogy a valóság megértéséhez a halandó elme túlságosan is gyarló. Meg lehet persze kísérelni közel férkőzni az istenek titkaihoz, ám mindazok, akik behatóan tanulmányozzák az égieket, meggyőződéssel állítják: a túlzott kíváncsiság rendre megbosszulja magát.

Mindazonáltal el kell fogadnunk, hogy istenek bizony léteznek, hogy magából az univerzum lényegéből születnek, s nem érvényesek rájuk az Elsődleges Anyagi Sík törvényei.

A pyarroni és az északi teológiai iskolák megegyeznek abban, hogy a Külső Síkok felette állnak mind az anyagi, mind az asztrális és mentális síkoknak. E Külső Síkok végtelen számúak, ebből következően elméletileg végtelen számú isten létezhet. Minden istenség egy adott Külső Síkhoz kötődik – ezt Isteni Síknak nevezzük, és legfeljebb öt másik Külső Sík lehet ennek az Isteni Síknak alárendelve.

Egy isten születése és hatalmának megerősödése után saját síkot kereshet magának. Ha olyan síkot kíván, melyre még más isten nem terjesztette ki hatalmát, és sikerül az ott élő lényeket uralma alá hajtania, akkor azon sík főistenévé válik. Ha nem vágyik ekkora hatalomra, avagy nem elég erős hozzá, hogy megszerezze, csatlakozhat valamely más istenek által uralt síkhoz, s ha befogadják, annak az istencsaládnak lesz tagja, mely az adott síkot uralja.

Minden vallás valamely istencsaládot tisztel. Emellett természetesen más istenek létezését is elismerheti, ám csak az adott istencsalád hatalmának veti alá magát, s tőlük vár segítséget mind az evilági, mind a túlvilági életben.

Az istenek közvetlenül nem avatkozhatnak bele az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe. A teológusok szerint az idők kezdetén azok az istenek, akik Ynev sorsát azóta is formálják, tanácsot hívtak össze, s megalkották az Ősi Egyezményt.

Az Ősi Egyezmény kimondja, hogy istenek saját anyagi mivoltukban nem jelenhetnek meg Yneven, s nem nyilváníthatják ki főhatalmukat, azaz nem teremthetnek vagy pusztíthatnak közvetlenül.

A világi gondolkodók, elsősorban a Fehér Páholy és a dorani Nagytanács filozófusai úgy tartják, hogy az isteneket valami ismeretlen, felettük álló erő kényszeríti az Ősi Egyezmény betartására, melynek léte független az égiektől, s része az univerzum magasabb rendű törvényeinek.

Számtalan megfigyelésből következő tény, hogy az istenek valamely Elsődleges Anyagi Síkra gyakorolt hatalmát az adott síkon lakó hívők száma befolyásolja. Arra nézve, hogy ennek mi az oka, számtalan elmélet született.

Radaconte Argus, a sigranomói egyetem teológiai tanszékének professzora így ír Theomica című, a Pyarroni Inkvizíció által indexre helyezett munkájában:

...A Külső Síkokat csatornák kötik össze az anyagi világok sokaságával, e csatornákon számunkra ismeretlen energiák áramolnak. Ezek az energiák valamiképpen befolyásolják az égiek hatalmát. Efféle csatornát még egy istennek is nehéz nyitnia, fenntartásához hívek sokaságának kell közreműködnie. Minél nagyobb számú hívő sugároz-za hitét e csatornán, annál erősebbé válik a kapcsolat az isten és az anyagi sík között. Érthető tehát, miért is kell egyre több hívet megnyernie papjainknak; hisz ezzel a vallás és az egyház valóságos hatalmát növelik...

...Egyes vallások követői fennen hirdetik, hogy bizonyos egyéb hitek káros hatásúak, ezért irtani kell őket. Ezt az elméletet minden humánus gondolkodó elveti, noha való igaz, hogy bizonyos esetekben kénytelenek vagyunk a gyakorlatot az elvek fölé helyezni.

Bizonyos emberáldozó, gonosz vallások híveit – kik Ynev népeinek pusztulására törnek, s nem titkolt céljuk, hogy az Elsődleges Anyagi Síkot kiszolgáltassák sötét uraik kényére-kedvére – szomorú kötelesség elpusztítani, még akkor is, ha nyíltan nem lépnek fel az egyetemes kultúra ellen. Bármily fájó, puszta létükkel egyre erősítik a gonosz istenségek hatalmát, s ez, ha túlnő bizonyos határon és ellenőrízhetetlenné válik, világunkat a Káoszba taszíthatja...

...Mindemellett vallom, hogy minden olyan egyháznak létjogosultsága vagyon, mely nem vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, s híveit mértékletességre, az Élet szent törvényeinek betartására buzdítja.

...Domvik papjai szerint semmi efféle csatorna nem létezik, az isten hatalma nem függ sem a hívők számától, sem hitük erejétől. E feltevést látszik igazolni, hogy azon vallások papjai is képesek mágiát használni, melyek nem valódi isteneket tisztelnek urukként. Azt azonban semmiképp nem szabad elfelejteni, hogy ezek a papok csak a Kis Arkánum néhány litániáját hívhatják segítségül, bármekkora is legyen rangjuk. Valószínűnek tartom, hogy a Fohászok csak abban az esetben valósulhatnak meg, ha az ehhez szükséges manát egy Külső Síkról kapja a fohászkodó pap. Ez csak akkor lehetséges, ha az adott síkra nyílik olyan csatorna, mely összeköttetést biztosít egy istennel avagy alárendelt angyalával.

...Ha egy istennek elpusztulnak hívei, kiüresednek templomai és szent helyei, elveszti kapcsolatát az anyagi síkkal (megszűnik a csatorna), s többé semmilyen befolyással nem bír e világra...

A Theomica értekezései olykor nem kellően világosak, ám számtalan tekintetben helytállóak, így alapvetően igaznak kell elfogadnunk állításait – talán épp ezért nyerték el állításai az Inkvízíció nemtetszését, és bélyegeztettek istenkáromlóvá. Tény, hogy a hatalmasabb (15-ösnél magasabb Hatalmú) papi Fohászok csak olyan papok esetén talál meghallgatásra, aki élő istenséget imád. Az ennél jelentéktelenebb Fohászok sikeréhez elegendő a puszta hit – irányuljon bármiféle istenre -, ha elég erős.

A fent említett Pyarroni Paktumot Ynev jelentős egyházainak vezetői fogadták el P sz. 1336-ban. A Paktum többek között kimondja, hogy minden olyan vallás üldözendő, mely emberáldozatot mutat be, vagy más módon megszentségteleníti az életet. A Paktum betartására az Inkvízítorok Szövetsége ügyel, melynek tagjai között egyaránt fellelhetőek a pyarroni, a dwoon, és a shadoni egyház képviselői. Sajnos az utóbbi időben egyre több helyütt ütik fel fejüket az olyan szekták és vallások, melyek dacolnak a Paktummal.

A Papi Mágia Szférái

Az istenek hatalmukkal – mely emberi mércével ugyan korlátlannak tűnik – nem képesek az univerzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Egyes szférákra, melyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet. Ez meghatározza azt is, hogy az isten papjának hatalma meddig terjed, a papi mágia mely részeit képes hatékonyabban, mely részét képes kevésbé, vagy egyáltalán nem használni. A Pap kaszt tárgyalásánál leírásra került, hogy mely istenek mely szférákat uralják.

A MÁGUS rendszere hat Nagyobb szférát – Élet, Halál, Rend, Káosz, Lélek és Természet – és számos Kisebb szférát különböztet meg.

Nagyobb Szérák

Élet szféra

Az Élet szférájába tartoznak azok a Fohászok, melyek az élet megőrzését vagy szebbé tételét szolgálják. Az e szférába tartozó Fohászt csak a leírás szerint lehet használni, tehát ártó szándékkal nem alkalmazható – ezzel hiába is próbálkozna bárki. Az Élet szférákba tartozó megidézésekkel szolgálatra bírt lények csak arra utasíthatók, hogy védjék meg a papot valamely veszedelemtől. Közvetlen támadásra vagy pusztításra nem vehetők rá, az efféle parancs hatására a lény azonnal felszabadul a mágia hatása alól. A Fohász létrehozásakor a pap szent jelképe fehéren izzó fényt áraszt.

Halál szféra

E szférába tartoznak mindazok a Fohászok, melyek ártó szándékúak, az elmúlást és a pusztulást szolgálják. Végrehajtásukkor a pap szent jelképe vérvörös színben izzik. A Halál szférába tartozó Fohászok a mágia Nekromancia részébe sorolhatók, így például az elfekre – a Fajok fejezetben leírtak szerint – különösen veszedelmesek.

Rend szféra

Eme Fohászok az Univerzum rendjének fenntartására szolgálnak, veszedelmes fegyverek azok ellen, kik eme rend felforgatására törnek. A stabilitást, és a dolgok eredeti állapotukra történő visszaállítását szolgálják. Alkalmazásuk közben a pap szent jelképe arany fényt áraszt.

Káosz szféra

A világ felforgatására, a káosz erőinek növelésére szolgáló Fohászok tartoznak ide. Néha az Élettel, néha a Halállal kapcsolódnak össze – a Káosz nem eszerint válogat, hanem aszerint, hogy melyik erő szolgálja a dinamizmust, az örök változást. Használatuk közben a pap szent jelképe zöld fénnyel pulzál.

Lélek szféra

Lélek szférához tartozó Fohászok leginkább a lények asztrál- és mentáltestére gyakorolnak hatást. Az olyan lények ellen, melyek nem rendelkeznek a két fent említett test közül egyikkel sem, a Fohászok nem használhatóak. Ugyanígy mindazon lények, akik immúnisak az Asztrális- vagy Mentálmágiára, immúnisak a Lélek szférába tartozó Fohászokra is. Az Asztrá(vagy Mentálsíkon érvényesülő Fohászok kihatással lehetnek az Anyagi Sík történéseire. Minél nagyobb erejű egy Fohász, annál szembetűnőbb lehet befolyása az anyagi világ lakóira. A mellékhatások kizárólag a Fohász erejétől és jellegétől függőek s a pap körüli 1 mérföld sugarú körben jelentkeznek. Kizárólag gyenge érzelmek, gondolatfoszlányok formájában bukkanhatnak elő, sérülést, ájulást, stb, nem okozhatnak. A Lélek szférába tartozó Fohászok végrehajtásakor a pap szent jelképe sárga fényt áraszt.

Természet szféra

Természet szférába tartoznak mindazok a Fohászok, melyek a természet erőinek vagy lényeinek parancsolnak, függetlenül attól, hogy segítő vagy ártó szándékkal alkalmazzák őket. Használatukkal nem csak állatok és növények felett nyerhet hatalmat a pap, de kérheti az elemi síkok lakóinak segítségét, és némely természetben előforduló jelenséget is előidézhet. A varázslás időtartama alatt a pap szimbóluma kék fénnyel világít.

Kisebb szférák

Léteznek kisebb szférák is, melyek egy jól körülhatárolt területet jelenítenek meg a hatások terén. Amikor a pap vagy paplovag úgy dönt, hogy felvesz egy kisebb szférát, úgy – bár kisebb területre nyer beavatást – ezen a területen messze felülmúlja társait.

A papok és a mágia

A pap főkaszt tagjai ellentétben más mágiahasználókkal, nem maguk fókuszálják a mágikus energiákat, s hozzák létre az általuk kívánt hatást. A pap erős hitére támaszkodva Fohászt rebeg istenének, aki érzékelve a kérést, mágikus hatást hoz létre az elsődleges anyagi síkon. Ez tulajdonképpen egyfajta csodatétel; azonban, mivel az Istenek sem szeghetik meg az Ősi Egyezményt, ebből következően a létrehozott hatás az Elsődleges Sík erőterein keresztül, annak szabályait betartva jön létre. Ez által sokan hiszik azt, hogy a papok is – hasonlóan a többi mágiahasználóhoz – varázsolnak.

A papok fohászokon keresztül képesek természetfeletti hatásokat elérni, s hogy eme fohászok meghallgatásra találnak-e, vagy sem, az az Isten pap iránti jóindulatától függ.

Isteni Kegy

Minden létező Isten által Kegyelt (lásd Képességek – Kegyelt) karakter bír valamilyen szintű Isteni Kegy értékkel. Az Isteni Kegy tulajdonság értéke minden Kegyelt karakter esetén megegyezik az illető papi kasztjainak szintjével (tehát pap vagy paplovag karakter-kasztok és a papi belső-kasztok szintjeinek összege). Azonban aktuális értéke gyakran – akár huzamosabb ideig is – eltérhet ettől. Az Isteni Kegy nem tanulással fejleszthető érték, hanem rendszeres imádkozással, és az Isten által kívánt cselekedetek elvégzésével (áldozatbemutatás, példamutató élet, stb.), ami a karaktertől időt kíván. A KM akár tartósan is csökkentheti a karakter Isteni Kegy értékét, amennyiben az nem Istenének tetszően cselekszik. Az ilyen fajta – több héten, hónapon esetleg éven keresztül -, folyamatosan alacsonyan tartott Isteni Kegy értéket a karakter természetesen megérzi, s az istennek tetsző cselekedetekkel visszaszerezheti Istene teljes támogatását.

Minden karakter, aki Kegyelt képességgel rendelkezik, felhívta már magára az Istene figyelmét, azonban ez még konkrét számokban nem mérhető. Azonban ő is képes az alábbi szabályoknak megfelelően Fohászt intézni Istenéhez. Ebben az esetben Isteni Kegy értéke 0-nak számít (aki nem rendelkezik a Kegyelt képességgel, nem rendelkezik Isteni Keggyel sem).

Ima és Fohász

Imának nevezzük az Isten minden olyan megszólítását, amelyben nem kérünk valamit, hanem imádatunkat fejezzük ki iránta. Általában minden Isten megkövetel bizonyos rendszerességgel szavakkal is kifejezett Imádatot. Az imák hosszú távú elmulasztása az Isten rosszallását, az Isteni Kegy csökkenését, vagy – végső esetben – a Kegyelt képesség elvesztését vonja maga után.

Fohásznak hívunk minden olyan könyörgést, mellyel az Isten mindenható erejét hívjuk segítségül. A gyakori fohászkodás gyakran az Isten ellenszenvét vonhatja maga után, másrészt önállóságunk növelheti Istenünk jóindulatát.

A papok 'varázslatainak' létrehozása Fohász keretében történik.

Papok varázslása

A papok, varázslataik létrehozásakor nem használnak Mana-pontokat – illetve a szükséges Manát Istenük bocsájtja rendelkezésükre, egyből a kért varázslatok formájában. Ettől, és az alább ismertetett különbségektől eltekintve, a papok varázslása a mágiahasználat általános szabályait követi.

A papok által használt varázslatokat fohásznak nevezzük.

A papok varázslását több tényező is befolyásolja. Minden kért varázslat esetén számba kell venni, hogy az adott hatás mennyire tartozik bele az Isten által uralt szférákba, illetve mennyire ellentétes azokkal. Meg kell vizsgálni, hogy a pap milyen szinten kötelezte el magát az adott szféra mellett, továbbá, hogy mekkora a karakter Isteni Kegy értéke. Ez a három fő tényező az, ami legfőképpen befolyásolja az imádság sikerét.

Minden fohász után a Karakter dob d20-al, hozzá adja aktuális Isteni Kegy értékét, és az eredményt összehasonlítja a Fohász Hatalmával (ez lesz a próba célszáma). Amennyiben a karakter sikert ér el, úgy a kívánt hatás létrejön. Amennyiben a karakter Kegy értéke már eredetileg a Fohász Hatalma fölött van, úgy dobásra nincs szükség.

Isteni Kegy + d20 + a karakter Ake és Kar módosítóinak átlaga <=> Fohász Hatalma

Ezen felül sok egyéb tényező is közrejátszhat a fohász sikerében. Vannak tényezők, melyek a karakter Isteni Kegy értékét módosítják, s akadnak, melyek az Fohász célszámát. Hogy melyek eme tényezők, arról az alábbi táblázat tudósít:

Fohász célszámát módosító tényezők*

- Isten által Támogatott Nagyobb Szféra (szféránként külön)	-5
- Isten által Ellenzett Nagyobb Szféra (szféránként külön)	+5
- Isten által Támogatott kisebb Szféra (szféránként külön)	-10
- A fohász az Isten nagyobb ellenségei ellen irányul	-2 – -10
- A fohász az Isten nagyobb ellenségeit segíti	+2 – +10
- A fohász az Isten céljaival megegyezik	-2 – -10
- A fohász az Isten céljaival ellentétes	+2 – +10
- Kedvező körülmény (Arel pap viharban)	-2 – -10
- Kedvezőtlen körülmény (Antoh pap sivatagban)	+2 – +10

Isteni Kegyet módosító tényezők**

- Ez az első fohász az utolsó ima óta*** (több fohász nélküli nap után összeadódik – maximum +6)	+2
- Előző napi Ima elmaradása (több nap után összeadódik maximum -20-ig)	-2
- Áldozat bemutatása a Fohászban megjelölt célért	+5 – +10
- Áldozat bemutatásának elmulasztása (összeadódik)	-5 – -10
- Minden sikeres fohász, mely az Isten Szférájába tartozik	-1
- Minden sikertelen fohász, mely az Isten Szférájába tartozik	-2
- Minden sikeres fohász, mely nem az Isten Szférájába tartozik	-2
- Minden sikertelen fohász, mely nem az Isten Szférájába tartozik	-4
- Minden sikeres fohász, mely az Isten Szférájával ellentétes	-4
- Minden sikertelen fohász, mely az Isten Szférájával ellentétes	-8
- Minden fohász, melynek alap Hatalma legalább 10 ponttal meghaladja a pap Isteni Kegyének értékét. (10 pontonként)	-1
- Minden olyan pap, aki részt vesz a fohászban (az elsőn felül) továbbá aktuális Isteni Kegy értéke nem kevesebb, mint a Fohász eredeti Hatalma -20	Együttműködés****
- Negatív Fókusz (az Isten a hívők bizonyos csoportját kisebb mágikus támogatással látja el, mint általában.)*****	-1 – -5

* A pap csupán akkor használhatja ki a Szférából eredő előnyöket, amennyiben azokkal maga is rendelkezik. Tehát amíg egy, az Isten Szféráival ellentétes Fohász hatalma minden esetben 5-tel nagyobbnak számít, addig a pozitív módosítókat a karakter csupán akkor kapja meg, ha ő maga is rendelkezik az adott szférával.

** Amennyiben a Fohász az Isten által Támogatott és Ellenzett is a Szférák alapján, úgy a Fohász támogatottnak minősül. Tehát ha az Isten az Élet és Halál szférákat támogatja, a Fohásznál azonban az Egyik támogató a másik Ellentétes, úgy ha a játékos rendelkezik a támogató Szférával, Támogató szerint, egyébként Ellentétes szerint kell számolni a Kegy csökkenést, azonban a célszámba a negatív mindenképpen, a pozitív pedig csak akkor számít bele, ha a pap az adott szférát ismeri.

*** Ez az érték szorosan kötődik az Istenek erejéhez és a Kalandmester világképéhez. A táblázatban megadott érték erős papokat eredményez – a legalacsonyabb szintű papok is képesek heti egy igen erős Fohászt sikeresen véghezvinni. Amennyiben a KM világában az isteneknek kisebb szerepet szán, úgy ezt az értéket egy napról akár egy hónapra is növelheti, ezáltal csökkentheti a kisebb papok által létrehozott nagyobb csodák számát.

**** Ilyenkor a közreműködő papok Isteni Kegy próbát tesznek, és az eredménytől függően Együttműködés módosító járul a vezető pap próbájához (lásd a Képzettségek fejezetben)

***** Ez a kitétel általában az Isten paplovagjaira vonatkozik, akiket egyes Istenek kisebb mágikus támogatással látnak el, azonban ez sem mindig igaz (például Uwel vagy Domvik esetén), előfordulhat nemi megkülönböztetés (pl Orwella a férfiakat -5-ös büntetéssel sújtja), vagy bármi egyéb. Ez a Kegy csökkenés többnyire maradandó, és a napi visszaszerezhető Kegyből is levonódik. (azonban ez 1 alá sosem csökkenhet).

A Fohászokra nem érvényesül az automatikus balsiker és siker (1-es és 20-as dobás esetén), továbbá nem alkalmazható a 10-es és 20-as szabály sem.

FONTOS! A KM-nek minden körülmények között felülbírálási jog van a Fohászok létrejöttét illetően. Amíg a Fohászok és képzettségek használata szabályokkal jól leírható, addig az Isteni akaratot nem lehet papírra vetett szabályokkal tökéletesen leírni. Amennyiben tehát a KM úgy dönt, sikeres próba esetén sem jön létre a hatás, míg sikertelenség esetén is dönthet úgy, hogy a Fohász meghallgatásra talál. Ezt a szabályt azonban lehetőleg ne alkalmazza túl gyakran, vagy öncélúan, mert az tönkreteheti a többiek szórakozását.

Büntetések

Amennyiben a Kegyelt karakter nem az Istennek tetsző módon él, olyan Fohászokat intéz hozzá, melyeket az Isten nem szívesen hajt végre, esetleg csupán azért vesz fel néhány pap kasztszintet, hogy könnyű szerrel varázserőre tegyen szert, úgy az Isten jó eséllyel megbünteti a karaktert. Ez a büntetés lehet állandó alacsony Kegy érték, vagy végső esetben a Kegyeltség elvesztése. Ne feledjük azonban hogy az Istenek mindentudóak. Tehát ha a karaktert rászedik, esetleg az akaratát kényszerítve olyan fohászt intéznek általa, mely az Isten rosszallását vonhatja maga után, úgy a fohász nem jön létre, azonban



a papot büntetés nem sújtja. (Tehát ha egy mentálmágus akaraterő átvitellel kényszeríti a papot Fohász elmondására, úgy a fohász nem jön létre, s az Isten nem tekint rosszallóan a papra, hisz ő pontosan tisztában van a körülményekkel).

Isteni Kegy visszaszerzése

Ahogy a papok fohászokat intéznek istenükhöz, az egyre kevésbé hallgatja meg fohászaikat – az istenek nem csupán adnak, hanem követelnek is. Ahogy a pap egyre újabb és újabb csodákat kér istenétől, Isteni Kegy értékéhez egyre nagyobb levonások adódnak, és így a pap hamarosan nem képes már sikeresen fohászkodni Istenéhez.

Ilyenkor a papnak imádkoznia kell Istenéhez – ezt persze nem csupán varázsereje érdekében kell megtennie, hanem hogy kapcsolatba kerüljön Istenével, létét hozzákapcsolja. A papok számára ez szent kötelesség, életük része. Az ima során a pap istenének ajánlja fel magát, elmélyültséget, fogékony tudatállapotot igénylő aktus ez. Épp ezért meglehetősen hosszú időt vesz igénybe, mintegy félórát.

Ha a pap imádkozik Istenéhez, úgy semlegesítheti az Isteni Kegy értékét csökkentő levonásokat – egy nap azonban legfeljebb annyit, mint Isteni Kegyének eredeti értéke (de legalább 1-et). Így csak a levonások csökkenthetők, az Isteni Kegy értéke így nem nőhet eredeti értéke fölé.

Példa: ha egy 7. szintű – tehát 7-es Isteni Kegy értékkel rendelkező – papnak egy Fohász után lecsökken a Kegy értéke 3-ra, akkor imával tudja visszaszerezni az elvesztett pontokat. Az Ima után ugyan visszakerül a lehetséges 7-re, azonban a napi imádsággal összesen visszanyerhető 7 pontból már visszanyert 4-et. Ha ismét lecsökken a Kegy értéke, aznap már csupán 3-mal tudja imával visszanövelni (7-4=3).

Amennyiben valamely nap a karakter nem imádkozik az Istenének tetszően, úgy az Isteni Kegy értéke nem növekszik, s ha több napi Ima marad el, úgy minden nap után -2-vel csökken a Kegy értéke. Ez a kitétel nem érvényesül akkor, ha a karakter önhibáján kívül nem imádkozik – tehát ha kómában van, kábult, vagy hasonlók.

Amennyiben a karakter gyakran több napra elmulasztja az imádkozást, úgy a KM büntetheti szigorúbban – például a Kegy hosszabb távú alacsonyan tartásával (ilyenkor imával sem tudja a karakter elérni a lehetséges maximumot).

Az Isteni Kegy értéke 0 alá is csökkenhet, ilyenkor egy nap alatt nem lehet visszaszerezni az összes elvesztett Kegy pontot.

Fohászok

A Fohászok erőssége, hatóideje, hatótávja általában meghatározott érték – nem módosítható. Amennyiben mégis, úgy ez az adott Fohász leírásában szerepel.

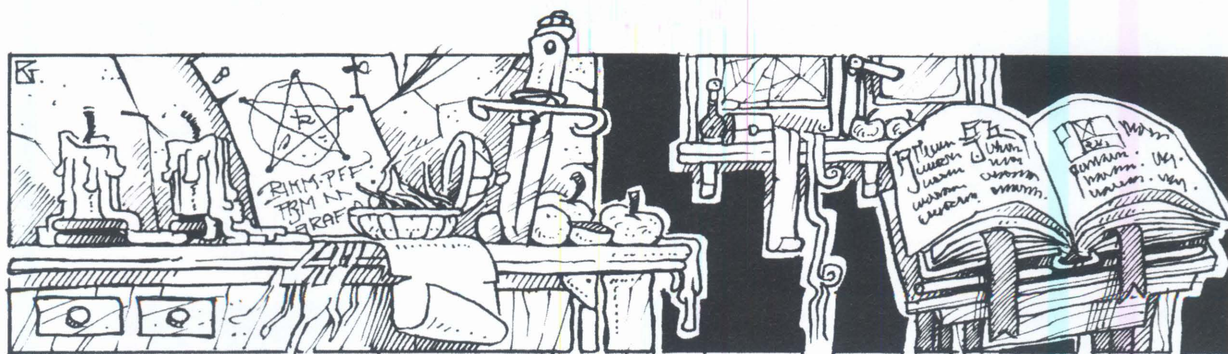
Amennyiben az aktuális Isteni Kegy szintjétől függ a hatás valamely paramétere, úgy ott a szövegben a Kegy jelölés található – ez a karakter teljes Isteni Kegy értékét jelenti.

Fohászok leírása

A Fohászok leírásai a következő mintát követik (amennyiben az aktuális Isteni Kegy szintjétől függ a hatás valamely paramétere, úgy ott a szövegben Kegy rövidítés található):

Fohász neve:	
Támogató nagyobb szféra:	*Az itt felsorolt szférák befolyása alá tartozik a fohász. Amennyiben a karakter rendelkezik ezek közül egy nagyobb szférával, úgy a Fohászt Istene támogatja.*
Ellenző nagyobb szféra:	*Az adott Szférát uraló Istenek ellenzik a Fohász hatásának létrejöttét.*
Kisebb szféra:	*Amennyiben a karakter rendelkezik az adott Szférával, úgy a Fohászt Istene mindenképpen támogatja.*
Hatalom:	*Ez a Fohász eredeti, módosítatlan célszáma. Játéktechnikailag célszámként funkcionál, azonban a Fohászok kapcsán Hatalom névvel illetjük. Mivel a Fohász létrejötte után már az elsődleges sík törvényei szerint a mana-hálóból tartja fenn magát, így bizonyos esetben szükség lehet a Fohász, mint varázslat Erősségére. (például Mozaikmágia – Destrukció). Minden Fohász, varázsla tokhoz mérhető Erőssége öttel magasabb, mint a pap Isteni Kegy tulajdonsága (Tehát papkasztjainak szintösszege + 5). Amikor a szöveg Erősségre hivatkozik, úgy ezt kell érteni alatta.*
Varázslás Ideje:	*szabad, mozgás-értékű, egyszerű, vagy teljes-körös cse lekedet, netán több kör*
Hatás időtartama:	*azonnali, végleges vagy meghatározott időtartam – esetleg összpontosítás, hosszabbítható vagy fenntartott*
Hatótáv:	*alkalmazó, érintés, látótáv vagy meghatározott távolság*
Hatóterület:	*meghatározott számú személy (élőlény) vagy tárgy, meghatározott kiterjedésű terület*
Ellenállás:	*Asztrális, Mentális, Fizikai vagy '-'. amennyiben a Fohász hatása ellen érvényesülhet ellenállás, úgy Erősség-próbát kell tenni a célpont nevezett ellenállásával szemben – az egyes fohászok Erőssége minden esetben a Hatalmuk – 10.*

Ezeket követően a Fohász leírása következik, amely részletesen kifejti annak hatásait, és esetleg használatának a szokásostól eltérő körülményeit.



Litániák

A hatalom szava

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Fény, Hatalom, Igazság
Hatalom: 15
Varázslás ideje: Szabad cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb sugarú kör
Hatóterület: a hatótávon belül tartózkodók
Ellenállás: –

„A látszat csal, az univerzum hazugságok sokaságára épül" – tartja egy ősi kyr bölcsesség. Az igazi hatalommal bírók nemritkán titkolják, mire képesek valójában. Egyszerű, szerény megjelenésük nem árulkodik erejükről, s ez megtévesztő lehet. Persze a valódi hatalom kisugárzása szinte tapinthatóan árad birtokosából, s ezt látja minden nyitott szemmel, tiszta elmével járó lény. Ám a sok nagyhangú, felületes, csupán látszatra adó szerencsétlen gyakorta már csak akkor veszi észre, kivel került szembe, kit sértett vérig, amikor már késő, visszakozni lehetetlen. Az efféle fickók, 'hölgyek' megtorpantására szolgál a Hatalom szava.

A Fohász egyetlen szó kimondásából áll, mely tisztán és érthetően hallatszik 30 láb körzetben. A papnak közben fel kell mutatnia szent jelképét. Mindenki, aki ezen területen belül tartózkodik, szembesül a pap valódi hatalmával (Nevezetesen: megismeri karakter-szintjét és papi kaszt-szintjét, főbb harcértékei nagyságrendjét – de nem pontos értékét), és tudatára ébred annak, mi mindenre képes a pap. A Fohász sohasem hazudik, mindig a valóság szerint mutatja be a mágia végrehajtóját. A hatalom szavának nincs kényszerítő ereje. Ha a támadók, kötekedők a valódi mivoltot megpillantva sem riadnak meg, a papnak más eszközöket kell keresnie megfékezésükre. A Fohász nem evilági lényekre vagy élőholtakra nem fejti ki hatását.

Áldás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: -
Kisebb szféra: Bőség, Megújulás, Teremtés
Hatalom: 15
Varázslás ideje:egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy vagy tárgy / Kegy
Ellenállás: -

Az egyik legalapvetőbb papi mágia. Alkalmazásakor a pap istene jóindulatát, segítségét kéri és kapja. Mindazok, akikre a pap kiterjeszti az áldás hatását (1 személy/Kegy) – hacsak jellemük nem gyökeresen ellentétes a pap vallásának jellemével – megerősödnek eltökéltségükben, a Fohász időtartama alatt optimisták, jókedvűek és bátrak lesznek. A Fohász az egyes személyekre Kegy x 5 körig hat. Ez idő alatt minden Harci Értékükhöz +2 járul, akárcsak az asztrális és mentális ellenállásukhoz, míg a rájuk irányított Átok ellen +10-el nő az ellenállásuk. A Fohász nem evilági vagy élőholt teremtményekre nem fejti ki hatását.

Az Áldás segítségével felszentelt víz, étel tiszta és fogyasztható lesz – amennyiben mérgezett volt, úgy látványosan megposhad, undorítóvá válik (kivételt képeznek a mágikus mérgek). Azok a tárgyak, melyeket a pap megáldott, 1 hónap/Kegy időtartam alatt nem porosodnak, nem fog rajtuk a rozsda és színüket sem vesztik.

A megáldott tárgyból a fent említett időtartam alatt sugárzó mágia – azonos Fohászerősség mellett – semlegesíti az Átok hatását, ám ezzel szertefoszlik, s a tárgy a továbbiakban közönséges, mágiától mentes dolognak minősül.

Mágia kifürkészése

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Halál, Rend, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra:
Kisebb szféra: Igazság, Mágia, Művészet
Hatalom: Lásd a leírást
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 1 varázslat vagy varázstárgy
Ellenállás: -

Ennek a Fohásznak a segítségével, a pap képes megállapítani bizonyos mágikus hatások tulajdonságait. A Fohász Hatalmát a pap határozza meg. Amennyiben a Fohász Hatalma eléri az adott mágikus hatás Erősségét, úgy a pap tisztában lesz a másik varázslat Erősségével és Mana-pont igényével. Amennyiben legalább 10-el nagyobb a Fohász Hatalma, úgy a varázslat pontos hatását is megtudja. (csak hetedkori mágikus hatásokra alkalmazható). Pompás kiegészítője a Mágia szétoszlatásának.



Mágia szétoszlatása

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Mágia, Pusztítás, Hatalom
Hatalom: lásd a leírást
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Azonnali
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 1 varázslat
Ellenállás: -

Ezt a mágiaformát alkalmazva, a pap képessé válik más mágiák hatásainak megszüntetésére. Természetesen csakis abban az esetben, ha a Fohász Hatalma 10-zel meghaladja a szétoszlatásra szánt varázslat Erősségét. Varázstárgyak mágikus hatásai ily módon nem semlegesíthetők. A varázslatokat csak az adott varázslat időtartama alatt lehet szétoszlatni, annak következményei nem befolyásolhatók. Amennyiben nem nyilvánvaló, hogy mágikus hatásról van szó, a szétoszlatáshoz feltétlenül szükséges a Ismeret – Mágia képzettség kellő fokú ismerete (KM szava dönt).

Szent fény

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Fény, Nap, Tűz
Hatalom: 12
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: érintés
Hatóterület: Lásd a leírást
Ellenállás: -

Nevezik az „Istenek vezérlő tüzének" is. A pap a Fohász végrehajtásával fényt gyújt valamely tárgyon vagy helyen. E fény 5 hüvelyk sugarú gömbként, kékesen ragyogva világít. A Szent fény csak olyan tárgyon vagy helyen – élőlényen, élőholton nem! – jelenik meg, melyet Szertartás varázslat segítségével felszenteltek. A mágia háromfáklyányi világosságot ad a legnagyobb sötétben is, és időlegesen eloszlatja a Sötétség-varázs hatását. A Szent fény csak erősebb Mágia szétoszlatásával szüntethető meg, egyéb módon eloltani lehetetlen.

A Fény által bevilágított területen sem ultra-, sem infralátás nem működik.

A Fohász időtartama alatt figyelmezteti a papot, ha olyan helyre téved, amelynek vallásával ellentétes jellemű kisugárzása van, illetve ha veszély leselkedik rá. Ilyenkor színe egyre mélyül, majd vöröses árnyalatba csap át. A Szent fény a Fohász időtartama alatt a pap akaratának megfelelően bármikor kioltható és újraéleszthető.

Kis-Arkánum fohászai

Szertartás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Halál, Rend, Káosz, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: -
Kisebb szféra: -
Hatalom: 10
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb sugarú kör
Hatóterület: Lásd a leírást
Ellenállás: -

A papi mágia legalapvetőbb kelléke. A legelső Fohász, amit egy papnak felszentelése után megtanítanak, s az átlag emberek leggyakrabban csupán a mágia ezen formájával találkoznak életük folyamán. Habár vallásonként váltakoznak formái, s egyes hitek többfélét ismernek, mint mások, az alább következő hét szertartást mind alkalmazzák.

A leírások pusztán egyszerű vázlatai az eseményeknek.

1. **Templomszentelés:** Új oltár, szentély vagy templom felavatásakor celebrálják. A felépített helyet a papnak körbe kell járnia, s fennhangon idéznie a szertartás szövegét. A templom vagy szentély ezek után már alkalmas fohászkodásra, áldozat bemutatására, s otthont, támogatást nyújt az azonos vallású hívőknek.

2. **Névadás:** Ezen szertartás alatt adatik az újszülöttnek a név, melyet élete során viselnie kell.

3. **Felszentelés:** A szertartással szenteltvíz és más szentelt tárgy készíthető.

4. **Áldozat:** Az istentől függő áldozati formula és rituális szöveg, melyet az Áldozat bemutatása közben mormolnak.

5. **Áldás – étel, ital:** A pap megszenteli az elé tett ételt és italt. Hosszú szertartások alatt, illetve több napos mágia használatakor kizárólag efféle étket fogyaszthat, ilyen itallal olthatja szomját. Az eljárás nem fedi fel, hogy az étel vagy ital mérgezett-e.

6. **Áldás – föld, termés:** Leginkább földművesek megsegítésére használatos eljárás. Segítségével a következő év termése biztosíttatik, s nem kell nagyobb természeti katasztrófától sem tartani a megszentelt területen. Legalábbis olyantól nem, amit a pap istene idézne elő.

7. **Összeesketés:** A szertartással házasság köttetik.

A szertartások lefolyása vallásonként nagyon eltérő lehet, így ezek ismertetésére itt nem térünk ki. A papok a legtöbb fenti szertartáshoz különleges, felszentelt füstölőket, istenüknek szentelt tárgyakat és egyéb kultikus segédeszközöket használnak.

A szertartás varázslatok erőssége, ellentétben a többi Fohásszal, minden esetben 30-nak minősül.

Aszkézis

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Álom, Fény, Sors
Hatalom: 10
Varázslás ideje: 1 óra
Hatás időtartama: 1 nap
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A Fohász a papok bűntől és földi kísértéstől való megtisztulását segíti elő. Új gondolatokat ébreszt, közelebb hozza a papot istenéhez, segít elszakadni a világi örömök gyarlóságától. Első lépésként a papnak tökéletesen el kell szakadnia a mindennapi valóságtól, egyedül kell maradnia gondolataival. Erre a legtökéletesebb, ha egy elhagyott erdőben, pusztán, sivatagban meditál. A papnak a nap elején, lehetőleg napkeltekor kell felhasználni a Fohászt, mely egy órás, aktív fohászkodást és rituális szövegek kántálását jelenti. Ezek után a napot imáknak és meditációnak kell szentelnie. Ezalatt az idő alatt a pap szükségletei szinte nullára esnek vissza, így nem kötik le a test kívánalmai. Napi egy pohár víz és egy szelet kenyér elég táplálásához. Nem beszélhet senkivel, lelke megtisztítására kell koncentrálnia. Az aszkézist addig kell folytatnia, míg istene jónak tartja. Ha véget vethet önnön sanyargatásának, jelet kap istenétől. A Fohászt minden aszkézissel töltött nap elején használni kell, ez teszi lehetővé, hogy a szervezet elviselje a kevés élelem és víz okozta ártalmakat. Az aszkézis végeztével a pap bűnei megbocsátást nyernek, esetleg istene valamely küldetést ír elő számára, amit teljesítenie kell a bűnbocsánathoz. Egynémely isten, pl. Ranagol papjai nem használják ezt a Fohászt, mert az önsanyargatás nem istenüknek tetsző cselekedet.

Szférikus fohászok

Asztrálpillantás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend
Kisebb szféra: Érzelem, Igazság, Művészet
Hatalom: 20
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Asztrális

A litánia segítségével a pap bepillantást nyer az Asztrálsíkra, s megfigyelheti, hogy a vizsgált személy asztráltestе miként viselkedik. Megállapíthatja, hogy fenyegeti-e valamiféle veszély, esetleg valamely, csupán az asztrálsíkon létező teremtmény fenyegeti, esetleg annak befolyása alatt áll. A Fohász ideje alatt lehetősége nyílik annak megállapítására, hogy milyen erős ez a teremtmény, s hogy elűzéséhez, esetleg kibékítéséhez mely erőkhöz kell fordulnia. Amennyiben az áldozat beleegyezik abba, hogy rajta ezt a fürkészést végrehajtsák, nem kell próbát tenni az ellenállásával szemben, ellenkező esetben a papnak le kell küzdenie az illető ellenállását.

Bénítás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Kisebb szféra: Betegség, Pusztítás, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A pap ezzel a Fohásszal részlegesen bénítheti az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd ki kell mondania a Fohász megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására – amennyiben a Erősség-próba eredménye nagyobb mint a célpont Mentális ellenállása -, az áldozat az időtartam lejártáig, a Harc fejezet – Állapotok részében található lebénult állapotba kerül.

Csapás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet
Kisebb szféra: Hatalom, Harc, Mágia
Hatalom: 30
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: lásd a leírást
Ellenállás: -

A papok mágiájának egyik egyszerű, ám hatásos harci Fohásza a Csapás. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a Fohász az Elemi Erő különös megidézése – sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A Fohász

végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A Fohász megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé ütne. A Fohász első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátrataszítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 lábat hátrazuhanjon – figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat 2d6 Fp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A Fohász másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd vagy kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat „löki ki" a pap gyors karnyújtása. Sikeres Távolsági Érintő támadás dobás esetén az ellenfélen keresztülszalad a fantomfegyver. A 'kopja' sebzése 2d6 Sp, és +4 módosítót ad a karakter TÉ-jéhez.

Csend

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Káosz
Kisebb szféra: Csalás, Holtak, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 2 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: Kegy x 1 láb sugarú kör
Ellenállás: -

A Fohász végrehajtásakor a hatótávolságon belül eső területen eluralkodik a teljes csend. Semmilyen zaj nem hallható – beszélgetni lehetetlen, a varázslatok hangkomponense elvész. A Fohásszal megcélozható a talaj egy darabja, de rá lehet mondani élőlényre vagy tárgyra is. Az így elnémított ember vagy tárgy mozgásakor a Csend a Fohász alanyával halad, tehát az semmiféle zajt nem üthet, hangot nem hallathat.

A Csend teremtéséhez a papnak meg kell érintenie szent jelképével azt a középpontot, melyből a Fohász kisugárzik. Ha ez élőlény, s ellenáll, úgy a papnak sikeres közelharci Érintő Támadó dobást kell tennie. A hatótávolság a pap akaratától függően csökkenthető. (de csak kör alakú lehet)

Élelemteremtés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál
Kisebb szféra: Bőség, Teremtés, Vadon
Hatalom: 20
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírást
Ellenállás: -

A pap képes három Közepes méretű vagy egy Nagy méretű lény számára egy étkezésre elegendő friss élelmet és italt teremteni. Az étel a környező természeti anyagokból formálódik, míg az ital a légkörből kicsapódó párából alakul át. Különleges étel vagy ital a Fohász segítségével nem teremthető. Ha a pap olyan helyen próbálja a mágiát végrehajtani, melynek jelleme valami okból erősen meghatározó és ellentétes vallásának jellemével – pl. más isten temploma, felszentelt terület vagy idegen Külső Sík -, a Fohász 50 %-ban csődöt mond.

A megteremtett étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.

Életérzékelés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál
Kisebb szféra: Gyógyítás, Igazság, Nap
Hatalom: 20
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: összpontosítás
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: Kegy x 5 láb sugarú kör
Ellenállás: -

A Fohász végrehajtása után a pap megtudja, hogy a hatótávolságon belül van-e élet. A növényi és magasabban fejlett életjelenségek között különbség észlelhető, ám a jelenlévő intelligencia nagysága nem behatárolható. Az Élet érzékelése csak természeti lények kisugárzásait képes felfedezni, tehát a külső, illetve belső síkokról származó teremtmények, valamint az élőholtak rejtve maradnak a Fohász előtt.

A mágia alkalmazása nem ad módot az élőlény helyének pontos meghatározására, sőt, az élőlények száma is titok marad. Az Élet érzékelése felfedi a tetszhalál állapotába dermedt lényeket, akárcsak a láthatatlanságba burkolózottakat – azonos varázslaterősségig -, de az Érzékelhetetlenség diszciplínával rejtőzködőket nem.

A Fohász közben a pap legfeljebb sétálni képes, és semmi olyat nem tehet – pszi használat, harc, stb. – ami zavarná a koncentrálásban. Az érzékelésnek gátat vethet a több mint egy láb vastagságú földréteg, fél lábnál vastagabb kőfal vagy az egy arasznál vastagabb fémfal.

Gyógyítás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Gyógyítás, Megújulás, Teremtés
Hatalom: Lásd a leírást
Varázslás ideje: Lásd a leírást
Hatás időtartama: Lásd a leírást

Gyógyítás:

Sérülések	Hatalom	Hatás időtartama
Életerő	Ép-nként 2	Ép-nként 1 kör
Fájdalomtűrés	Fp-nként 1	szabad cselekedet (tetszőleges Fp mennyiség)
Betegségek		
Enyhe lefolyású	5	2 kör
Kevésé súlyos	10	4 kör
Súlyos	14	8 kör
Nagyon súlyos	18	12 kör
Kritikus	22	16 kör
Válságos	25	20 kör
Halállal fenyegető	28	30 kör
Halálos	32	45 kör
Biztosan halálos	36	60 kör
Egyéb károsodások		
Bármely mérgezés	25	25 kör
Végtag bénultsága	30 (végtagonként)	45 kör
Süketség	28	30 kör
Némaság	30	35 kör
Vakság	35	40 kör
Csonkolás	45	80 kör

Hatótáv: érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A pap képes mind Életerő-pontokat, mind Fájdalomtűrés-pontokat visszaadni, meggyógyítani bármely betegséget, vagy testi fogyatékosságot. A mágia alkalmazásakor a pap szent igéket mormol, ám ez csak akkor lehet sikeres, ha előtte megáldotta a (lásd. Áldás) a beteget vagy sebesültet. Az Áldás időtartama legalább olyan hosszú kell legyen, mint amennyi időre a gyógyításhoz szükség van.

A Fohász Hatalmát a gyógyítás mértéke határozza meg. Erről, és a szükséges varázslási időről az előző oldalon lévő táblázat tudósít.

A papnak kezével meg kell érintenie a sebesültet (beteget), annak pedig meg kell csókolnia a pap szent jelképét. Ha a célpont valamiért nem szeretné a gyógyítást, a Fohász hatás nélkül elenyészik. Ha a sebesült vallása ellentétes a pap vallásával úgy a pap Istene valószínűleg ellenzi a gyógyítást.

Ha a mágia sikeresen kifejtette hatását, a sebek heg nélkül beforrnak, és a betegségek is maradandó nyom nélkül – a Fohász elmondás után azonnal – gyógyulnak. Sikertelen varázslat esetén a sebesült (beteg) állapota ugyanúgy tovább romlik – vagy stagnál -, mintha nem is kísérleteztek volna meggyógyításával. A pap csakis azoknak a sérüléseknek, betegségeknek és egyéb károsodásoknak a meggyógyítására képes, amelyeket egyetlen Fohásszal semlegesíthet. Nem lehetséges tehát, hogy amennyiben nem rendelkezik elegendő Isteni Keggyel egy komolyabb sérülés orvoslására, akkor azt több részletben tegye még.

A hit hatalma

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet
Kisebb szféra: Harc, Hatalom, Nap
Hatalom: 20
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A Fohász lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát – azaz ellentétes vallású lényekkel vívott küzdelemben, illetve ha a célpont Istenének nem kedves -, amennyiben máskor próbálkozna, a hatás nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnőnek; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. A pap Ereje és Ügyessége 2-vel emelkedik, ezen felül minden TÉ-je 4-gyel nő. A Fohász ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétkezi harcot folytathat. A fohFohász ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétkezi harcot folytathat. A fohász hatása addig tart, amíg a csata véget nem ér.

A Fohász meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szavak hagyják el. A Fohász különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt – már amennyiben a pap valós istent imád. Ha az Isteni Kegy dobás alkalmával a pap legalább 15-tel többet dob a fohász hatalmánál, az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak (Arel papjainak elég csupán 10-zel többet dobniuk). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója – ilyenkor rendszerint párbaj veszi kezdetét. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob k6ot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fűcsomóra lép, és elesik. Ekkor a küzdelmet – míg fel nem áll ismét – a földre kerülés negatív módosítóival kell folytatnia. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonnyal végzett volna hősünkkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvillanásra elvesztette egyensúlyát, és oldalra billent.

Számtalan lehetőség kínálkozik a párharc eredményének befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet – azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A Fohász külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a Fohászt, és a véletlen szinte minden másodpercben komolyan befolyásolja a harc kimenetelét.

Időtlen álom

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz,
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Álom, Holtak, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A mágia áldozata mozdulatlanságba dermed, amiből természetes úton csak a Fohász időtartamának lejártakor riad fel. E különös tetszhalál megtorpantja az életfolyamatokat, és szinte teljesen megállítja az öregedést: minden tíz Időtlen álomban töltött év alatt csak egy hónapot vénül. A papnak szent jelképével kell megérintenie áldozatát a Fohász végrehajtásához, s amennyiben az ellenkezik, úgy a mágiaalkalmazónak sikeres közelharci Érintő támadást kell tennie. Ezután próbát kell tenni az áldozat Mentális ellenállásával szemben, ha ez sikeres, a mágia alanya Időtlen álomba merül.

A pap semmilyen módon nem tudja befolyásolni az időtartamot, az minden esetben a véletlen függvénye – néhány körtől akár néhány évszázadig is terjedhet (az istenek és a Km belátása szerint). A Fohász magasabb erősítésű Mágia szétoszlatással megszüntethető.

A Fohász nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejti ki hatását.

Izzó vér

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Fájdalom, Pusztítás, Tűz
Hatalom: 30
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 2 kör
Hatótáv: 5 láb
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Fizikai

Az Izzó vér a vérmágia Fohászainak egyik leggonoszabbika: az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelnek erre. A Fohász hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül – például kapott seb miatt – lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha

sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbannak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőrén csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik elölről az ellenkező oldalon. A Fohászt halál jellemű papok használják többnyire – ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt – igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérrel, így a lángok sebzése is ettől függ. A fohász elmondása után Erősség-próbát kell tenni az áldozat Fizikai ellenállásával szemben. Ha ez sikeres, az áldozat vére lángra gyullad. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt – az Fp sebzések Fp sebzést okoznak, az Fp sebzések Fp sebzést. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói – ezek ugyanis az említett sebzésen felül minden egyes elvesztett Ép-ért további d6 Fp sebzést eredményeznek a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik.

Jellemérzékelés

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Elme, Érzelem, Igazság
Hatalom: 22
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Hatóterület: A hatóterületen belül tartózkodók
Ellenállás: Asztrális

A Fohász segítségével megállapítható, hogy egy adott jellem képviselői megtalálhatóak-e a hatótávolságon belül tartózkodó lények között. A mágia végrehajtójának pontosan meg kell határoznia, hogy melyik jellemre kíváncsi, és látnia kell érzékelésének alanyait. Ha több lényt vizsgál, a pap nem tudja meg, melyikük rendelkezik a keresett jellemmel, csupán annyit észlel, hogy ott van közöttük, avagy sem. A papnak Erősség-próbát kell tennie a hatótávolságon belül eső lények Asztrális Ellenállásával szemben – akinek az ellenállásánál nagyobbat dob, arról megtudja, hogy a kérdéses jellemmel rendelkezik-e.

A Fohász végrehajtása közepette a papnak szent jelképével folyamatosan érintkeznie kell, s amennyiben kizökken a koncentrációból, a mágia csődöt mond.

Káoszkard

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Kisebb szféra: Betegség, Harc, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A szakrális mágia egyik legkülönösebb darabja. A Fohász létrehozása után a pap vagy az általa megérintett személy kezében egy hosszúkard anyagiasul. Egyenes, kétélű pengéjű, fekete színű, túlburjánzó kaotikus mintázattal ékített fegyver, melynek egészen apró, szinte jelzésszerű a keresztvasa. A Káoszkarddal csak támadni lehet, védekezésre nincs vele mód – Hárítani lehetetlen vele. A Káoszkardal értékei következők: sebzése 2d8, sebessége 5 (Hosszú penge, e/ü, 2d8 Sp, sz/v, seb 5, kétkezes). A Káoszkard forgatója nem használhat másik kezében semmilyen fegyvert vagy pajzsot – ha ilyesmi lenne nála, azt azonnal eldobja. A Káoszkardot nem lehet eldobni vagy másnak átadni, amíg az időtartam tart. Ha nem harc közben jelent meg, akkor is reagál a legkisebb provokációra: támadásra kényszeríti gazdáját. A Fohász nem akadályozza meg, hogy a Káoszkardot a mágiát létrehozó pap ellen használják. A Káoszkard +4 módosítót ad a karakter TÉ-jéhez a vele végzett támadások alkalmával. A Káoszkard Fegyvertöréssel, Lefegyverzéssel nem támadható, s két Káoszkardot egyetlen karakter sem forgathat.

A fegyver annyi körig létezik, amennyi a pap Kegye.

Amennyiben a pap nem önmagát jelöli meg a fegyver forgatójául, s az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres közelharci Érintő Támadó dobást kell tennie. Ezután Erősség-próbát kell tenni a célpont Mentális ellenállásával szemben. Ha ez sikertelen, a fohász elenyészik.

Kárhozat

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Holtak, Sors
Hatalom: 35
Varázslás ideje:egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: 5 kör
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A mágia végrehajtásával a pap felvillantja ellenfele előtt a halála után rá váró kárhozat kínjait. Az így megélt gyötrelem pontos mása a jövőbeli (halál után bekövetkező) bűnhődésnek, így ha a Kárhozatot olyan valaki ellen használják, aki szent életet él, avagy a vallása nem bünteti az életében elkövetett bűnöket, akkor a mágia semmilyen eredménnyel nem jár. A Kárhozat alanya az időtartam alatt tisztában lesz azzal, hogy ez a valóban rá váró kínok kóstolója, s így nem vonhatja ki magát a hatás alól. A Fohász hatása alatt az áldozat semmiféle tudatos cselekedetre nem képes, beszélni is csak szaggatottan és alig érthetően tud. A Fohász maradandó fizikai nyomairól az alábbi táblázat tudósít.

d10	Eredmény
1-3	Őszes csíkok a hajban
4.5	Az arc megráncosodik
6-7	A haj megőszül
8-9	A kéz maradandóan remeg (mindenféle kézügyességgel kapcsolatos próbához, dobáshoz -2 módosító járul)
10	Az összes fenti tünet és állandó dadogás

A KM az áldozat ismeretében befolyásolhatja az eredményt. Ha valamely tünet már megvan egy régebbi Kárhozat-fohász hatására, újbóli dobással döntendő el az eredmény. A nyomokat a Mágia szétoszlatása nem szünteti meg, csupán egy olyan Gyógyítás fohász, amely legalább 35-ös Erősségű, és 50 körig tart.

A papnak meg kell érintenie szent jelképével a Fohász alanyát ahhoz, hogy a Kárhozat létrejöjjön – ha az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres közelharci Érintő támadódobást kell tennie. Ezt követően a papnak sikeres Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális Ellenállásával szemben, hogy a fohász kifejthesse hatását. A Fohász nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejti ki hatását.

Láthatatlanság evilági lények előtt

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Lélek
Kisebb szféra: Csalás, Sötétség, Utazás
Hatalom: 25
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 4 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A pap képes láthatatlanná válni bármilyen, az Elsődleges Anyagi Síkról származó teremtmény előtt. Az így nyert

láthatatlanság nem észlelhető sem infralátás, sem ultralátás segítségével, s csupán egy magasabb erősítésű Élet érzékelése vagy Láthatatlanság érzékelése leplezi le. A pap látható marad minden más síkról származó, vagy élőholt lény előtt.
A papnak meg kell érintenie szent jelképével azt, akit láthatatlanná kíván tenni, s a megfelelő rituális szövegek elmondása után a mágia létrejön.

Láthatatlanság túlvilági lények előtt

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Kisebb szféra: Holtak, Nap, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 4 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A pap láthatatlanná válik minden olyan lény előtt, mely nem az Elsődleges Anyagi Síkról származik. Ugyanígy nem érzékelhető az élőholt lények számára sem. Ezek a lények csak akkor pillanthatják meg, ha valamilyen mágiához folyamodnak – Láthatatlanság érzékeléséhez, Élet érzékeléséhez vagy Mágia szétoszlatáshoz.
A mágia minden egyéb tekintetben megegyezik a Láthatatlanság evilági lények előtt Fohásszal.

Meggyőzés

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Elme, Igazság, Művészet
Hatalom: 20
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

„Igazat mondani nem nehéz, csak bebizonyítani művészet" – tartja a kyr mondás. Gyakorta a legkiáltóbb esetekben is lehetetlen valakit akarata ellenére meggyőzni. Vagy azért, mert az igazság a legritkább esetben a tetszésünk szerint való, vagy mert büszkeségünkkel ellenkezik, hogy beismerjük: tévedtünk. A papi mágia ezen darabja, az igazság bebizonyítására szolgál. A pap a Fohász elmondása után meg tudja győzni állításai igazáról beszélgető illetve vitapartnereit – ha azok valóban igazak. Ha az érvek vagy állítások akárcsak minimális olyan hazugságot is tartalmaznak, amelynek valótlan voltával a pap tisztában van, a mágia kudarcot vall. Egyszerre csupán egy ellenfél ellen használhatja a Meggyőzést. Tennie kell egy Erőségpróbát a célpont Mentális ellenállásával szemben – ha ez sikertelen, a Fohász nem jön létre. Ellenkező esetben a célpont elfogadja a pap érveit, és belátja annak igazát. Ez azonban semmilyen cselekedetre nem kötelezi, az továbbra is a belátásától függ.
A Fohász csak akkor működik, ha a pap olyan nyelven beszél, amelyet a hallgató megért, s emellett látják is egymást.
A Meggyőzés időtartama addig tart, míg a pap be nem fejezi az érvelést – az ezen idő alatt elmondott dolgokra vonatkoznak a fent leírtak. A továbbiakban minden ugyanúgy folyik, mintha nem használtak volna mágiát. A Fohász nem evilági és élőholt lényekre nem fejti ki hatását.

Mentálpillantás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend
Kisebb szféra: Elme, Fény, Tudomány
Hatalom: 20
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrálpillantás nevűvel, csupán minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Méregérzékelés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Mesterség, Tudomány, Víz
Hatalom: 20
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: 5 kör
Hatótáv: lásd a leírást
Hatóterület: 1 tárgy, 1 személy vagy 3x3x3 láb terület
Ellenállás: -

A pap ezen Fohásza segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy, mérgezett-e, illetve az a helység, amelyben tartózkodik, körülötte 3x3x3 láb területen belül tartalmaz-e valamilyen légiméreget. A Fohász minden mérget érzékel, – azonban mágikus mérget csak akkor, ha a Fohász erőssége nagyobb a méreg erősségénél. A fohász segítségével a pap megállapíthatja a méreg minden jellemzőjét.

Óvó fegyver

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Gyógyítás, Harc, Utazás
Hatalom: 25
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A Fohász végrehajtásakor egy olyan fegyver jelenik meg a pap vagy az általa kiválasztott és a szent jelképpel megérintett személy kezében, amit az használni, forgatni tud. Amennyiben a karakter a fegyverrel védekezik, minden más módosítón felül kap +6 módosítót a VÉ-jéhez. A fegyver kékes színben tündöklik – kinézetre egyszerű, dísztelen. Csak a harcrendszerben leírt védekező harcmodor vagy teljes



védekezés harci taktika folytatható vele, támadni nem lehet vele. Ha támadásra kívánják használni, azonnal szertefoszlik. A fegyver másik kézben csak pajzsot vagy alkarvédőt tűr meg, s ha azzal támad alkalmazója, ugyanúgy eltűnik, mintha őt használták volna támadásra. A forgatójának Asztrális, Mentális és Fizikai ellenállását is +5-tel növeli. A fegyvert nem lehet eltörni, nem üthető ki a kézből, csupán egy magasabb erősségű Mágia szétoszlatás képes megszüntetni. Egyszerre Két Óvó fegyvert egyetlen karakter sem forgathat.

Őrző aura

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Gyógyítás, Utazás, Vadon
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Kegy x 30 perc
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: Kegy x 1 láb sugarú kör
Ellenállás: -

A pap képes a hatótávolságon belül egy területet – amennyiben nem valamely más vallás felszentelt helyéről van szó – Őrző aurával ellátni. Amíg a Fohász kifejti hatását, a pap értesül a közeledő lényekről, amint azok elérik az Őrző aura határát. Ha valaki támadó, vagy gonosz szándékkal közelít, az Őrző aura megtesz mindent, hogy megnehezítse előrejutását. Hogy ezt pontosan miképpen teszi, a KM-től függ. Például: a behatoló megbotlik egy ágban, vagy egy fűben rejtőző kézen, netán nem vesz észre egy gödröt – mindezt a helyszín és helyzet határozza meg.

Az Őrző aurát nem tudja kijátszani semmiféle Láthatatlanság-varázs, sem a Pszi Érzékelhetetlenség vagy jelentéktelenség diszciplínája.

A hatóterületen belül csak olyan idegen – nem a pap, illetve kompániájához tartozó személy által végrehajtott – mágia jöhet létre, melynek erőssége meghaladja az Őrző aura erősségét.

Az Aura megszüntethető egy magasabb erősségű Mágia szétoszlatással, ám szertefoszlása előtt figyelmezteti a Fohászt elmondó papot.

Parancs

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Kisebb szféra: Elme, Hatalom, Művészet
Hatalom: 27
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: 5 kör
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Mentális

A pap képes egyszerű, legfeljebb két vagy háromtagú parancs kiadására. A Parancs végrehajtásához a papnak látnia kell áldozatát és olyan nyelven szólnia hozzá, amit az megért. A papnak Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális ellenállásával szemben, amennyiben ez sikertelen, a mágia nem jön létre. Ellenkező esetben a célpont a legjobb képességei szerint megpróbálja végrehajtani a pap utasítását, amíg az időtartam tart. Az öngyilkosságra való felszólítást figyelmen kívül hagyja, és ilyenkor a mágia hatása azonnal megtörik. Tipikus parancsok: Takarodj!, Rohanj el!, Menekülj!, Hallgass!, Állj fel!, Ülj le!, Feküdj a földre!, Védekezz!, Támadd meg!, Ne védekezz!, Ne támadj!, stb. A Pusztulj! utasításra az áldozat tetszhalálba dermed, de az időtartam lejártával magához tér anélkül, hogy valójában bármi baja történt volna. Amennyiben a parancs félreérthető vagy nem egyértelmű, a mágia megtörik. A befolyásolt lény az időtartam lejártával tisztában lesz azzal, hogy a pap parancsára cselekedett.

A Fohász nem evilági vagy élőholt lényekre nem fejti ki hatását. Erősebb Mágia szétoszlatása idő előtt megszüntetheti a varázst.

Parancsszó

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Álom, Elme, Érzelem
Hatalom: 27
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 lény
Ellenállás: Mentális

Ezt a Fohászt a pap akkor alkalmazza, ha meg akarja tiltani a Belső Síkok egy kiválasztott lényének, hogy ismét befolyása alá vonja egy előző áldozatát. Önállóan ritkán alkalmazzák, hiszen az ilyen lények elűzésére szolgáló rituálék általában tartalmazzák a Parancsszavakat is. Ha azonban más módon távolítják el az áldozatot fenyegető teremtményt és fennáll annak a veszélye, hogy visszatér, a Parancsszóval ez (és csak ez) a lény ebben megakadályozható. Ilyenkor Erősség-próbát kell tenni a lény Mentális Ellenállásával szemben – ha ez sikeres, a lényt köti a parancsszó.

Rendreutasítás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Érzelem, Hatalom, Művészet
Hatalom: 20
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -



Ez a Fohász akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia, olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a Fohásszal – a kellő időben, a kellő helyen – megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti lelkét is. A mágia nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a hatás kiteljesedésének pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívő akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. Ha a Fohász sikeres, a pap alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy lábbal magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérnyi szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli szent

jelképét, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két pillanattal később a jelkép lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészti el a szent jelképet, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig – az esetek többségében – igaz hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. Megjegyzendő, hogy a Fohász csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a Fohásznak semmiféle hatása nem lesz. A fohász csak rávilágít a tettek következményeire, nem kényszeríti a célpontot semmire – ha a célpont a következmények ismeretében továbbra is folytatni kívánja tevékenységét, lelke rajta. Különösen jól használható a fohász például akkor, ha két hívő összeveszett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedettet istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ezzel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő kordában tartására is lehetőség nyílik.

Veszély észlelése

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Sors, Tudomány, Utazás
Hatalom: 26
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Ellenállás: -

A Veszély észlelése az érzékelő mágiaformák legalapvetőbbike. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről – pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad. Azonban annyi segítséget nyújt a Fohász, hogy csupán azon veszélyekre figyelmeztet, melyek valóban nagy valószínűséggel komolyan árthatnak a papnak. Ettől függetlenül mégis előfordul, hogy a mágia nem jelez, s a pap mégis komolyabb sérülést szenved el. Ilyenkor tudhatja, hogy csupán szerencséje űzött vele rossz tréfát.

Vízfakasztás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Rend
Kisebb szféra: Megújulás, Vadon, Víz
Hatalom: 20
Varázslás ideje: 2 kör
Hatás időtartama: lásd a leírást
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírást
Ellenállás: -

A Fohász segítségével a pap képes annyiszor 4 pint vizet fakasztani, amennyi a Kegye. A vizet valamely természeti tárgyból fakaszthatja, vagy felszínre hívható a talajban lévő víz is. A mágia végrehajtásához a papnak szent jelképével meg kell érintenie a kiválasztott helyet, s onnan két kör múltán víz csordul elő. A víz tiszta és iható. Miután előhívatott, a víz nem tekintendő mágikus anyagnak, így a Mágia szétoszlatása sem semmisíti meg. A pap csak olyan helyen képes vizet fakasztani, amely nem valamely más vallás felszentelt területe, s csak olyan tárgyból (pl.: szikla vagy fatörzs), melyet nem itat át semmiféle mágia. Ha az előcsorgó vizet nem fogják fel edénybe, szétfolyik, akárcsak a közönséges víz. Vizet fakasztani élőlényből nem lehet.

A kis Arkánum rituáléi

Asztrális elűzés

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Érzelem, Fájdalom, Fény
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 2 kör
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: -

A rituálé segítségével a pap képes lesz elűzni mindazokat az értelem nélküli lényeket, teremtményeket és entitásokat, akik valakit az Asztrálsíkról befolyásolnak, kiszipolyoznak, vagy hatalmukban tartanak. A pap olyan érzelmi hullámokat bocsájt ki az Asztrálsíkon, amelyek megtévesztik ezeket a lényeket, s azok – mivel nem érzékelik eme hullámok hamis voltát – otthagyják eddigi áldozatukat, s a papnak lehetősége nyílik előlük a továbbiakban őt elzárni. Azon teremtmények elűzésére, amelyek valamilyen intelligenciával (az Asztrálsíkon ezt a képességet Kiegyensúlyozottságnak nevezzük) rendelkeznek, nem alkalmas. Az így elűzöttek többé nem veszélyeztetik az áldozatot, viszont a mágia nem akadályozza meg, hogy mások ne próbálkozzanak vele.

Asztrális párharc

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Érzelem, Pusztítás, Vihar
Hatalom: 28
Varázslás ideje: 5 kör
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A rituálé segítségével a pap felveheti a harcot az Asztrálsík azon lakóival is, akiknek magas az intelligenciája, (kiegyensúlyozottsága) s befolyásukkal valamilyen módon ártalmára vannak az Anyagi Sík egy teremtményének. A pap az áldozat testét felhasználva próbálja meg eltávolítani a lényt, s megakadályozni, hogy az oda visszatérhessen. A lénynek lehetősége van ellenállásra a pap próbálkozása ellen, s amennyiben a pap Erősség-próbája sikertelen, nemcsak hogy meghiúsítja a pap Fohászát, de a legközelebbi kísérleténél ugyanezen pappal szemben ellenállásához +5 jár. Amennyiben a Fohász Erősségpróbája 25-tel meghaladja az adott lény Asztrális ellenállását, az elpusztul. Azok az asztrállények, amelyek kimagasló kiegyensúlyozottsággal rendelkeznek, még így sem űzhetők el.

Álomút

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Álom, Sors, Utazás
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: 30 perc
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: -

A Fohász segítségével a pap végigjárhat egy olyan álmot, melynek alaptörténetét önnön maga határozza meg. Így előle megélhet olyan cselekedeteket, melyeket a későbbiekben majd végre kell hajtania, illetve kielemezhet megoldásra váró történeteket. Hátránya, hogy a pap nem nyer vele új információkat, pusztán a már birtokában lévőket rendezi egységes egésszé; miként egy szeme előtt pergő történetben. Az álom nem készíti fel a véletlenre és az ismeretlenre, csak az előre kiszámítható tényeket, apró momentumokat, figyelmetlenségeket és összefüggéseket mutatja meg egy cselekménysor formájában. Az álom 30 perc alatt véget ér, s a pap ennek tükrében hozhatja meg döntéseit.

Az álom eseményeit a KM meséli el, ő az, aki a pap emlékeit „rendezi”, kiegészíti, figyelmét elfeledett momentumokra felhívja, stb.

Belső síkok lényeinek megidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Kisebb szféra: Elme, Érzelem, Tudomány
Hatalom: 30
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: -
Ellenállás: Lásd a leírást

A Fohász segítségével lények idézhetők meg az Asztrál- vagy a Mentálsíkról. Ezek lakói rendkívül különös kreatúrák, bővebben a későbbiek során megjelenő Bestiáriumban olvasható majd róluk információ. A pap csak a lény síkját határozhatja meg, a típusát nem. Amennyiben a lény ellenszegülne az idézésnek, a pap Erősségpróbájával felül kell kerekedjen annak Asztrális vagy Mentális ellenállásán, attól függően, hogy mely sík lakója. A lény az időtartam lejárta után visszatér saját lakhelyére, de addig segíti a papot. Ha azonos nyelven beszélnek, utasításait is követi, egyébként csak megvédeni képes.

Belső síkok lényeinek szólítása

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Kisebb szféra: Elme, Érzelem, Művészet
Hatalom: 28
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: Lásd a leírást
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: Lásd a leírást

E mágiaforma segítségével a pap a belső síkok lényeit szólíthatja a közelébe. A Fohász végrehajtásakor csak az adott lény síkját tudja meghatározni, a faját nem. A szólított lény Asztrális vagy Mentális ellenállásán felül kell kerekednie a pap Erősség-próbájának – attól függően, hogy mely sík lakója. Ha enged a hívásnak, az időtartam alatt engedelmeskedik a pap utasításainak, ha kell még más, az adott síkon lakó lény ellen is fordul. Ily módon is elérhető, hogy valamely, a síkon élő teremtmény által megszállt, befolyásolt vagy irányított személyt a pap megmentsen, bár ez a Fohász nem tiltja meg, hogy az elűzött lény később ne próbálkozhasson. Erre a különféle Parancsszavak szolgálnak.

Eggyéválás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend/Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend/Káosz, Természet
Kisebb szféra: Elme, Megújulás, Utazás
Hatalom: 25+ / 35+
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: -
Ellenállás: Asztrális és Mentális

Ez a Fohász felfedheti a múlt eseményeit a pap előtt. Segítségével a pap lelke egy rövid időre az általa kijelölt, már elhunyt személy lelkével és tudatával eggyé válik. A személy egy testrésze vagy fontos tulajdona a pap birtokában kell, hogy legyen a sikeres Fohász alkalmazásához. A Fohász erőssége fontos, mert egy erősségért legfeljebb 100 évre mehet vissza a pap a múltba. Ha a személy a pap vallásával (vagy jellemével) egyező vallású (vagy jellemű) volt, nem gördít hatalmat a Fohász útjába. Ekkor a Fohász alap Hatalma 25 s a Rend szféra támogatását élvezi, a Káosz ellen. Ha ellentétes, akkor az alap Hatalom 35-re módosul, s a Káosz szféra a támogató a Rend szféra ellenében. Ha a Fohász sikeres, a pap tökéletesen eggyé válik a kiválasztott személlyel, megismeri legrejtettebb gondolatait, indítékait, érzelmeit. Használhatja az illető emlékeit, mintha a saját emlékei volnának, ugyanakkor megmarad annak a papnak, aki volt.

Égi szekér

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend
Kisebb szféra: Mesterség, Teremtés, Utazás
Hatalom: 40
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: Kegy x 15perc
Hatótáv: Lásd a leírást
Hatóterület: Lásd a leírást
Ellenállás: -

A Fohász megidéz egy energiákból szőtt kocsit, melyet két Levegő elementál vontat. A kocsin legfeljebb hat személy utazhat, akit a pap nem enged fel a kocsira, az egyszerűen átesik rajta. A szekér jogosult utasai ezzel szemben teljes biztonságban érezhetik magukat, az energiaszövedék biztosan tartja őket a levegőben. A kocsi messziről alig látható, s közelről is inkább csak a levegő furcsa vibrálásához hasonlítható. A két szekérvonó elementál is teljesen átlátszó, de megérinteni lehetséges őket. A szekér szárazföldön 20 mérföldet tehet meg óránként, de repülni is képes, ekkor sebessége 40 mérföld óránként. Ha a két légelementált elpusztítják, a kocsi lassan ereszkedni kezd – körönként 20 lábat, és puhán földet ér.

Fanatizálás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: -
Kisebb szféra: Harc, Tűz, Vihar
Hatalom: 25+2 / fő
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 3 kör
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 1 vagy több személy
Ellenállás: -

A Fohász hatására harcban a papnak s szövetségeseinek minden félelmük elvész, különös, belső energiák árasztják el őket, sokszoros erővel vetik magukat a küzdelembe. TÉ-jük, VÉ-jük és sebzésük +2-vel emelkedik, és semmiféle félelem alapú mágia nem érintheti őket a Fohász hatóideje alatt. A Hatalom a 20 alapponton kívül 2 pont fejenként (az első felett), és a kiválasztott alanyoknak a pap látótávjában kell tartózkodnia. A papnak hosszan, hangosan kell elmondania a Fohász igéit.

Hősi lélek

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: -
Kisebb szféra: Harc, Művészet, Nap
Hatalom: 35
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: -
Ellenállás: Asztrális

A Fohász hasonlít az Áldáshoz, de sokkal nagyobb hatalmú annál. Csak egyetlen kiválasztott személyre használható, akinek vallása meg kell egyezzen a pap vallásával. A mágia hatására a személy mindhalálig harcolni fog. Ha Fájdalompontjai nulla alá esnek, akkor is harcképes marad, egészen a halálig, azaz az Ép-k elfogyásáig. Nem vonatkoznak rá a sebződésből adódó hátrányok (lásd Harc fejezet, Sebesülés és halál). A hős harci értékei is megváltoznak, TÉ-je +4-el, VÉ-je +2-vel nő, Akaratereje és Állóképessége minden szempontból +4-gyel magasabbnak számít a hatás idejére. Ha a kiszemelt hős valamely okból kifolyólag ellenállna a mágiának, a papnak sikeres közelharci Érintő Támadást kell dobnia, s Erősségpróbájának felülkerekedni a célpont Asztrális ellenállásán.

Igaz szó

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Elme, Igazság, Tudomány
Hatalom: 35
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5perc
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Hatóterület: -
Ellenállás: Mentális

A Fohász hatására a mágia hatókörén belül, azaz 20 láb sugarú körben a jelenlévők száját csak igaz szó hagyhatja el. A Fohász hátránya, hogy a papra is hat, így ő sem hazudhat a körülötte állóknak. Komoly tárgyalásoknál sokszor van jelen pap csak azért, hogy a Fohász hatását megidézze, s a tárgyaló felek még véletlenül se állíthassanak valótlant. A mágia ellen Mentális ME-re jogosult minden érintett, s ha ez sikeres, rájuk a mágia nem hat. Sokszor előfordul, hogy valamely tárgyalófél Mentális mágia ellen védő talizmánokkal jelenik meg.

Intő jel

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Sors
Hatalom: 35
Varázslás ideje: mozgás-értékű c selekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: 1 személy
Ellenállás: Asztrális

A pap Fohásza szörnyű, felvillanó látomást hoz létre a kiválasztott lény elméjében. A látomás nem más, mint az önnön halálának rövid, döbbenetes hatású képsora. A halál okát a pap választhatja meg, s ő vázolhatja fel a képsor egyes részeit is. A képsor mindenképpen látható lesz, az ellenállás a teljes hatás ellen érvényes. Tehát, ha az Erősség-próba sikertelen, pusztán a látvány jelenik meg, ha sikeres, a lény át is éli a szeme előtt lejátszódó eseményt. A képsor 15-20 percnyi történetet sűrít néhány pillanatnyi időbe, s ebbe koncentrálja a benne testet öltött szenvedést is, melynek vége minden esetben halál. Ha az ellenállás sikeres, úgy az áldozat csupán egy körre lebénul a látottaktól (lásd Harc fejezet – Állapotok) Egyébként az áldozat a sokktól különféle károsodásokat szenvedhet, ezeket d100 segítségével kell meghatározni (lásd lenti táblázat).

Köd felidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz
Hatalom: 25
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: látótáv
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Ellenállás:

A pap ezen Fohásza ködöt idéz a kijelölt terület fölé. A kis kiterjedésű, de annál sűrűbb ködfelhő Kegy x 1 körig stabil marad, s utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem oszlatja. Utána a köd már csak a légmozgás játéka, nem feltétlen marad a kijelölt területen, hanem tovább sodródhat vagy eloszolhat. A sűrű köd háromnegyedes takarást nyújt a benne tartózkodóknak.

Mentális elűzés

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Fény, Elme, Nap
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 2 kör
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: -
A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális elűzés nevű Fohásszal, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Mentális párharc

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Elme, Tudomány, P usztítás
Hatalom: 28
Varázslás ideje: 5 kör
Hatás időtartama:Végleges
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális párharc nevű Fohásszal, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Isteni Harag [Szent tűz]

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Lélek
Kisebb szféra: Hatalom, Mágia, Sors
Hatalom: 35
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász során a pap Istene segítségét kéri ellenfele megsemmisítésére. A papnak rá kell mutatnia az áldozatra, s ki kell mondania a Fohász megidézésének egyetlen szavát. Ennek hatására, – amennyiben a mágia sikeres – maga az Isten sújt le az áldozatra. Az Isteni csapás megnyilvánulása mindig az adott Isten befolyási területétől függ. Sogron esetében a fellegek közül lesújt egy lángoszlop, s tűzbe borítja, Arel estén villám sújthat a szerencsétlen áldozatba, míg Antoh valószínűleg a víz valamely formájával próbálja elmosni a célpontot. A csapás az első körben mágikusnak számít, s E*d3 Sp-t sebez. Amennyiben a csapás tűz alapú volt, úgy a második és a további körökben a meggyújtott anyagok természetes tüze sebzi az áldozatot, míg az el nem oltja ruháit és felszerelését. Amennyiben az áldozat Fizikai ellenállását a Fohász Erőssége nem haladja, úgy a sebzés csupán Fp, azonban, ha meghaladja, úgy a sebzés az áldozat Ép-jét csökkenti. Egyik Isten sem szívleli azonban az efféle beavatkozást, így a Fohász sikeressége esetén is gyakran előfordul (KM dönt), hogy az Isten megtagadja a kérést. Gyakori használata (havi egynél több) egyértelműen az Isteni kegy csökkenését vonja maga után.

Dobás	Hatás
1-23	Az áldozat 4 órás kómába esik.
24-43	Az áldozat nem tud együtt élni a látottakkal, s tudata meghasad. Egyik fele meghal, személyiségének másik fele tovább él.
44-59	Az áldozat habzó szájjal áll 2d10 körön-át, védekezni is képtelen, magatehetetlennek minősül (lásd Harc fejezet – Állapotok).
60-74	Az áldozat valódi holttestnek képzeli magát, s nem hajlandó megmozdulni, míg be nem bizonyítják neki, hogy életben van.
75-94	Az áldozat félelmében menekülni kezd, minél távolabb igyekszik kerülni a paptól. A pánikba esett állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc fejezet – Állapotok).
95-10	Az áldozat idegrendszere teljesen felmondja a szolgálatot, a lény meghal.

Szétzúzás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Lélek
Kisebb szféra: Csalás, Hatalom, Pusztítás
Hatalom: 40
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A Fohász hűen tükrözi azt a tényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágiája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket – ebben az esetben is. A Fohász hatásának ugyanis nem szab határt a személyes aura jelentette védelem. A pap a Fohász alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany – bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a Fohász megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszét repüld maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél láb sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A Fohász használatában számos lehetőség rejlik; könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. (A Fohásszal csupán olyan, a Személyes Aura védelme alatt álló tárgyat lehet megsemmisíteni, amit a karakter közvetlen közeléből kikerülve már nem tartozik a Személyes Aura hatása alá. Tehát fegyverek vértek esetleg, azonban például a kardművész fegyverei, avagy régi családi ereklyék semmi esetre sem)

Szférák zenéje

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Bőség, Gyógyítás, Megújulás
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: 1 óra
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

A pap megidézheti a tökéletes harmónia dallamait, a szférák zenéjét. A Fohász hatására a levegő megtelik a csodás hangokkal, s minden lény, aki a 20 láb sugarú körben tartózkodott, az egy óra elteltével frissebbnek és kipihentebbnek érzi magát. Fájdalomtűrés pontjaik a pap Kegy értékének négyszeresével növekednek, s annyi Pszi pontot kapnak vissza, mintha 2 órát meditációval töltöttek volna el. Ha valaki az egy óra letelte előtt kilép a körből, nem gyógyul, s Pszi pontjai sem töltődnek újra, mert megtörte a harmóniát, ami a folyamat előidézője volt.

Természeti lények megidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Természet,
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Viz
Hatalom: 27
Varázslás ideje: 5 kör
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 15 mérföld
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

Ezen Fohásszal a pap bármiféle, mágikus képességekkel nem rendelkező szörnyet megidézhet. Hogy mely szörny jelenik meg a hívásra, az a hely adottságaitól függ, a szörnynek ugyanis 15 mérföldes körzeten belül kell tartózkodnia. Ha ezen a területen nincs szörnyeteg, akkor vadállatok jelennek meg a megidézés hatására. A lények három kör után bukkannak fel, s barátsággal viseltetnek a pap iránt. Ha képesek közösen kommunikálni, a pap parancsokat is adhat nekik, amiket a józan ész határain belül a lények teljesítenek. Ha nem találnak közös nyelvet, a szörnyek megvédik a papot harc esetén, de mást nem tehetnek érte. A hatás ellen a szörnyek Asztrális ME-re jogosultak, s ha ez sikeres, nem jelennek meg a pap hívó szavára. Egyszerre 1d10 lény hallja a pap hívását, akiknek ME-jét egyenként kell meghatározni. Így előfordulhat például, hogy a pap 8 lényt hívott, de ebből 3 sikeresen ellenállt a mágiának, s csak 5 jelent meg.

Transz

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Elme, Fény, Igazság
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 1 óra
Hatás időtartama: Egyszeri
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: -
Ellenállás: -

A Fohász órájában a pap mély transzba esik, így képes lesz kommunikálni istenével. Egyetlen eldöntendő kérdést tehet fel urának, aki ha a kérdést fontosnak érzi, avagy a pap sok szolgálatot tett neki a közelmúltban, válaszol a kérdésre. A válasz nem feltétlenül lesz igaz! Ez különösen gonosz istenek esetében történhet meg, jó eséllyel számíthatunk ilyesmire például Ranagolnál. Ha a pap túl sokszor használja ezt a Fohászt, istene előbb-utóbb figyelmen kívül hagyja a túlbuzgó egyházfi kérdéseit, akármilyen fontosak legyenek is azok.

Útmutatás

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Mesterség, Nap, Utazás
Hatalom: 28
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: önmaga
Ellenállás: Mentális

A Fohász lehetővé teszi, hogy a pap tárgyak vagy személyek irányát felderítse. A mágia hatására érezni fogja a keresett tárgy vagy személy helyét, illetve irányát. Ez a hatás időtartamának lejártáig így is marad, utána minden érzet elvész – de a már betájolt irányban tovább haladhatnak. Tárgyak kereséséhez igen pontos leírással kell rendelkezni. Nem . egy esetben megtörtént, hogy a kísérletező papot hasonló, de nem a keresett tárgyhoz vezette el a Fohász. Személy keresése esetén tudni kell az illető nevét, korát, s lehetőleg leírását is. A keresett Mentál ME-re jogosult a mágia ellen, ha ez sikeres, jelenléte titokban marad. Megjegyzendő, hogy a Fohásszal nem csak kis tárgyak, de városok, épületek is kereshetőek, így a pap nemigen téved el. Hasznos tudomány Ynev hatalmas világában.

Űzés – átok

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Gyógyítás, Megújulás, Művészet
Hatalom: Lásd a leírást
Varázslás ideje: Lásd a leírást
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Lásd a leírást

A papok átokűzése a leghatásosabb semlegesítő mágia a boszorkányok és boszorkánymesterek mágiájával szemben. Tehát nem csak a papi átkokat, de a boszorkányok és boszorkánymesterek által megidézett átkokat is megszüntetheti. A Fohász hosszas előkészítést igényel, s a mágia

megidézésének időtartama is hosszú – annyi kör, amekkora Hatalomnak minősül a Fohász a pap számára. Az átok hatása akkor szüntethető meg, ha az űzés erősítése legalább megegyezett az átok eredeti erősítésével. Ha sikeres volt, az átok minden hatása megszűnik, de az addigi elváltozások nem. Azaz, ha egy átkozott személy ereje naponta kettővel csökkent, s csak a harmadik nap semlegesítették az átkot, ereje néggyel alacsonyabb lesz, mint az átok előtt.

Űzés – evilági lények

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Csalás, Művészet, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: mozgásértékű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász a rettegést okozó mágiához hasonlít, de annál sokkal mélyebb hatású. Az elűzendő evilági lény Asztrális MEre jogosult a Fohász ellen, s ha ez sikertelen, lélekölő félelem ébred benne a pappal szemben. Azonnal elmenekül, s csak egy hét után képes újra szembe kerülni a mágia használójával. Addig a pánikba esett állapot módosítói vonatkoznak a papra.

Véráldozat

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Holtak
Hatalom: 32
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 5 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: -

A vérmágia egy erős Fohásza, az áldozat vére a pap istenének kerül áldozati bemutatásra. A pap, miután a Fohászt elmondta, az ellenfél életerejét istenéhez irányítja. Így az áldozat a Kegy x 1 perc szintenkénti időtartam alatt (pl. harcban, vagy egyéb sebzésből kifolyólag) vesztett Fp-t és Ép-t természetes úton nem szerezheti vissza, s a mágikus gyógyítás is csak a szokásos mennyiség negyedét gyógyítja rajta. A Fohász hatása végleges, s csak egymás után alkalmazott Átokűzés és Mérgezés gyógyítása (lásd Gyógyítás) semlegesítheti. Ha az átokűzés sikeres volt (az erősítés ebben az esetben a Véráldozat erősítése), s a gyógyítás is végrehajtatott, az áldozat normális gyógyuló képessége visszatér.

Vérgát

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Mágia, Mesterség, Sötétség
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: Kegy x 1 nap
Hatótáv: Kegy x 10 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A vérmágia védőfohásza, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a pap által kijelölt területről. Ehhez a területet vérrel kell megjelölni, illetve körberajzolni határait. A Vérgát két módon alkalmazható. Az első módon a gátat csak az az egy lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták. A másik módszerrel minden, az adott lény fajába tartozó kreatúra távol-tartható, legyen az ember, ork, tigris vagy árnyjáró. Ebben az esetben az erősség a felére csökken. A rajzoláshoz felhasznált vér lehet kevert is. Annyi személy vagy lény vérét tartalmazhatja, amennyi a pap kaszt-szintje. A lények tartozhatnak egyazon fajba, avagy több különböző fajba is, ez utóbbi esetben minden képviselt faj egyedei számára áttörhetetlen lesz a gát. A vérgát vonalát csak a pap törheti meg, s ekkor a mágia eloszlik. Ő természetesen szabadon keresztülsétálhat a Vérgát vonalán, még akkor is, ha ahhoz a fajhoz tartozik, amelynek véréből rajzolták. A mágia ellen minden esetben érvényesül a célszemélyek Asztrális ellenállása

Villámcsapás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Lélek
Kisebb szféra: Tűz, Vihar, Viz
Hatalom: 30
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász alkalmazásával villám sújt le a pap által kijelölt helyre. Ellentétben más mágiahasználók villámaival, ez nem az ujj hegyéből, hanem az áldozat feje feletti magasságból csap le, így fedezékbe vonulni, pajzsot a pap felé tartani teljesen felesleges. A kiszemelt célpontot látnia kell a papnak, s felé kell mutatnia a Fohász elmondásakor. A villám sebzése Erősség*d3Sp. A villám minden esetben a fejet találja el. (Egyebekben megegyezik a Boszorkánymesteri mágia – Villámmágia részben leírtakkal)

A Nagy Arkánum litániái

A halál szava

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Fájdalom, Holtak, Sors
Hatalom: 45
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A pap ezen Fohásza képes kiszakítani a lelket a testből, azaz megölni az áldozatot. A mágia létrehozásához a papnak elég egy szót hangosan kimondania. A halál rendkívül fájdalmas, de legalább gyors. Legtöbbször a gonosz papok használják ezt a Fohászt – a testből így kiszakított lélek sokszor élőhalottként visszatér, s rettegésben tartja a környéket, ahol meghalt. Ám nem ritkán megesik, hogy a lélek bosszút esküszik halálának pillanatában. Ehhez sikeres Akaraterő és Karizma próbát kell dobnia (célszám 12). A dobásra +3-as módosítót kap az, akin esküdt ellensége hajtotta végre a Fohászt. Ha a dobás sikeres volt, a bosszút szomjazó lélek minden esetben a halál szavának használóján igyekszik beteljesíteni azt. Akinek csak Akaraterő próbája sikerül, az nem tud efféle láthatatlan kötődést kiépíteni ellenfelével, ennek ellenére visszatér. Ilyenkor közönséges élőholtként minden élő elpusztítására törekszik. Az áldozat Asztrális Ellenállását le kell gyűrnie a Fohásznak.

Asztrálfátyol

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Kisebb szféra: Csalás, Érzelem, S ötétség
Hatalom: 33
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

Ez a Fohász az egyik legkülönösebb és leghatékonyabb asztrális védelem. A mágia egy személyre hat, s ha az valamely ok miatt ellenszegülne a Fohásznak, Asztrális Ellenállását le kell gyűrnie a Fohásznak. Alkalmazásakor meg kell

érinteni a kijelölt személyt a jobb kéz mutató ujjával, s eközben kell elmormolni a védő ige szavait, Az asztrálfátyol elrejti az asztrális testet, mintegy álcázza, így megnehezíti annak megtámadását illetve megfigyelését. Ez annyit jelent, hogy a Fohász idejére az Asztrális Ellenállás minden támadó vagy befolyásoló mágia ellen 10 ponttal, minden olvasás és észlelés ellen pedig 15 ponttal növekszik.

Asztrálpöröly

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Kisebb szféra: Álom, Érzelem, Művészet
Hatalom: 35
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy/2 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász tulajdonképpen ellentéte az Asztrálfátyolnak, célja az ellenfél asztrális védelmének lerombolása. A Fohász hatása gyors és nagyon erőteljes, valóban egy pörölycsapásra emlékeztet. A Fohász idejére az ellenfél asztrális védelme d20 ponttal csökken, ha Asztrális Ellenállását legyűrte a pap fohásza. Ez az időtartam leteltével visszatér, mert a pöröly nem a pajzsot hasítja szét, pusztán időleges utat nyit valamely asztráltámadás előtt.

Álca

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend
Kisebb szféra: Csalás, Sötétség, Vihar
Hatalom: 28
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: önmaga
Ellenállás: -

A fürkésző pillantások elől rejtheti el magát a pap ily módon. Az őt fürkésző varázslatokat nem lehetetlenné teszi, hanem megtéveszti. A KM feladata annak eldöntése, hogy az adott varázslat ismeretében „félretájékoztassa" azt, aki a mágia alanyára kíváncsi. A különféle befolyásoló varázslatok ellen nem nyújt védelmet, csupán az érzékelő jellegűeket vezeti félre, +10-et adva mind az Asztrális mind a Mentális ellenálláshoz

Átok

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Pusztítás
Hatalom: 35
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

Ezt a Fohászt is többnyire gonosz jellemű papok alkalmazzák, de egyik formája az Élet jellemű papoktól sem idegen. A papi átkok erősebbek mind a boszorkányi, mind a boszorkánymesteri átkoknál. Azon vállfajuk, amelyet csak a gonosz jellemű̋ek alkalmaznak, tulajdonság vagy harci pont csökkenést okoz. A csökkenés nem túl jelentős, viszont folyamatos, s csak az átok elűzésével állítható meg. Ily módon például egy gonosz pap megátkozhat egy harcost, hogy annak TÉ-je csökkenjen. A játékosnak természetesen ezt ékes szavakkal kell megfogalmaznia, mivel éppen ezen áll vagy bukik az átok hatásossága. Nagyjából így hangzana hát a pap szájából: „Nyomorult féreg! Ranagol nevében sújtlak iszonyú átkommal, hogy ismerd és rettegd őt! Fegyvered hagyjon cserben, erőd apadjon el, agyonveretve leld nyomorú véged, s örökké kísértsen a vereség szelleme! Pusztulj erről a világról!.."

Az átok Erőssége egyrészt a Fohász erőssége, másrészt egy -5-től +5-ig adható szám, amit a KM határozhat meg, az átok szövegének ismeretében. Az átok szövege meghatározza a Fohász idejét is; minél hosszabb a szöveg, annál tovább tart a Fohász. A hatás egy tulajdonságpont csökkenés naponta, illetve 2 pontos csökkenés, ha képzettségről vagy harci értékről van szó. A papi átkok másik képviselője inkább a kiátkozás nevet érdemelné. Ezt Élet jellemű papok is használhatják, de csak rendkívül súlyos esetben. (Ekkor az Élet szféra is támogatja a fohászt) Ennek lényege, hogy a saját valláshoz tartozó áldozatot a pap kitaszíthatja istene kegyéből. Ez csak akkor lehetséges, ha az áldozat valóban súlyosan vétett vallásának szabályai ellen. Ha a pap feleslegesen alkalmazza a Fohászt, vagy egyenesen önző céllal, s nem istenének érdekeit szem előtt tartva, a varázslat nem jön létre, a pap pedig egy hétig csak a maximum 15 alap hatalmú Fohászokhoz folyamodhat. Az efféle kiátkozás a papokra nézve a legsúlyosabb, mert elmúltáig a Isteni Kegy képzettsége 0. szintűnek számít. Megszüntetése Átokűzéssel lehetséges, de mindaddig nem sikerülhet, míg a kiátkozott jóvá nem teszi elkövetett bűnét. A nem papi kasztú áldozatok minden harcértéke (TÉ, VÉ, Sp) -2-vel csökken, s állandó reményvesztettség jellemzi majd viselkedésüket. Ez is az átok elűzéséig tart, s a papnál leírtak vonatkoznak rá. Az átok első formája ellen az Asztrális ellenállás véd, a második típus mindig hatásos, ha a kiátkozás jogos, ám sohasem, ha jogtalan.

Elemi lények szólítása

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Kisebb szféra: Tűz, Vihar, Víz
Hatalom: 28
Varázslás ideje: 5 kör
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

Ez az idéző mágia kisebb erősségű elementál hívását teszi lehetővé. A mágia kaput nyit a Belső Síkok egyikére, s egy, a pap által kiválasztott elemi lény megjelenik a pap által megjelölt helyen, az Elsődleges Anyagi Síkon. A lény engedelmeskedik a pap parancsainak, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat követni is képtelen. Szintenként 2 körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon, majd nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a Kalandmesterek könyvében található Bestiáriumban olvashatóak.

Engedelmesség – állatok

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Kisebb szféra: Utazás, Vadon, Vihar
Hatalom: 22
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

Ezzel a Fohásszal a pap rá tudja kényszeríteni akaratát az állatokra, nevezetesen Kegyként egy állatra, mely 30 láb sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. Mentálisan képes utasítani őket, ehhez szavakat nem kell használnia, mindössze arra koncentrálnia, mit cselekedjék az adott állat. Egy körben maximum 10 állatnak képes utasítást adni, a többi addig mozdulatlanul áll, vagy ha megtámadják, védekezik. Egy parancs teljesítése nem tart szükségszerűen csak egyetlen körig, az őrzés vagy támadás például a teljes időtartamot kitöltheti. Az állatok rendelkeznek már asztrális testtel, s mentális csírával is, de ezek ereje annyival

kisebb, mint a pap és általában az ember asztrális és mentális kisugárzása, hogy nem kell Erősség-próbát tenni. Ez a mágia csak az állatokra alkalmazható, a fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem.

Engedelmesség – növények

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Utazás, Vadon, Vihar
Hatalom: 15
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A Fohász szinte mindenben megegyezik az Engedelmesség – állatok nevűvel. Kisebb a Hatalma, mert a növények még igazi asztráltesttel sem rendelkeznek. A mágiával növények reakciói befolyásolhatók, így egyes veszélyes, de tudattal nem rendelkező növények ártalmatlanná tehetők. A pöfetegek pl. nem robbannak szét ezernyi spórát lövellve, az indákat használó ragadozó növények mozdulatlanok maradnak, stb. A Fohásszal a növényeknek parancsolni nem lehet, csak mozgásukat korlátozni illetve befolyásolni – mivel sem asztrális, sem mentális testtel nem rendelkeznek, így nincs tudat, mely a parancsot végrehajtaná.

Életerőcsapolás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Pusztítás
Hatalom: 36
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: -
Ellenállás: -

A Halál szféra ezen Fohászával a pap életerőt vonhat el ellenfelétől, és saját gyógyulására használhatja fel. A papnak meg kell érintenie áldozatát, ami sikeres közelharci Érintő Támadó dobást igényel (lásd Harc fejezet – Érintő támadás) – eredményesség esetén az alany Erősség*d3 Sp-t veszít. Amennyiben az Erősség meghaladja a célpont Fizikai ellenállását, úgy az okozott sebzés az Ép-ből vonandó. Ezt a mennyiséget a pap saját gyógyítására használhatja fel: egy okozott Fp egy Fp vagy egyharmad Ép gyógyulást jelent, míg 1 Ép egy Ép, vagy 3 Fp gyógyulását. Az elveszett Sp-k a hagyományos módon gyógyíthatók.

Érzékelés – átok

Szféra: Lélek
Mana-pont: 13
Erősség: 25
Varázslás ideje: 15 perc
Hatás időtartama: 1 szegmens
Hatótáv: Érintés
MágiaEllenállás: Asztrális
Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Fény, Gyógyítás, Nap
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 15 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Lásd a leírást

A Fohász megfelel a boszorkányok és boszorkánymesterek Átok azonosítás mágiájának, de minden típusú átkot képes felismerni, s ismérveit a pap tudomására hozni. A Fohász – amennyiben Erőssége nagyobb az Átok Erősségénél – megmutatja az átok pontos hatását, s hogy ki alkalmazta azt az áldozaton. A varázslás ideje 15 perc, de az összes információ egy pillanat alatt jut el a paphoz, i mágia megidézéséhez szükséges idő elteltével.

Érzékelés – hazugság

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Fény, Igazság, Nap
Hatalom: 28
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Mentális

A Fohász hatására a pap megérez minden hazugságot, ami az időtartam alatt környezetében elhangzik. Ha a beszélő hisz saját igazában, a Fohász is annak fogadja el még ha valójában tévedés is! A hazugság ezen vizsgálata megtéveszthető, ha a vizsgált személy Mentális Ellenállása nem gyűri le a Fohász..

Érzékelés – mágia

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Fény, Mágia, Tudomány
Hatalom: 28
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

A Fohász segítségével a pap bármely mágikus energiát érzékelhet. Ez sugározhat tárgyakból, jelekből, rúnákból is. A Fohász a mágia természetét és erősségét nem mutatja meg, csak jelenlétét, és helyét érzékeli.

Hang

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Álom, Elme, Utazás
Hatalom: 20
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy/2 kör
Hatótáv: Kegy x 15 mérföld
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász segítségével a pap telepatikus üzenetet küldhet egy konkrét személynek. Az üzenet a címzett elméjében szólal meg, a pap hangján. A szöveg vagy dallam hossza nem haladhatja meg a fél kört, de más megkötés nem vonatkozik rá. A személy lehet a pap ellensége is, aki ellenállhat ezen mágiának, ha Mentális ellenállását nem gyűri le a pap istenének hatalma. A Fohász nem igényli hangok kimondását, elegendő némán elrebegni a Fohász igéit.

Hazatérés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Lélek
Kisebb szféra: Megújulás, Mesterség, Utazás
Hatalom: 35
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: önmaga
Ellenállás: -

Ezzel a Fohásszal a pap minden körülmények között visszakerül abba a templomba, melyet otthonaként ismer. Ez legtöbbször az a hely, ahová a legtöbb érzelem fűzi, s ahol ennek következtében a legtöbbet tartózkodott. Természetesen ez csak saját istenének temploma lehet. A visszatérés az Elsődleges Anyagi Sík minden pontjáról megtörténhet, de más síkról nem. A Fohász szavainak kimondása után a pap azonnal teleportál, s a templom oltára előtt találja magát.

Kétkedés

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Kisebb szféra: Csalás, Elme, Hatalom
Hatalom: 28
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 2 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A pap Fohászának hatására az áldozat elveszti magabiztosságát mind saját magában, mind céljainak jogosságában. Kivész belőle a lelkesedés, az a hajtóerő, ami eddig nem engedte visszavonulni, meghátrálni a küzdelem elől. Ennek hatására az áldozat megrendültnek minősül (lásd Harc fejezet -Állapotok).

Mentálfátyol

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Kisebb szféra: Csalás, Elme, Sötétség
Hatalom: 33
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrálfátyol nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik

Mentálpöröly

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Kisebb szféra: Elme, Hatalom, Pusztítás
Hatalom: 35
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy/2 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrálpöröly nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik

Méreg lassítása

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Rend
Kisebb szféra: Bőség, Gyógyítás, Megújulás
Hatalom: 35
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Alkalmazó
Hatóterület: önmaga
Ellenállás: Asztrális

A Fohász a pap szervezetébe került mérgek hatását képes csökkenteni, amennyiben a Fohász Erőssége eléri a méreg erősségét. (Mágikus mérgek esetében a méreg Erőssége + 10-et).

Siker esetén a méreg hatása és hatóideje is egy kategóriát csökken. A Fohász többször is alkalmazható.

Mérgezés

Támogató Nagyobb Szféra: Halál
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Pusztítás
Hatalom: 37
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Fizikai

A Fohász hatására a pap ujjának hegyéről méreg jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres közelharci Érintő Támadásdobás szükséges (lásd Harc fejezet – Érintő támadás), ez után az Erősségnek le kell győrnie az áldozat Fizikai Ellenállását. A méreg típusát a pap választja ki, az azonban csak olyan méreg lehet, amit a pap el tudna készíteni (sikeres Mesterség – Méregkeverés próba a Mozaikmágia – Átalakítás mozaiknál lévő szabályoknak megfelelően), és semmilyen körülmények között nem okozhat halált.

Rettegés

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Kisebb szféra: Csalás, Elme, Hatalom,
Hatalom: 33
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A Fohász sokban hasonlít a hasonló nevű boszorkányvarázslathoz. Hatására a pap sokkal hatalmasabbnak és félelmetesebbnek tűnik ellenfelei szemében, szinte legyőzhetetlennek látszik. Ezért az ellenfelek megfélemlítettnek minősülnek, ha Asztrális ME-jük sikertelen (lásd Harc fejezet – Állapotok) Az időtartam lejártával csak akkor térnek vissza, ha eredendően komoly céljuk volt a pappal és kísérőivel. Ily módon például útonállók bandája nem fog visszatérni, ha egyszer lélekszakadva elmenekült, hiszen továbbra is tartanak a pap hatalmától.

A Fohász célpontja legfeljebb Kegy/2 (lefelé kerekítve) célszemély lehet, a hatótávon belülről kiválasztva.

Természet megidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Lélek
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz
Hatalom: 35
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

Ezzel a Fohásszal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmesség – állatok/növények esetében hanem a segítségüket kérik. A Fohász hatására 15 láb sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A Fohász nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja – tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap megsegítésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejti ki hatását. A Fohász hatási alatt áltó állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettnek – a növényeké még annyira sem – nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaikkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A hatás félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A mágia természetesen csak ott lehet

igazán hasznos, ahol megfelelő menny-iségű és minőségű növény vagy állat – szerencsésebb esetben mindkettő – áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít – hiába van egy kisebb réten rengeteg fűféle, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a Fohászt leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdemes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a sebzés még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 10d3 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékosa valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt.

Vadak szólítása

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Lélek
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Kegy / 2 mérföld
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

A Fohász hatására d20 különböző fajú emlős érkezik a paphoz. Ezek az állatok barátságosak lesznek megidézőjükhöz, de a pap csak az Engedelmesség – állatok Fohász segítségével képes irányítani őket. Az állatok a pap környékén maradnak, amíg jónak látják, vagy míg a pap irányítása alatt állnak, azután szétszélednek. Akár meg is szelídíthetők; az ismert, közönséges eljárásokkal alkalmasint elérhető, hogy kövessék megidézőjüket (lásd Idomítás – Képzettségek fejezet).

Vihar

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz
Hatalom: 25
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Kegy x 10 perc
Hatótáv: 1 mérföld
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Fizikai (lásd leírást)

A Fohász hatására felhők gyülekeznek a pap által megjelölt helyen, s a varázslás idejének végén tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel vihar tör ki. A vihar középpontja nem lehet 250 lábnál messzebb a paptól. A vihar gátolja az utazást, menedékbe kényszerítve a szabad ég alatt tartózkodókat. Villámait a pap nem irányíthatja, ám bizonyos mértékig befolyásolhatja. Amennyiben az Erősség 30 felett van, a találat a megjelölt helytől 2+d6 lábra csapódik be, ha az Erősség 35 vagy annál nagyobb, a villámok a pap által kiválasztott helyet vagy személyt éri. Sebzése 5d3 Sp, ellene a szokott módon érvényesül az áldozat Fizikai ellenállása. Az időtartam leteltével az idő kitisztul, a vihar nyomtalanul eloszlik.

Vízlélegzés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Lélek
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz
Hatalom: 25
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Fizikai

Ez a Fohász lehetővé teszi a pap számára, hogy természetes módon kapjon levegőt a víz alatt is, ameddig a mágia hatóideje azt megengedi. Mindazokra rábocsáthatja korlátozás nélkül ezt a mágiaformát, akik alávetik neki magukat, míg azok, akik valamilyen okból tiltakoznak ez ellen, azok Fizikai ellenállását le kell gyűrnie a pap istenének hatalmának. Nem teszi viszont továbbra sem lehetővé a víz alatti beszédet vagy a szabad mozgást.

Vérgyűjtés

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Holtak
Hatalom: 32
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy/2 perc
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A vérmágia ezen alapfohásza segítségével a pap a kívánt személy vérét összegyűjtheti és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti. A Fohász elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe a vért fel kívánja fogni. (Ez lehet bármi, amiből nem folyik ki.) Ezek után az áldozaton ütött sebből a mágia hatására a vér az edénybe áramlik, méghozzá igen látványosan. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé kúszik, majd belecsorog. Az így gyűjtött vér soha nem alvad meg, tehát mindig felhasználható marad. Minden egyéb módon lecsapolt vér esetében meg kell gátolni az alvadást, ami különböző anyagok felhasználásával lehetséges. A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Fp-t és Ép-t veszített a hatás időtartama alatt. Egy Fp veszteség 1 gyűszűnyi, egy Ép pedig egy kis pohárnyi vért jelent.

Vérzés

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Pusztítás
Hatalom: 37
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

Ez a kegyetlen Fohász szintén a vérmágia része. A pap rámutat áldozatára, s mutatóujjának hegyével lassan egy képzeletbeli vágást ejt rajta. A papnak sikeres távolsági Érintő támadást kell tennie (lásd Harc fejezet – Érintő támadás), s siker esetén a seb azonnal megjelenik az áldozat testén. A vágás mély és fájdalmas, nem csak Fp, de Ép veszteséggel is jár. A seb nem záródik össze, s folyamatosan vérzik. A Fohász időtartama alatt a sebzés körönként d10 Fp, s minden 10 Fp elvesztése után egy Ép vesztésével jár. Ha a Fohász időtartama véget ért, de a sebet nem kötözték be, a vérzés körönként egy Fp intenzitású. A pap a fent leírt Vérgyűjtéssel összhangban is használhatja e Fohászt. Ha az okozott sebet a mágia időtartamának lejárta előtt kezelik, vagy mágiával teljesen meggyógyítják, a vérzés eláll. Ehhez Gyógyítás képzettség-próba szükséges (célszám a Fohász Erőssége+10), és egy teljes-körös cselekedet. A hatás idejének lejártával a célszám 15-re módosul.

A nagy Arkánum rituáléi

Asztrális viadal

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Fény, Érzelem, Művészet
Hatalom: 30
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

E nagy hatalmú rituálé segítségével a pap megpróbálkozhat olyan kimagasló intelligenciájú (kiegyensúlyozottságú) az Asztrálsíkon élő lények elűzésével, akik valakit az Anyagi Síkon befolyásolnak, hatalmukban, avagy megszállva tartanak. Eme lények természetesen Asztrális ellenállást természetesen le kell gyűrnie a Fohásznak, s nagy

valószínűséggel ott is hagyják előző áldozatukat. Ha a Fohász legyűrte ellenállásukat, akkor többé nem is próbálkozhatnak a visszatéréssel, s a pap hatalmától megrettenve előle is elmenekülnek. Azonban ha ellen tudnak állni, nagy valószínűséggel az ellen fognak fordulni, aki megpróbálkozott az elűzésükkel. Ennél a Fohásznál is érvényes az a megjegyzés, hogy amennyiben a Fohász erőssége 15-tel meghaladja az adott lény Asztrális Ellenállását, az elpusztul.

Ezek a Fohászok azonban hatalmas energiákat igényelnek, és iszonyú hullámokat vetnek az Asztrálsíkon. Annak az esélye, hogy más asztrállények is felfigyelnek erre, a Fohász minden 10 E-je után 10%-kal nő. Az ilyen természetű és erősségű Fohászok általános kísérőjelensége, hogy hatásaik az Anyagi Síkon is érezhetőek. Leírását lásd a Papmágia elején, a Lélek szféra általános ismertetésénél.

Asztrális kitaszítás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Káosz
Kisebb szféra: Érzelem, Fény, Nap
Hatalom: 35
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Kegy x 50 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

E rituálé segítségével egész területek tisztíthatók meg az anyagi síkon a belső síkok lakóinak oda átsugárzó kellemetlen hatásától. Ha elvétik Asztrális ellenállásukat legyűri a Fohász, mindazok a lények, akik az adott sík megfelelő helyén tartózkodnak (a középpontot a pap jelöli ki) kitaszíttatnak arról a helyről, s oda többé nem is térhetnek vissza. Azok a lények, akiknek 15-tel meghaladja a Fohász erőssége az Asztrális ellenállását, elpusztulnak. Csupán azok az asztrálsíkon lakó lények nem szenvednek semmilyen károsodást, akiket a pap szólított maga mellé, vagy akik önként szegődtek a szolgálatába. Szüksége is van a segítségükre, hiszen akiket ily módon a lakóhelyükről akarnak elűzni, ha tehetik, ellenszegülnek a pap akaratának, s igyekeznek minden módon őt megakadályozni a Fohász befejezésében. Erre bármilyen eszközt felhasználnak. Általában csupán a Fohász ötödik körében kezdik érezni annak hatását, s csak a hetediktől kezdődően képesek meg is támadni annak megidézőjét.

Feltámasztás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Gyógyítás, Megújulás, Sors
Hatalom: 55
Varázslás ideje: fél nap
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

Ez a Fohász talán a legnagyobb koncentrációt és figyelmet követeli az összes papi mágia közül. Segítségével egy testbe nem csak a lélek, hanem maga az Élet Princípiuma is visszaadható, így az adott lény maradéktalanul visszahozható az életbe. A Fohász hosszú előkészítő munkát és zavartalan fél napot igényel a holttest feltámasztásához. A Fohász csak megszentelt földön, megszentelt oltáron hajtható végre. Legalább három pap együttműködése szükséges hozzá, akik azonos istent imádnak. Hármuk közül a vezető pap intézi a Fohászt a Hatalom ellen, a többiek ezen felül segítik a Kegy elnyerésében (lásd Papi mágia – Papok varázslása). A papok száma háromnál nagyobb is lehet. A Fohászt csak az Isten által kedvelt időben szabad elvégezni; a segítségül hívott felszentelt tárgyak, gyertyák, eszközök értéke legalább 1000 arany értékű kell, hogy legyen (ezen tárgyakat a Feltámasztás előtt fel kell áldozni). A vezető pap végzi a szertartás jelentős részét, míg társai állandó Fohászkodás közepette szent igék kántálásával mágikus energiaörvényben tartják a holttestet. Ha a lélek visszatért a testbe, s az élet princípiuma ismét jelen van, a hatás véget ér. A most már élő lény maximális Ép-vel és Fpvel ébred hosszú álmából. Nem fog emlékezni a halála és a feltámasztás közötti időre, számára a Külső Síkokon töltött idő elvész. A feltámasztás csak akkor lehet sikeres, ha-az áldozat vallása megegyezik a papok vallásával, vagy az áldozat az adott isten szolgálatában vesztette el életét.

Feltámasztani csakis egy hétnél nem régebbi holttestet lehetséges. Mindazok, akik életük végén, végelgyengülésben haltak meg, csakis kivételes esetben, az adott isten személyes beleegyezésével (KM) támaszthatók fel. Ugyancsak hasonló elbírálás alá esik minden erőszakos vagy idő előtti haláleset. Fontos tudni, hogy a feltámasztásnak nem csupán anyagi, de politikai és kultikus vonatkozásai is vannak, emellett nem feltétlenül kedvelik az istenek. Azokat, akiknek az újáélesztése nem hajt a későbbiekben közvetlen hasznot az adott istennek, semmilyen körülmények között NEM támasztja fel.

Mindebből következik, hogy a papok nem fognak feltámasztani boldog-boldogtalant, még ha együtt van is a szükséges pénz.

Földrengés

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Kisebb szféra: Tűz, Vadon, Vihar
Hatalom: 46
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 5 mérföld
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

Ez a hatalmas erejű Fohász vad földrengést idézhet, s ezzel falvakat, kisebb városokat, városrészeket dönthet romba. A pap kijelölheti a rengések epicentrumát, egy tőle maximum 5 mérföldre levő pontot. A hatás a Fohász Erősségétől függ. A rengések 1-5 mérföldre terjednek középpontjuktól, s legerősebben az epicentrumban lesznek érezhetők. A Fohász az epicentrumban Erősség*d3Fp-t sebez percenként. Kifelé körkörösen csökken, méghozzá 300 lábanként. A sebzés a második háromszáz lábon a kidobott sebzés fele, a harmadikon harmada stb. lesz. A sebzés minden ott élőt érint, a házak és fák sem állhatnak ellen a földrengés ere-



jének. 25 erősség felett a fából tákolt épületek, 30-as Erősség felett az agyagból emeltek; 35-ös erősség felett a kőből épült házak is összedőlnek. Ennél kisebb erősségek az adott kategóriában csak rongálást vihet végbe. Amennyiben a területen más Isten temploma megtalálható, úgy van rá esély, hogy az meggátolja a hatás kialakulását.

Gólemteremtés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Halál
Ellenző Nagyobb Szféra: Természet, Lélek
Kisebb szféra: Teremtés, Tűz, Tudomány
Hatalom: 48
Varázslás ideje: egy hét és egy nap
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

A Fohász lehetővé teszi a varázslóknál már leírt kő- illetve vaslények készítését, egy egyszerűbb és hatásosabb módon. A gólem készítésére a varázslók több mozaikot is felhasználnak, a papok ezt egy Fohásszal képesek elérni. Az előkészítő munka a papoknál hosszabb. Ismeret – Élettan próbával (célszám 25) lehetséges elkészíteni a szobrot, amire utána egy héten át minden nap Szertartás varázslatot kell celebrálni. Mindannyiszor az Életadás szertartását, ami kifejezetten a gólemek készítésére alkottatott. Ha az egy hét letelt, elérkezik a teremtés napja. A pap ekkor használja a Gólemteremtés Fohászt, ami a testbe életet lehel. Ezek után a gólem teljesen megfelel a varázslóknál leírt gólemnek; a pap irányíthatja, utasításokat adhat neki. Egy pap egyszerre csak egy gólemet birtokolhat.

Holtak megelevenítése

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Holtak, Sors
Hatalom: 45
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás:

Ezt a rituálét csak gonosz papok alkalmazzák, segítségével pillanatnyi uralmat nyerhetnek az elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 20 láb sugarú körben minden holttestet mozgásra kényszerítsenek, Kegy x 1 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait, s zombiként harcolnak. Ha a hatás időtartama lejárt, a holttestek-a földre rogynak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébiránt mindenben követik a pap által kiadott parancsokat, s a mágia csak erősebb Mágia szétoszlatásával szüntethető meg.

Időjárásellenőrzés

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Kisebb szféra: Utazás, Vihar, Víz
Hatalom: Lásd a leírást
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Lásd a leírást
Hatótáv: Lásd a leírást
Hatóterület: lásd leírást
Ellenállás: -

A Fohász hatalmat ad a papnak az időjárás felett. Kétféleképpen alkalmazható. Az első alkalmazási mód olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott ég hajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet s pap. Ezek mind elképzelhető lehetőségek, a pap ezekből válogathat. A Fohász erőssége ez esetben csupán 25, időtartama 1 óra. Az egy óra eltelte után az idő változni kezd, lassan, természetes úton. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, meglehet, éppen a pap által létrehozott stabilizálódik. A második, erősebb változást, tehát több energiát követelő módszer Hatalma 35. Ezzel az időjárás a szélsőségekig megváltoztatható: a sivatagban hó eshet, Beriquel partvidékén hőhullám söpörhet végig. Előidézhetők egyedi időjárási jelenségek is, melyek lehetnek pusztítóak, mint a tornádó vagy a hurrikán, esetleg meghökkentők, mint sivatagban a szivárvány vagy a sarki fény. Amennyiben pusztító időjárást kíván létrehozni, a Fohász Hatalma 40-re nő (Azonban ez esetben a Halál szféra is a Támogató szférák közé kerül). A hatóidő ilyenkor Kegy x 5 perc, s a hatás megszűntével az időjárás azonnal visszaáll abba az állapotba, amiből a pap kimozdította. A hatótávolság mindkét esetben egy két mérföld sugarú kör, melynek középpontja a paptól maximum három mérföldre lehet.

Időkapu

Támogató Nagyobb Szféra: -
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: -
Hatalom: 60
Varázslás ideje: egy hét
Hatás időtartama: 1 óra
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A Fohászot nyugodt lélekkel nevezhetjük a papi hatalom egyik csúcspontjának. Az egyik legmisztikusabb dimenzión, az időn vezet keresztül – lehetővé teszi az utazást távoli múltba vagy messzi jövőbe (azaz egy negyed évezred az a minimális mozgás, amit előre, avagy hátra tehettünk az időben. Nem tudni, mindez miért van így; az istenek akarata nem tesz lehetővé ennél kisebb ugrást). Oly kevesen tudtak mindeddig tökéletesen működő Időkaput alkotni, hogy valódi hatásáról feljegyzések sem állnak rendelkezésünkre. Annyi bizonyos, hogy a kaput nyitó pap meghatározhatja, melyik időpontba vezessen az átjáró, s Ynev mely tájára. A kapu egy órán át marad nyitva, majd megsemmisül. Előkészítéséhez két hét szükséges. A kapu helyét Szertartás varázslattal meg kell szentelni, majd féldrágakövekből kapukeretet kell építeni – vagy építtetni – hozzá Ennek értéke legalább 5000 arany, kialakítása ügyességet és speciális stabilizáló Fohászokat igényel (a kaput mesterember kell, hogy készítse, és mestermunkának kell, hogy elkészültekkor minősüljön). A stabilizáló Fohászok Hatalma csupán 10-es, de a két hét alatt a stabilizáló pap nem Fohászkodhat semmi másért. Ha a két hét letelt, végre végrehajthatja az Időkapu szertartását, mely 6 órát vesz igénybe. Ennek végeztével – siker esetén – a kapu nyitva áll. Csak a megnyitás oldaláról lehet átlépni rajta; ez meggátolja a nem kívánatos látogatók behatolását. A kapun való átlépés komoly veszélyt jelent: nincs mód a visszatérésre újabb Időkapu nélkül, így, aki megtette e lépést, örökre a számára idegen időben ragad, ha nem talál valakit, aki az akkori időben képes az Időkapu létrehozására. Az időutazás máig felderítetlen terület Yneven, senki sincs tisztában igazi működési elveivel, mi több, még pontos hatásaival sem.

Isteni áldás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: -
Kisebb szféra: Gyógyítás, Harc, Megújulás
Hatalom: 42
Varázslás ideje: mozgásértékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

Sokban hasonlít ez a Fohász az Áldáshoz, de annál mérhetetlenül nagyobb erejű. A mágia ugyanis felhívja a pap istenének figyelmét az érte harcoló halandóra. Ha annak céljai valóban szolgálják az isten érdekeit, s

helyzete valóban válságos az adott pillanatban, a hatás létrejön. A pap és segítőtársai (minden papon felüli személy 1-el növeli a Fohász célszámát) szükség esetén nyomban 6d10 Fp-t és 1d10 Ép-t gyógyulnak (Az isten – azaz a KM – felülbírálhatja ezt; bizonyos esetekben, ha a pap istene úgy ítéli, több Fp-t és Ép-t is juttathat a Fohász alanyainak, avagy éppenséggel kevesebbet.)

Harci értékeik mindegyikéhez, (tehát a TÉ-hez, VÉ-hez és Sp-hez) +4 pont adódik. Asztrális és Mentális védelmük 10 ponttal nő, harci kedvük felülmúlhatatlan lesz. A pap ellenfelei Asztrális ME-re jogosultak, s ha ez sikertelen, ők is érzik (de csakis azok, akik Asztrális ellenállást legyűrte az isteni hatalom), hogy a pap istene ellenük harcol. Elvesztik minden küzdőkedvüket, s birkaként hullanak a pap szövetségeseinek csapásaitól, a megrendültség szabályai vonatkoznak rájuk (lásd Harc fejezet – Állapotok). Az idő lejárta után az istentől nyert Fp-k és Épk természetesen nem válnak semmivé.

Isteni látás

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Fény, Nap, Mesterség
Hatalom: 36/40
Varázslás ideje: 1 óra
Hatás időtartama: 15 perc
Hatótáv: Lásd a leírást
Hatóterület: önmaga
Ellenállás: -

Ezzel a Fohásszal a pap átláthat a síkok között, s megpillanthatja az általa kiválasztott Belső avagy Külső síkot. A Fohászhoz szükség van egy ember méretű ezüsttükörre. A kép a tükrön jelenik meg, ám a pap nem befolyásolhatja, hogy a választott sík mely része látható. Ha a Belső Síkok egyikére kíván átlátni, úgy a Fohász Hatalma 30, ha a cél a Külső Síkok valamelyike, a Hatalma 36-ra módosul. A látott képek nem mindig lesznek összefüggőek, de minden esetben a valóságot mutatják. Előfordulhat például, hogy a 15 perc alatt a Víz Elemi Síkjából a pap csak valami hatalmas kékséget lát, a végtelen vizet. Kevesen kísérleteztek eddig ezzel a Fohásszal, de közülük sem utalt eddig senki olyasmire, hogy netán valamely istent sikerült volna megpillantania a segítségével.

Külső síkok lényeinek megidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Halál
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Hatalom, Holtak, Mesterség
Hatalom: 48
Varázslás ideje: 1 óra, ill. mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Lásd a leírást (1 nap, vagy veszély elmúlta)
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A pap ezt a Fohászt két módon használhatja fel, s oly lényeket szabadíthat e világra, melyek könnyen kisebb városok, falvak pusztulását okozhatják. Az első alkalmazási mód esetén a pap hosszasan előkészül a szertartáshoz, oltárt épít és felrajzolja istenének szimbólumát a megidézés helyére. Ezek után hozzákezd az idéző rituáléhoz, s várja a lény érkezését. A Külső Síkról érkező lény minden esetben a pap istenének síkjáról kerül át az Elsődleges Anyagi Síkra. Segíteni fogja a papot, egy napig vele marad, mindenben követi, majd nyomtalanul eltűnik; visszatér saját lakhelyére. A megidézett lény az isten szolgáinak, angyalainak vagy ördögeinek egyike lesz. A lény bizonyos esetekben dönthet úgy, hogy nem kíván megjelenni a pap hívására. (amennyiben Asztrális ellenállását nem gyűri le a Fohász). A második alkalmazási mód fontos küldetés veszélybe kerülésekor használandó. Lényegében nem is megidézés, inkább gyors, hatásos üzenet a pap istenének, mely tájékoztat a veszély nagyságáról. Ha az isten a veszélyt valósnak és súlyosnak érzi, leküldi valamely szolgáját a pap megsegítésére. A szolga a veszély elmúltával visszatér saját síkjára. Ebben az esetben lényegtelen az Asztrális ellenállás, de ha a hívás oka nem komoly, a lény semmiképpen nem jelenik meg.

Lélekáldozat

Támogató Nagyobb Szféra: Halál
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Hatalom, Holtak, Sors
Hatalom: 48
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Hatás időtartama: Pillanat
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász hasonlít a Halál szavához, de sokkal erősebb annál. Gonosz papok alkalmazzák istenük kiengesztelésére, ellenfelük elsöprésére. Ha hibáztak, s vezekelniük kell, minden bűnük megbocsáttatik, amennyiben az adott vallás valamely fő ellensége e mágia által leli vesztét. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Asztrális ellenállását legyűri a Fohász, s a pap meg tudta érinteni szent jelképével (közelharci Érintő támadás, lásd Harc fejezet). A lélek nem távozik szabadon, miként közönséges halálkor, hanem a pap akaratának foglya marad – a pap istenének áldoztatik fel. Az így megölt személy feltámasztására nincs mód, mert lelke megsemmisül. Amennyiben a célpont szintén Kegyelt, úgy lehetősége van az Istenének, hogy megóvja. Ekkor az Asztrális ellenállás és a célpont Kegyeltség értéke (Kegy+d20-10) közül a nagyobbat kell figyelembe venni.

Lélekcsapda

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Csalás, Holtak, Sötétség
Hatalom: 45
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 1 nap
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Asztrális

A Fohász segítségével egyetlen személy lelke csapdába ejthető, s drágakőben megőrizhető. A Lélekcsapdát két módon lehet felhasználni. Az első alkalmazási mód esetén a lélek már szabad, a pap csak befogja az erre alkalmas kristályba. Így a holtak lelke megőrizhető, s alkalmas varázslatokkal a testbe visszahelyezhető lesz. A lélek egyéb módon is felhasználható, különösen jó árat fizetnek például ismert lélekért azok a varázslók, akik a Lélekidézés és Lélekcsapda mozaikokat használják. A lelket fel lehet áldozni, már amennyiben az istennek tetsző az ilyen áldozat. Ha a pap a lelket ki akarja ragadni a még élő testből, és így szeretné tárolni, a Fohászt együtt kell alkalmaznia a Halál szava nevű mágiával. Ebben az esetben a két Fohász együttes megidézése egy kört s külön külön két sikeres Fohászt igényel. A lélek Asztrális ellenállását minden esetben le kell gyűrnie a Fohásznak.

Mentális viadal

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz
Kisebb szféra: Elme, Fény, Nap
Hatalom: 30
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Érintés
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális viadal nevezetűvel, azzal a különbséggel, hogy minden hatása a Mentális síkon jön létre.

Mentális kitaszítás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Természet, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Káosz
Kisebb szféra: Elme, Igazság, Tudomány
Hatalom: 35
Varázslás ideje: 1 perc
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Kegy x 50 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális kitaszítás nevűvel, azzal a különbséggel, hogy hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Összetartozás – asztrálisan

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Természet
Kisebb szféra: Álom, Érzelem, Mágia
Hatalom: 30+4/fő
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc
Hatótáv: Kegy x 10 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász segítségével rendkívül hatásos asztrálpajzs kiépítésére van lehetőség. A pap összeköti két vagy több személy asztrálját, így a kapcsolatban állók ismerni fogják egymás érzelmeit, a legmélyebb rezdülésekig. Korlátozott telepátia is kiépül közöttük, ami egyszerű, könnyen megfogalmazható gondolatok azonnali átadására elegendő. A legfontosabb azonban, hogy a résztvevők asztrálvédelme egyetlen, közös védelemmé forr össze, mely mindig azt támogatja, aki ellen asztrális támadást hajtottak végre. Például, ha egy harcos, egy pap és egy varázsló egyszerre lép kapcsolatba, s összesített Asztrális védelmük 37 lesz, mindőjük ekkora ellenállással rendelkezik az asztrális típusú varázslatok ellen. A közös védelmi mező szegmensek ezredrésze alatt változtatja helyét, így szinte lehetetlen az összetartozók közül bárkit is úgy megtámadni, hogy a mezőnek meg kelljen oszlania két támadás közt. Ha erre mégis sor kerül, az összeadódott védelem egyenlő részben oszlik meg a támadottak között. A Fohász csak olyan személyen alkalmazható, aki nem ellenkezik a közösség ellen. Ha mégis, a hatás nem jön létre. A Fohász Hatalma 28 alapból (2 személy) és minden további személy +5-el növeli a hatalmat. Több személyt csupán egyszerre lehet összekötni. A kapcsolat hatósugara Kegy x 10 láb. Ha valamely tag ezen a körön kívülre kerül, a mágia megtörik.

Összetartozás – mentálisan

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Kisebb szféra: Elme, Mágia, Tudomány
Hatalom: 30+4/fő
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc
Hatótáv: Kegy x 10 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász mindenben megegyezik az Összetartozás – asztrálisan Fohásszal, csupán hatását a mentálsíkon – az elmék között – fejti ki.

Összetartozás – életerővel

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Lélek
Kisebb szféra: Gyógyítás, Mágia, Megújulás
Hatalom: 30+4/fő
Varázslás ideje: teljes-körös cselekedet
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc
Hatótáv: Kegy x 10 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász sokban hasonlít az Összetartozás – asztrálisan mágiához, de nem az asztrált, hanem a résztvevők életerejét köti össze. A Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok így a résztvevők igényei szerint áramoltathatók egymás közt. Mindenki a saját Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjaival rendelkezik, de ha a körből egy tag súlyosabban sebződött, a pontokat átáramoltathatják neki, azaz saját pontjaikból gyógyíthatják társukat. Ez csakis az ő beleegyezésükkel történhet, elvenni sem Ép-t, sem Fp-t nem lehetséges. Az életerő átvitel rendkívül gyors, így akár az ájulás vagy halál is megakadályozható, ha a sebzés pillanatában új energiával töltődik fel az áldozat. Ezzel a kapcsolattal a harcos, akit vértezete miatt úgyis nehezen ütnek meg, s nagy életerővel rendelkezik, folyamatosan támogathatja a társaság varázslóját vagy papját a küzdelemben. A Fohász Hatalma és varázslási idejének kiszámítása az Összetartozás – asztrálisan Fohásznál leírtaknak megfelelően történik, a hatótávolságra és a beleegyezésre vonatkozó megjegyzések erre is érvényesek.

Őselemek felidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend, Lélek
Kisebb szféra: Teremtés, Tűz, Víz
Hatalom: 42
Varázslás ideje: 5 kör
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy teremtény
Ellenállás: -

A Fohász hasonlít az Elemi lények szólításához, de az ott leírtaknál sokkal erősebb lényeket, valódi elementálokat idéz meg – ezek leírása a Bestiáriumban olvasható. A Fohász kaput nyit egy, a pap által kiválasztott Elemi Síkra, ahonnan az elementál előlép. Az elementál engedelmeskedik a pap egyszerű parancsainak, a hatás időtartamának lejártával pedig nyomtalanul eltűnik.

Segélykérés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend,
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Lélek
Kisebb szféra: Fény, Gyógyítás, Mesterség
Hatalom: 38
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: Lásd a leírást
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: lásd leírás

A Fohásszal a pap kijelölhet egy személyt, akit veszélyhelyzetben megidézhet. A kijelölt személynek bele kell egyeznie a mágiába, egyéb esetben az nem működik. A kijelölés 10-es hatalmú Fohászt igényel, a kiválasztotton láthatatlan bélyeg keletkezik, ami mindig jelen van, s utal a kapcsolatra. Csak olyan személy választható ki a pap segítőjéül, akinek vallása megegyezik a papéval, s istenének eddig hű szolgája volt. A Fohász elmondása után a kiválasztott személy – egy szabad cselekedet keretében – a pap mellé teleportálódik. Ha a személy éppen aludt, álmosan, hálóköntösben jelenik meg, ha éppen harc közben volt, teljes felszerelésben, esetleg sebesülten. Ha a kiválasztott személy vagy a pap meghal, másikuk érzi a kapcsolat megszűntét. A papnak egyszerre csak egy kijelölt segítője lehet, ha másikat választ, a korábbi kapcsolat megszűnik. Ha a pap sűrűn folyamodik a segítő megidézéséhez, vagy nem istene, hanem saját érdekeit tartja szem előtt, a KM úgy dönthet, hogy a Fohász hatása elmarad, a kapcsolat megszűnik, a pap pedig 3 hónapon át nem használhatja ezt a Fohászt.

Síkkapu

Támogató Nagyobb Szféra: természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Lélek
Kisebb szféra: Nap, Tudomány, Utazás
Hatalom: 50
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Kegy x 1 perc
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: Asztrális

A Fohász segítségével kapu nyitható a Külső vagy Belső Síkok egyikére. A kapu Kegy x 1 percig marad fenn, rajta mindkét irányba lehet közlekedni. Ha a pap kívánja, előbb is bezárhatja a kaput, meggátolva ezzel nem kívánatos lények átlépését. A kapu nem csak az Elsődleges Anyagi Síkról nyitható meg, hanem bármely helyről. A kapu teremtése nem jelent mindenképpen túlélést az új síkon. Ha a pap a Tűz Elemi Síkjára nyitott kaput, ugyanúgy sebezni fog rajta az elemi tűz, mintha tűzvarázslatot használtak volna ellene.

Uzés – túlvilági lények

Támogató Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Kisebb szféra: Fény, Holtak, Sors
Hatalom: 32
Varázslás ideje: szabad cselekedet
Hatás időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy teremtmény
Ellenállás: lásd leírás

A pap ezen Fohásza más síkokról átkerült lényeket taszíthat vissza az Elsődleges Anyagi Síkról. A hazaűzendő lény azt az ellenállást használja, ami esetében gyengébb. Ha valamelyikre immúnis, akkor értelemszerűen a másik számít. Ha az Asztrális és Mentális mágia sem hat rá, akkor az aktuális Ép-i száma lesz a mérvadó. A pap varázsláskor csak rámutat a kiválasztott lényre, s egy parancsszóval megtagadja jelenlétét az Elsődleges Anyagi Síkon. Ha a pap ismeri a lény igaz nevét, ezt is használja a Fohászban, az erősség a duplájára növekszik. Ha a lény ellenállását legyűri a Fohász, azonnal eltűnik, s visszakerül saját síkjára. Ha az ellenállás győzedelmeskedik a Fohász felett, a lény marad, s a pap nagy valószínűséggel számíthat kifejezett rosszindulatára.



Vérkör

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend, Természet, Lélek
Kisebb szféra: Betegség, Holtak, Sötétség
Hatalom: 52
Varázslás ideje: 5 perc
Hatás időtartama: Végleges
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd leírás
Ellenállás: -

A vérmágia leghatalmasabb Fohásza. Alkalmazója csak gonosz pap lehet, ha az Élet jellem bármilyen kombinációjával bíró pap alkalmazza, istene nyomban kitaszítja Kegyeltjei közül. A Vérkör alkalmazásához legalább két ember összes vérére van szükség. A pap először létrehozza a 20 láb sugarú Teremtés körét, mely a Fohász nevét adta. Az első ember vagy más humanoid véréből rajzolja; egy pillanattal később idegenek által már megtörhetetlen. Ekkor kell elkezdenie a rituálét. A vérkörön belül a halál elemi ereje munkál, a káosz fia a pusztítás lényeit alkothatja. meg segítségével. A fennmaradó áldozatok véréből a pap tetszőlegesen kiválasztott, ám létező – és a pap által már látott – szörnyek másait hozza létre, melyek alvadt vérhez hasonló masszából épülnek fel. Zúzó- és szúrófegyverek csak fele sebzést okoznak nekik. A vérszörnyek életereje kétszerese a Bestiáriumban leírt, eredeti lényekének, ám azok egyetlen speciális tulajdonságával sem rendelkeznek. A szörnyek ellenfelük elhulló véréből képesek újjáépíteni saját testüket, amennyiben sérülnének. Egy okozott Sp veszteség 3 Fp-t vagy egy Ép-t gyógyít a szörnyön. A szörnyek eredeti életereje nem a végső határa a növekedésnek, így könnyen előfordulhat, hogy egy ütközet után kétszer olyan erősek, mint annakelőtte. A vérszörny teremtésének vérigényét a következő módon határozhatjuk meg: Egy ember méretű humanoid véréből két kis méretű, egy ember méretű avagy fél nagy méretű lény teremthető. Így igazi óriások is alkothatók, ha a papnak elég vér áll rendelkezésére. A lények nem növekedhetnek azonban nagyobbra, mint eredeti formájuk Fp-inek és Ép-inek ötszöröse. A méret növekedésével a sebzés is változik, minden 40 Fp vagy 10 Ép növekedésre d6 Sp-vel nő támadásonként. A vérlények immunisak minden Asztrális és Mentális alapú mágiára, s az elemi varázslatok is csak az eredeti érték felét sebzik rajtuk. A lények mindenben alávetik magukat teremtőjük, a pap akaratának, s mindaddig léteznek, míg valaki el nem pusztítja őket. A rituálé végeztével elhagyhatják a Teremtés körét és a pap akaratának megfelelően mozoghatnak is. A pap csak akkor használhatja újból ezt a Fohászt, ha az előzőből származó vérlények már megsemmisültek.



„A boszorkányok különleges varázstudók. Ők állnak legközelebb a varázslóhoz – ha annak alapján ítélünk, milyen fontos szerepet játszik életükben a mágia... Noha a legtöbbje felhasználója csupán az ősi tanoknak, s nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom, a hatékony pusztítás, az érvényesülés lehetősége izgatja őket, bizton állíthatom: akad közöttük nem egy igazi, a mágia művészetében jártas tudós..."

„A boszorkányok tudományának java tapasztalatokon alapszik, nem a mágia törvényeinek boncolgatásán és megértésén. A boszorkányok nem az elméletet, sokkal inkább a gyakorlat útját járják. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem megkötéseit – és alkamasint kiskapuit ismerik..."

A fejezetben szereplő összes idézet a rejtélyes kráni boszorkánytól, Requa Berequortól származik. A veszedelmes teremtés harminc esztendei „szolgálat" után ismerte fel, hogy Krán bábjaként nem képes függetleníteni mágiáját és világképét a lelke mélyén még pislákoló emberi érzésektől. Meghasonlott önmagával, elhagyta otthonát és gyűlölt mestereit, hogy a Sheral bércei között rejtőzzék el. Idézett és alább idézendő sorai Grimoar Magna című, összefoglaló jellegű munkájából valók.

Boszorkány Mágiaformák

A boszorkánymágia nyolc formát különböztet meg.

- Misztikus Praktikák
- Misztikus Technikák
- Szerelmi mágia
- Szexuálmágia
- Asztrális Praktikák
- Mentális Praktikák
- Átkok és Álmok
- Térpraktikák

A mágiaformák eltérő területeit fedik le a boszorkányok varázslatainak, melyek között mindegyik egyaránt fontos szerepet kap. Ezekben a mágikus metódusokban folyamatosan képezniük kell magukat ahhoz, hogy egyre nagyobb hatalomra tegyenek szert. Első kaszt-szintjükön mind a nyolc boszorkány mágiaformát 2. szinten ismerik, melyekre további 3 pontot költhetnek el. Továbbá minden kaszt-szintjükön, 4 ponttal növelhetik képzettségeiket. Ezek a képzettségek határozzák meg, hogy milyen sikerrel és erősséggel képes végrehajtani varázslatait.

Varázslatok Erőssége

Minden varázslat alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt a boszorkány a varázslat Mana-pont költségének többszörözésével növelheti. Tehát ha egy varázslat 2 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 10 Mp-ba kerül. (2 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 2, azaz 10 Mp.) Amennyiben a varázslat erősíthetősége ettől eltér, úgy az az adott varázslatnál feltüntetésre kerül.

A boszorkány az egyes iskolákhoz tartozó varázslatokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képzettsége. (Tehát ha a boszorkánynak 6. szintű Misztikus Technikái vannak, akkor a Misztikus Technikák típusú varázslatait maximum 6 E-vel hozhatja létre.)

Varázslás

A Boszorkányvarázslatok - a mágiahasználat más formáihoz hasonlóan - koncentrációt, igék kimondását, és mágikus tartalmú taglejtéseket kívánnak a felhasználójuktól. A koncentráció a varázslat létrejöttével legtöbbször befejezhető, ám bizonyos esetekben - mikor már a működő varázslatot továbbra is irányítani kell - egészen az Időtartam lejártáig szükség lehet rá.

Maximális Mana-pontok

A boszorkány mágikus energiái fogytával elméjét és testét úgy tudja feltölteni, hogy ha elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ebben az esetben maximális Mana-pontjaira töltődik fel, mely az adott kaszt-szintjének és a szintenként kapott Mana-pontjainak szorzatával lesz egyenlő. Akkor is egy teljes Hatalom Italát el kell fogyasztania, ha az aktuális Mana-pontjaiból még maradt, de elméjét újra fel akarja tölteni. Minden esetben, ha Hatalom Italát fogyaszt, időlegesen 2-vel csökkent az Állóképessége (ezzel együtt az aktuális Ép-inek száma is), amely egy kiadós alvás után (minimum 4 óra) visszatér, vagy minden két órás nyugodt alvás után egy ponttal növekszik az Állóképessége.

Misztikus Praktikák

A boszorkánymágia Misztikus Praktikái leginkább a mozaikmágusok Természetes Anyagmágiájához hasonlíthatók leginkább, ám nem egy ide tartozó varázslat messze meghaladja a varázslók képességeit.ű

Kígyóvarázs I.

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: legalább 3 láb hosszú kötél
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkány köteleket bájol – azok kígyóként fognak viselkedni, engedelmeskedve parancsainak. Tárgyak köré tekerednek, lényeket kötnek gúzsba óriáskígyó módjára. Támadó Értékük megegyezik a boszorkány módosítók nélküli Támadó Értékével; esetükben a sikeres támadás annyit tesz, hogy áldozatukra tekeredtek, s egyre keményebben szorítják.

Az áldozat körönként 1d3 Fp-t veszít a szorítás miatt, s nem mozdíthatja végtagjait. Csak kurta szálfegyvert, tőrt vagy rövid kardot használhat, TÉ-je, VÉ-je a varázslat erőssége*1-el csökken, a kezdeményezés lehetőségét automatikusan elveszíti, továbbá sem célozni, sem dobófegyvert használni nem tud.

A szorításból csak úgy szabadulhat, ha sikeres Erőpróbát tesz (célszám: a varázslat erőssége + 10), vagy ha akár ő, akár más elvágja a kötelet. Az áldozatra tekeredett kötelet eltalálni csak úgy lehet, ha sikeres támadást hajtunk végre az áldozat módosítók nélküli VÉ-vel szemben; elvágásához azonban legalább 8 Sp-t kell sebezni rajta, méghozzá vágófegyverrel.

A varázslat a boszorkány körülötti 20 láb sugarú körben az összes legalább 3 láb hosszú kötélre hat, ám a kötelek mozgatásához a boszorkánynak mindvégig koncentrálnia kell. A varázslat Időtartamának lejártával a kötelek elveszítik különleges természetüket, s közönséges kötéllé alakulnak vissza – áldozatukról általában lehullanak. A varázslat hatóidejét és erősségét 3 Mp-onként lehetséges növelni.

Kígyóvarázs II.

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban!
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkány egy egyszerű kötelet (min. fél láb hosszú kell legyen) mérges kígyóvá alakíthat. A kígyó engedelmeskedik a boszorkány parancsainak. Méregfogai harapásával támad; harcértékei megegyeznek a boszorkány módosítók nélküli harcértékeivel, sebzése 1d3 Sp. A befecskendezett méregre Erősség-próbát kell tenni a célpont Fizikai ellenállásával szemben, siker esetén estén 3d10 Fp-t, sikertelen esetén 1d10 Fp-t sebez. A véráramba jutva fejti ki azonnali, de csak egyszeri hatását. A varázslat erősségét Mana-pontok ráfordításával növelheti, mellyel a méreg sebzése nem nő. A kígyó erősségenként 3 Fp-vel és 1 Ép-vel rendelkezik. A varázslat Időtartamának lejártával, vagy ha a kígyó nulla Fp-re illetve Ép-re esik, visszaalakul kötéllé.

Kígyóvarázs III.

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban!
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkány kígyót ruházhat fel a kötelek néhány tulajdonságával. A kígyó eredeti hosszának tízszereséig nyújtható ki, izmai teljesen ernyedté válnak, csomózni, kötözni lehet vele, pikkelyeinek érdes tapintása, csúszóssága is elmúlik – éppoly alkalmassá válik a mászásra, mint bármely közönséges kötél. Marad azonban, ami volt, kígyó; átváltozásra nem kerül sor.
A varázslat hatása alá került kígyó az Időtartam lejártával eredeti formájára és természetére változik vissza. A varázslat időtartama alatt szerzett sérülések persze megmaradnak rajta. A varázslatot egyszerre csak egy állati intelligenciájú kígyóra lehet rámondani, melyet a boszorkánynak meg kell érintenie. A varázslat körökben mért időtartama a varázslat erősségével egyezik meg.

Rovarfelhő

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

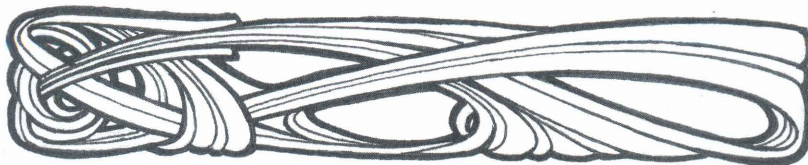
A varázslat hatására a környéken található rovarok, pókok, férgek, csúszómászók mind a boszorkány köré gyűlnek, s annak parancsára megtámadnak bárkit, akire-, vagy akikre a boszorkány rámutat. A támadás igen heves, s a sebzésen kívül más kellemetlen módon is hat. A rovarfelhő összetétele minden égtájon és környezetben más és más.

Tavak, mocsarak környékén, különösen a forró égöv alatt szitakötők, szúnyogok és egyéb vérszívók jönnek. Erdőben inkább nagyobb testű rovarok és hangyák érkeznek; városban csótányok, legyek, pókok. A rovarfelhő 2 láb sugarú területet érint, és körönként d3 Sp-t sebez. A sebzést természetesen csak az érintett területen belül tartózkodók szenvedik el – kivéve a boszorkányt. A sebzésen kívül a felhő lehetetlenné teszi a célzást és a fegyverdobást, ezen felül erősségenként 1-el csökkenti a felhőben állók TÉ-jét és VÉ-jét. A rovarok fertőzést is terjeszthetnek, a következő eséllyel:

Forró klímájú, lápos terület:	75%
Mocsaras terület:	25%
Városi, lakott terület:	5%
Erdő, száraz terület:	2%

A fenti értékeket a Kalandmester módosíthatja, ha szükségét érzi – például a város általános higiéniája vagy épp ellenkezőleg, a falain belül fennálló járványveszély miatt. A rovarfelhő föld alatt nem idézhető meg – itt esetleg egy-egy féreg vagy sötétséget kedvelő bogár érkezik a boszorkány hívására.

A rovarok erősségenként 1 körig maradnak együtt, utána a felhő eloszlik. Ha szél irányításával vagy egyéb szelet manipuláló mágiával a felhőt megtámadják, szintén eloszlik. Eloszlatja továbbá a tűz és a füst is, feltéve, hogy mágikus. Közönséges tűzzel is el lehet pusztítani a felhőt, ha a tűz sebzése egy kör alatt meghaladja a 10 Sp-t.



Szólító ige

Mana-pont Költség: 3
Hatótáv: végtelen
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

A boszorkány ezen varázslattal magához szólíthatja a mágia alanyát, amennyiben birtokában van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé. Tudatának legmélyére fészkeli be magát a szűnni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár – nem tudja mire és miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, s az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az, ahol a boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. A boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális ellenállása ellen, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen életveszélyt jelent annak számára – például egy tűzhányó kürtője – a cél elérésekor. Amennyiben a Mentális ellenállást nem gyűri le a varázslat, annak hatása megtörik. A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont Asztrális ellenállása ellen – legyen barát vagy ellenség – a boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie. A varázslat E-nként 3 Manapontért erősíthető.

Összetartozás

Mana-pont Költség: 6
Hatótáv: érintés
Hatás Időtartama: lásd a leírást
Hatóterület: egy állat
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkány erős mágikus kapcsolatba kerülhet egyetlen, tetszés szerint kiválasztott állattal amennyiben azt a varázslás ideje alatt megérinti. Kettőjüket ettől fogva elszakíthatatlan fonál fűzi össze, bármily messze távolodjanak is egymástól. A familiárissá alázott állatot a boszorkány bármikor a puszta akaratával is irányíthatja, minden cselekedet végrehajtathat vele, amire az fizikailag képes. Érzékszervein keresztül ő is érzékel (lát, hall), gyakorta jobban, mint sajátjaival – ám a különleges érzékek használatánál nehézségekbe ütközhet (hiába remek az állat szaglása, a boszorkány nem ismeri fel a szagokat). Természetesen nem képes saját és az állat érzékeinek egyidejű használatára, amíg az egyikre támaszkodik, a másikra érzéketlen; ahogyan nem képes az érzékszerveket sem elkülöníteni egymástól: összes érzékével vagy boszorkányként vagy állatként érzékel.

Azalatt, míg a boszorkány az állat érzékeire támaszkodik a saját szemére vak, a saját fülére süket, nem érzi a fájdalmat – észre sem veszi, ha megsebezték, vagy megégették. (Ennek veszélyeit kár lenne taglalni, mert bár a boszorkány nem érzi, Fájdalomtűrés-pontjai fogynak, s idővel már az Életerejéből veszít). Ez idő alatt boszorkányként nem mozdulhat – helyesen teszi, ha ül vagy fekszik, különben saját testéről mi sem tudva elesik – nem használhat varázslatokat, sem Pszit. Ha ilyenkor az állatot váratlan fájdalom éri, a boszorkány vele együtt szenved: ugyanannyi Fp-t veszít, mint familiárisa (Az összetartozás az Életerőre nem vonatkozik.) Sikeres Összpontosítás próba esetén (lásd Összpontosítás, Képzettségek fejezet) – a fájdalom ellenére is – képes állatként érzékelni továbbra is, sikertelensége esetén önkéntelenül is visszatér saját érzékszerveihez. Ha az érintett idő alatt az állat kimúlik, a boszorkány elveszíti eszméletét; csak d6 óra múltán vagy külső segítségre tér ismét magához.

A kapcsolatot a boszorkány nem képes megszakítani, az csak az állat halálával ér véget – ami a boszorkányt is alaposan megviseli. Eztán annyi óráig nem képes az összpontosításra – többek közt egyetlen varázslat vagy Pszi diszciplína alkalmazására sem – ahány napot Összetartozásban töltött az elveszített familiárissal. A boszorkány egyszerre egyetlen állattal kerülhet efféle mágikus kapcsolatba – ez igaz az összes Familiáris jellegű varázslatra is.

A kiszemelt és megérintett áldozat Asztrális ellenállását le kell gyűrnie a varázslatnak – amennyiben ez nem sikerül, semmiféle eredménnyel sem jár. A varázslat erőssége 6 Mp-onként növelhető 1 E-vel, s intelligens lények ellen nem alkalmazható sikerrel.

Eggyéválás

Mana-pont Költség: 8
Hatótáv: érintés
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatóterület: egy állat
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális- és Mentális
Erősség: 1

A Familiáris varázslatok ezen változata a boszorkányvarázslatok nem elhanyagolható hányadához hasonlóan, a fekete mágia tárgykörébe tartozik, ugyanis a boszorkány beavatkozik általa a lélekvándorlás törvényeibe. A mágia kutatók feltételezései szerint aquir eredetű, s Krán áldásos közreműködésével vált közkinccsé; egyesek egyenest Shackallor örökbecsű fóliánsából, a Sötét Tudományból eredeztetik.

A varázslat segítségével a boszorkány szolgájává és egyben lényének részévé tehet bármilyen állatot. A kiszemelt jószágot a varázsige elmondásakor meg kell érintenie, ekkor annak lelke távozik a testből, átadva helyét a boszorkány lelkéből származó szilánknak. Az ártó praktika eredményeként a boszorkány lelke gyakorlatilag két testben lakik egyszerre: nagyobbrészt az emberi, kisebbrészt az állati testben. A varázslat jelentős előnyökhöz, s egyben természetesen nem elhanyagolható hátrányokhoz juttatja a boszorkányt. Ettől kezdve, mindent lát, hall, érzékel, amit az állat – ezáltal nem csak két helyen tartózkodhat egyszerre, de élesebb érzékszervekhez is jut. Ráadásul a Pszi használat egyetlen feltétele, hogy az alkalmazó lássa az áldozatot – akár állatszemén át is. A boszorkány teljes szellemi képességeinek birtokában irányítja lényének állat felét, persze csak olyan cselekedeteket hajtathat végre vele, melyekre az adott test képes.

Hasonló megkötés vonatkozik a varázslásra: némelyiknél varázsigét kell kimondani, némelyiknél taglejtésekre van szükség, érintéshez általában elegendő az állat bal végtagja, rámutatáshoz már kifejezetten az emberihez hasonló ujj szükséges. A csókmágiát jelen esetben a kutyákra, macskákra jellemző nyalogatás is helyettesítheti, de a mágia ezen fejezete csőrrel nem képzelhető el. (Beszélni csak a papagáj tud, fogni kevés állat, kézügyességet igénylő feladatokra legfeljebb a majom alkalmas.)

Mivel a Pszi-pajzsok nem az anyagi, hanem az Asztrál- és Mentál-testet védik, és mivel a két lény – ember és állat – aszrális és mentális síkon azonos, a Pszi-pajzsokat nem szükséges – és nem is lehetséges – kétszer felépíteni. Ugyan azon Pajzs egyszerre megvédi a boszorkány lelkének mindkét részét. Az Asztrális- és Mentális azonosságnak számos hátulütője is akad: bárki pillant is Asztrál- vagy Mentál Szemmel, Aura- vagy bármilyen más lélekérzékeléssel az állatra, a boszorkány Asztrál- és Mentál-testét pillantja meg. Mi több, minden az állatra célzott Asztrál- és Mentál-varázslat, avagy diszciplína egyidejűleg a boszorkányra is hat.

Az anyagi jellegű behatásokkal más a helyzet: ami az egyik testet roncsolja, semmilyen kárt nem tesz a másikban. Az Életerő-pontok tehát függetlenek és különbözőek mindkét test esetében; a mérgek, betegségek és rontások is külön hatnak. Ha valamelyik test elpusztul, a másikban a boszorkány tovább folytathatja ynevi pályafutását.

A fájdalomtűrés az egyetlen közös pont, mert bár a lélek ismérve, a test-

felépítéstől is függ. Bármelyik test is sérül, a boszorkány mindenképpen elszenvedi az adott Fp veszteséget, sőt, ha mindkét test szenved egyszerre, a két veszteség összeadódik. Az emberi test max. Fp-i nem változnak, azonban az állattest max. Fp-ihez hozzáadódik a boszorkány kaszt-szintjéből származó járulék – ami esetenként hihetetlen ellenálló képességet eredményez. Ha bármelyik test Fp-i elfogynak, a testi sokkot, más szóval az adott test ájulását eredményezi. Ha ilyen esetben a másik test még rendelkezik Fájdalomtűrés-ponttal, annak bőrében a boszorkány tovább cselekedhet, s öntudatát csak akkor veszíti el, ha mindkét test eszméletlen.

A varázslattal a boszorkány egyszerre legtöbb két testet uralhat; ám ha emberteste elpusztult, gyakorta mindkettő állati eredetű. Az állat kiválasztása alapos megfontolást igényel, mert a használhatóságon túl célszerű figyelembe venni a leplezhetőséget is. A feltűnő, egzotikus, netán riadalmat okozó, vagy éppen nem természetes eredetű állati test sok bajba sodorhatja birtokosát – ezért a leggyakrabban macskákra, verebekre, ártalmatlan kutyákra esik a választás, sőt, némelyik boszorkány a lovát szemeli ki. Az sem példa nélkül való, hogy állattestét a boszorkány mágiával átalakíttatja, miáltal az beszédre, finom kézmozdulatokra is alkalmassá válik; sőt, nemegyszer emberré változtattatja második énjét is. Ezen beavatkozások óriási hátránya – irdatlan Mana-pont igényükön túl -, hogy a szakértő szem számára könnyen észrevehetőek, s a sok fáradtság árán alkalmazott változtatások egyetlen pillanat alatt semmivé tehetők.

A varázslat legkíméletlenebb alkalmazási módjának, az emberi testek elorzásának csak a boszorkányok hatalma szabhat gátat. Egy emberi lélek kiűzéséhez ugyanis jelentős erősítésre, ezáltal óriási Mana-pont befektetésre lenne szükség. A kiszemelt és megérintett áldozat mind Asztrális és Mentális Ellenállása ellen a boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie, s a varázslat csak mindkettő legyűrése esetén sikeres, egyébként semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége minden további 8 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Misztikus Praktikák – Gyertyamágia

Gyertyamágia különböző mágikus vagy félmágikus hatású gyertyák készítését és használatát jelenti. A hatást a boszorkány a gyertyában tárolja, az csak a gyertya meggyújtásakor szabadul ki, s annyi ideig fejti ki hatását, míg a gyertya le nem ég. Ez nem egyenlő a gyertyába foglalt varázslat időtartamával, hanem azt mutatja meg, hogy a gyertya mennyi ideig képes kibocsátani a hatást közvetítő füstöt – fogalmazzunk úgy, hogy a gyertya ennyi ideig)„fertőz". A gyertya hordozta varázslat azokra hat, akik füstjét belélegzik. A füst mágikus, ellene a száj eltakarásával, Levegőaurával, de meg légáramlás keltésével sem lehet védekezni. A lélegzet visszatartása sem segít, elegendő, ha a füst – a kontaktmérgekhez hasonlóan (lásd Mérgek, Kalandmesterek könyve) – hozzáér az áldozat bőréhez. A gyertya arra is hat, aki nem tartózkodik a kezdettől fogva a füstjében, hanem csak később kerül bele.

Ha egy mágikus gyertyát leégése előtt eloltanak, a maradék újból felhasználható, de csak annyi ideig fog hatni, amennyi az eloltásakor még hátra volt.

Egy átlagos méretű gyertya 5 perc alatt ég le, de hatása már az első körben a teljes területen érvényesül. Egy gyertya füstje 5x5 láb alapterületű zárt térben, vagy 3x3 láb szabad területen hat. Varázsát áldozataira olyan erősséggel fejti ki, amennyi a belefoglalt hatás erőssége. Ez az erősség a gyertya készítésekor határozható meg, jórészt ettől függ, hogy a gyertya elkészítése mennyi Mana-pontba kerül. Az érintett terület nagysága csak azzal befolyásolható, ha az ember egyszerre több, a megfelelő távolságonként elhelyezett gyertyát is meggyújt.

A gyertya varázslatok nagyon jól használhatóak együtt a Tűzgyújtás varázslattal, s sok kellemetlen meglepetést okozhatnak – egységként – a boszorkány hívatlan vendégeinek.

Gyertyakészítés

Mana-pont Költség: gyertyától függ
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: 1 óra
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével az alábbiakban felsorolt gyertyák bármelyike elkészíthető. A készítés annyi Manapontba kerül, amennyi az adott gyertyánál fel van tüntetve. Természetesen erősítés, vagy a leégés idejének kitolása esetén az erre áldozott Mana-pontok is beszámítandók.

Egy mágikus gyertya elkészítése mindig transzot igényel, s egy teljes órába kerül. Ez alatt a boszorkány a rendelkezésre álló különleges viaszból meggyúrja, s mágiával itatja át a gyertyát. Természetesen 5 percnél rövidebb idő alatt leégő gyertyák is készíthetőek, de nem kerülnek kevesebb Mana-pontba.

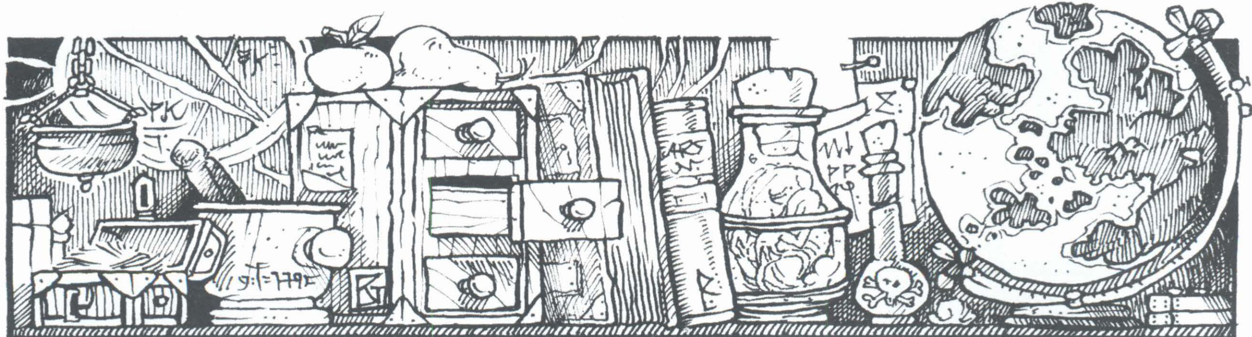
A gyertyát természetesen bárki meggyújthatja, nem csak a boszorkány – ettől az még kifejti mágikus hatását.

Vörös gyertya

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 5 perc alatt ég le
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: speciális
Ellenállás: Asztrális, Mentális
Erősség: 1

A legegyszerűbb Gyertyamágia a Vörös Gyertya elkészítése. Az ilyen gyertya füstje altatóvarázst bocsát a levegőbe – hatása az Álomvarázshoz hasonló. Áldozatai Asztrális- és Mentális ellenállásai ellen Erősség-próbát kell tennie a boszorkánynak; sikere esetén elalszanak az első kör végére.

A gyertya varázsának erőssége 2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető. A leégés ideje 2 Mana-pontért további 1 perccel hosszabbítható meg.



Kék gyertya

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 5 perc alatt ég le
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A kék gyertya mágiája kábító esszenciát hordoz – hatása a Bódulat varázslatéval egyezik, de az állandósult időszak a gyertya teljes leégéséig tart. A hatás az első füstben töltött kör végén éri az áldozatokat. Természetesen minden áldozat Mentális ellenállása ellen Erősség-próbát kell tennie a boszorkánynak, sikertelenség esetén nincs hatás. Ha a gyertya bármely okból elalszik, a hatás állandósult szakasza még 3 körig tart.

A gyertya leégési ideje 2 Mana-pont befektetésével, 1 perccel hosszabbítható meg, a belefoglalt Bódulat varázslat erőssége pedig 1 Mana-pont segítségével növelhető lE-vel.

Sárga gyertya

Mana-pont Költség: amennyi a hasonló jellemtorzító Átoké + 5
Hatás Időtartama: 5 perc alatt ég le
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Asztrális ellenállás
Erősség: 1

A gyertyába a boszorkány bármilyen Átkot belehelyezhet – a hatás az ott leírtakhoz lesz hasonló. A különbség csak annyi, hogy a hatás 1 kör múltán jelentkezik, és nem maradandó, csak addig tart, ameddig az áldozat a füstben tartózkodik. A gyertya létrehozásához szükséges Mana-pontok száma megegyezik a belezárt varázslathoz szükségesekkel, amihez még 5 Mana-pontot kell adni a gyertya készítés miatt.

Zöld gyertya

Mana-pont Költség: lásd a leírást!
Hatás Időtartama: 5 perc alatt ég el
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: lásd a leírásban!
Ellenállás: Fizikai ellenállás
Erősség: 1

A Zöld Gyertya mérgező gázokat bocsát ki, melyek mágikus úton terjednek. A gyertyába bármilyen méreg belekeverhető, melyet a gyertyába foglalt mágia füsttel terjedő méreggé lényegít. A hatás ellen a célpont(ok) Fizikai ellenállása számít, természetesen a méreg szintjének függvényében (Erősség + d20 vs. Fizikai ellenállás). A méreg tetszőleges típusú lehet, az egyszerű rosszullétet okozóktól az azonnali halált hozóig. Ahhoz, hogy a méreg az áldozat szervezetébe kerüljön, annak legalább egy körig a füstben kell tartózkodnia – de az első kör után a hatás bekövetkezte már csak a méreg hatóidejétől függ.

Egy 5 percig égő gyertyába 5 adag mérget kell foglalni, különben a várt hatás elmarad. Az égés Időtartamának egy perccel való növelése további 2 Mana-pontot és egy újabb adag mérget igényel.

A varázslattal készített méreg bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű. A méreg hatása (körökben) és a méreg szintje (varázslat erőssége) is maximálisan a boszorkány Misztikus Praktikák képzettség szintjével lehet egyenlő.

Szivárványszín gyertya

Mana-pont Költség: lásd a leírás ban!
Hatás Időtartama: lásd a leírásban!
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Hatóterület: 1 gyertya
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: lásd a leírásban!
Erősség: 1

Minden eddigi gyertyából elhelyezhető el darab ebben a sokszínű gyertyában.

A különböző hatást rejtő rétegek kétféleképpen helyezhetők el, vagy spirálban, egymás mellett, vagy rétegelve, egymás felett. Az első esetben az összes gyertya mágiája egyszerre fejti ki hatását, míg a második esetben időrendi sorrend megalkotására nyílik lehetőség. A két módszer természetesen keverhető is egy gyertyán belül, de ilyenkor pontos jellemzésre, leírásra van szükség, amit a Kalandmesterrel a szivárványszín gyertya megalkotásakor ismertetni kell. A szeletek a különböző színű gyertyáknál leírtaknak megfelelően készíthetők el. A szivárványszín gyertya elkészítéséhez szükséges Mana-pontok száma egyenlő a benne részt kapó gyertyarétegek összes Mana-pontjával. A különböző rétegek különböző erősséggel hatnak, és különböző a leégési idejük is, attól függ mennyit használt fel belőlük a boszorkány a szivárványszín gyertyához. A Ellenállásokat minden réteg ellen külön kell számolni.

Misztikus Praktikák – Viaszbábok mágiája

A viaszbábok készítése a Szimpatikus Mágia társ-személy szimpátia viszonyán alapuló, alacsonyrendű mágikus gyakorlat. Lényege, hogy a boszorkány gondos előkészítő munka után, ráolvasással többé-kevésbé szoros szimpátiás viszonyt hoz létre kiszemelt áldozata és egy hozzá hasonlóra gyúrt viaszbábu között. A ráolvasás erősségétől és a mágikus tulajdonságú viasz minőségétől függően a szimpátia lehetővé teszi hatások átvitelét a báburól az áldozatra.

Bármire alkalmas bábut is gyúrjon a boszorkány, mindenképpen szüksége van áldozata valamely testrészére. Kár lenne félreérteni, szó sincs ujj vagy füllevágáshoz hasonló mészáros munkáról, megteszi egy hajtincs, vagy körömdarab, – ami nem lehet régebbi, mint egy hetes – melyet bele kell gyúrni a viaszba. Ha a bábuból ezt eltávolítják, a szimpatikus viszony azonnal megszűnik, s a bábu attól fogva használhatatlan. Minél komolyabb ártalom továbbítására alkalmas a bábu, annál drágább viasz és annál több Mana-pont szükségeltetik az előállításához.

Alkalmazásuk alapján négyféle viaszbábut különböztethetünk meg. Az első három megközelítőleg kétarasznyi méretű, s fizikális hatások: sebek, fájdalom okozására alkalmas. A negyedik a rá irányuló mágikus hatásokat, varázslatokat továbbítja az áldozathoz.

Varázslat csak a viaszbábok elkészítéséhez szükséges, a használatukhoz már nem. Ebből következőleg a bábut elkészíteni csak boszorkány képes, használni azonban már bárki. Többször is alkalmazható, – ameddig egyben van és megőrzi eredeti formáját.

Szükséges képzettség szint	A méreg hatása	További Mana-pontok 1 adag keveréséhez	a Szint 1-el növeléséhez
15	Kínméreg	1 Mp/d3 Fp	1
5	Bódult	1 Mp/kör	1
7	Lelassult	2 Mp/kör	2
9	Elcsigázott	2 Mp/kör	2
11	Kimerült	3 Mp/kör	3
13	Zavarodott	3 Mp/kör	3
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen	4 Mp/kör	4
17	Alvás/Eszméletlen	5 Mp/kör	5
20	Halál	6 Mp	6

Fehérbábu

Mana-pont Költség: 33
Hatás Időtartama: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Ellenállás: -
Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Amelyik testrészén a bábut megszúrják, ott az áldozat nyilalló fájdalmat érez. Seb vagy egyéb nyom nem keletkezik. A Fehérbábuval körönként legfeljebb d3 Fp elvesztése okozható, de a hirtelen fájdalommal könnyen földre dönthető, vagy kellemetlen helyzetbe hozható az áldozat. Amint az áldozat elveszti az eszméletét, a szimpátia viszony megszakad, míg ha visszanyeri, a szimpátia azonnal, újra kialakul. Ebből nyomban látszik, hogy a bábuval Ép nem vehető el. A bábu elkészítéséhez minimum 12. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

A Fehérlábú egyszerű, hétköznapi gyertyaviaszból is elkészíthető.

Vörösbábu

Mana-pont Költség: 55
Hatás Időtartama: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Ellenállás: -
Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatása a Fehérbábuhoz hasonló, ám ez esetben az áldozat testén seb keletkezik, melynek súlyossága függ a szúrás helyétől és erősségétől. Körönként legfeljebb d3 Ép elvesztése okozható, de eszmélet vesztéskor a szimpatikus viszony szünetel. A bábu segítségével az áldozat közvetlenül semmiképp nem ölhető meg, legfeljebb súlyosan *megsebesíthető*. Azaz létfontosságú szervei (szíve, agya, szeme, stb.) nem sérülnek, de a vérzés végezhet vele.

A bábú elkészítéséhez minimum 16. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

A Vörösbábu elkészítésekor a viaszba mindenképpen bele kell keverni öt gyűszűnyit az áldozat véréből is.

Feketebábu

Mana-pont Költség: 66
Hatás Időtartama: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Ellenállás: -
Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

A legveszedelmesebb a fizikai hatású viaszbábuk közül. Azonnal halálos seb okozására is alkalmas; megfelelő helyre döfve a tűt kiszúrhatjuk az áldozat szemét, vagy átdöfhetjük a szívét. Eszméletlen áldozat ellen ez a bábu sem használható.

A Feketebábu elkészítése követeli a boszorkánytól a legtöbb eltökéltséget és a legkörülményesebb előkészületeket. Ahhoz ugyanis, hogy az ilyen szoros szimpátia kialakuljon, a viaszba kell kevernie a kiszemelt áldozat ürülékét, továbbá az így preparált viasznak legkevesebb 1 óra hosszan az áldozat testközelében (1 lábon belül) kell maradnia.

A bábu elkészítéséhez minimum 20. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

Kékbábu

Mana-pont Költség: 33
Hatás Időtartama: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában
Ellenállás: -
Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

A Kékbábura olvasott varázslatok nem a bábura, hanem az áldozatra hatnak. Hasonló tehát a Kyr alapú Mozaikmágia Tárgyszimpátia mozaikjához, az teszi veszedelmesebbé, hogy bármennyiszer, bárki által használható.

Elkészítésekor nem csak az áldozat testrészét, hanem 5 karátnyi porrá zúzott zafírt is a viaszba kell keverni.

A bábu elkészítéséhez minimum 15. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

Misztikus Technikák

A boszorkányok Misztikus Technikák típusú varázslatai közé tartoznak azok a varázslatok, amelyeket a néphit legtöbbször a boszorkányság kategóriájába sorol. Az egyszerű trükkök mellett kifejezetten nagyhatalmú varázslatok is találhatóak itt; nem tudni, ezek honnan kerültek a boszorkányok eszköztárába.

Transz

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: 15 perc
Ellenállás: -
Erősség: -

A varázslat negyedórás litánia elkántálását jelenti, melynek során a boszorkány fokozatosan transzállapotba kerül. Ezen állapotban mozoghat, lassan beszélhet; képes varázsolni, de nem tud harcolni, gyors mozdulatokat végezni vagy komolyabb fizikai erőt kifejteni.

A boszorkány transzállapotba csak önmagát képes hozni, s addig marad, ameddig jónak látja. A továbbiakban a varázslat hatása azonos a Pszi Kyr metódusának azonos nevű diszciplínájával.

Mágia felfedezése

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: lásd a leírásban
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkány érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely vagy bármi más. Kivételt képeznek ez alól azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd. A boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető ezen a módon. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés erősségenként egy körig tartható fenn.

Boszorkánykör

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: lásd a leírásban!
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: 1 perc + Transz
Ellenállás: -
Erősség: 1

A Boszorkánykör a boszorkányok egyik legfélelmetesebb fegyvere. Segítségével több boszorkány is összeadhatja hatalmát, amely így a kör közepén állóra száll át. A boszorkányok kört alkotnak, a kör közepére pedig a legnagyobb hatalmúnak (legmagasabb kaszt-szintűnek) kell beállnia. A kört alkotó boszorkányok letérdelnek, s egymás kezét fogva létrehozzák a varázskört. Mindegyikük előbb transzba esik, majd elmormolja a Boszorkánykör varázslat litániáját.

A résztvevő boszorkányok Mana-pontjai összeadódnak, s a kör közepén álló, legmagasabb szintű felé sugárzódnak. Varázsolni csak a középen álló boszorkány lesz képes, ám ő az egész csoport összesített erejével – ami mind Mana-pontok (Energiabefogadó Képességek), mind a kaszt-szintek összeadódását jelenti. Az így létrehozott varázslat elérhető erőssége tehát nem a középen álló boszorkány képzettségével, hanem az összes boszorkány összeadott képzettségével fog megegyezni, ezáltal sokkal erősebb lehet.

A Boszorkánykör ideális esetben addig marad fenn, míg a tagok kívánják. Ha bármi okból megtörik, megszakad a kapcsolat is, az épp alakulófélben lévő varázslat nem jön létre, ráadásul az összes résztvevő boszorkány elveszíti Mana-pontjait. A kör alkotásához legalább három boszorkány szükséges – kettő a gyűrűben, egy középen -, a résztvevők maximális létszáma pedig hat lehet.

Árnyak

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat szintén a kaszt és az éjszaka misztikus kapcsolatával magyarázható. A boszorkány megváltoztathatja egy hely fényviszonyait: az árnyékok kiterjedését, plusz-mínusz 50%-kal. Ez annyit tesz, hogy az érintett területen minden árnyék eredeti méretének 2-szeresére nyúlik, vagy felére zsugorodik. A varázslat hatására módosul a Rejtőzködés képzettséghez tartozó képzettség-próba is, mivel sűrű, nagy kiterjedésű árnyékban sokkal könnyebb észrevétlennek maradni, mint a kivilágított helyen. A Rejtőzködés próbát módosító értéke plusz-mínusz 1 lehet erősségenként. A varázslat 20 láb sugarú körben hat, s a boszorkány és a varázslat erősségével megegyező számú percig tartható fenn.

A sugár 1 lábbal történő növelése és az Időtartam egy perccel történő meghosszabbítása 1 Mana-pontba kerül.

Retesz

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: az alkalmazó
Hatóterület: 5 láb sugarú kör
Varázslási idő: szabad cseledet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat hatására 5 láb sugarú körben minden zár és retesz bezáródik – természetesen kézzel bármikor kinyitható. A varázslatnak hála, a boszorkány könnyen és gyorsan csapdába ejtheti hívatlan vendégeit.

A kör sugara erősségenként és lábanként 2 Mana-pontért növelhető, de maximálisan 20 láb lehet.

Mágiaelnyelés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 perc (10 kör)
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A Mágiaelnyeléssel a boszorkány saját teste fizikai épségének kárára semlegesíthet varázslatokat. Elmormolja a varázslat igéit, és vár – a varázslat adta különleges képesség az Időtartam lejártáig nem szűnik meg. Az alkalmazó teste egyfajta mágikus villámhárítóként szolgál, magához vonzza, és a földbe vezeti a boszorkányra ható varázslatok energiáját. Így a varázslat nem képes kifejteni hatását, hanem ártalmatlanul elenyészik. A módszer egyetlen hátránya az, hogy a testen átáramló energia komoly sérüléseket is okozhat: a boszorkány annyi Fp-t veszít, amennyi Mana-pontba az elnyelt varázslat került. Ha Fp-inek száma nulla alá zuhan, a továbbiakban már Ép-t veszít, amibe könnyen belehalhat.

A varázslatot a boszorkány az Időtartam lejárta előtt bármikor megszüntetheti, vagy akár több tucat apróbb varázslatot is semlegesíthet.

Pusztítás

Mana-pont Költség: 70
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: 2 kör
Ellenállás: fizikai
Erősség: lásd a leírásban

A boszorkány ezzel a varázslattal kegyetlen pusztítás véghezvitelére képes, minden létező energiájának befektetése árán. Épp ezért a Pusztítást a boszorkányok csak a legvégső esetben használják, ha már minden más módszer kudarcot vallott. A varázslat elemi, romboló energiává alakít minden Mana-pontot, Pszi-pontot és Fájdalomtűrés-pontot, amivel a boszorkány az adott pillanatban rendelkezik. Az energia legősibb formáját, egyfajta nyers mágiát szabadít fel: kékes, villódzó örvény jelenik meg körülötte, melynek erősségét a következő módon számolhatjuk ki:

1 Mana-pont	= 4 E
1 Pszi-pont	= 2 E
1 Fp	= 5 E

A boszorkány Ép-inek mennyisége nem változik, de a varázslat minden Fp-t, Mp-t és Pszi-pontot energiává alakít. Az energia az örvényben a boszorkány szándéka szerint osztható el, a leírtak szerint:

2 láb sugarú örvény – a sebzés annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
4 láb sugarú örvény – a sebzés fele annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
8 láb sugarú örvény – a sebzés harmada annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
16 láb sugarú örvény – a sebzés negyede annyi Sp, amennyi az örvény E-je.

A boszorkány akcióját követően ájultan esik össze, hisz minden Fp-jét felélte. Továbbá a varázslat létrehozását követő 3 napig semmilyen mágiát nem használhat, s naponta legalább 12 órát kell pihennie.

Lebegés vízben

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázsige kimondása után a boszorkány képes fennmaradni a legvadabbul háborgó víz felszínén is. Úgy lebeg, mintha teste könnyű fából volna; erőszakkal a víz alá nyomni is nehéz. Saját súlyán túl erősségenként 2 fontot képes a felszínen tartani. Minderre elméletileg bármilyen hosszú ideig, a gyakorlatban addig képes, ameddig teljesen mozdulatlan marad.

Tűzgyújtás

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Igen látványos varázslat; a boszorkány egyetlen csettintésre a teste körüli 10 láb sugarú körben minden gyertya, mécses és lámpás meggyullad. Az Időtartam lejártáival a világítóeszközök persze nem alszanak el.

A kör sugara erősségenként 1 Mana-pontért egy lábbal növelhető.

Tűzgyűrű

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A Tűzmágia olyan varázslata, mely egyesíti magában a tűzzel való támadást és védekezést. A boszorkány tűzgyűrűt teremt maga köré, 1 láb sugarú körben, melynek sebzése, ha valaki keresztezi, erősségenként d3 Sp. A gyűrű 1 körig marad a boszorkány körül, aztán – vagy, ha a boszorkány úgy kívánja, hamarabb – tágulni kezd, s egy kör alatt eléri az E*láb sugarat. A gyűrű tágulása folyamatos, akit elér, azt megégeti, a gyúlékony tárgyakat lángra lobbantja. Sebzése az első lábon E*d3 Sp, a másodikon már csak (E-1)*d3 Sp, stb. és végül az utolsón 1d3 Sp. Miután a gyűrű elérte a maximum sugarat, elenyészik. A varázslat erőssége és hatótávja maximum a boszorkány Misztikus Technikák képzettség szintje.

Tüzes tekintet

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület:
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: *Fizikai*
Erősség: 1

A boszorkány a varázslat Időtartama alatt tekintetét igazi fegyverként használhatja. Ahová pillantását szegezi, az a pont 1 kör alatt felforrósodik – a hatás az anyag minősége szerint változik: a hő az élőlényeknek égési sebet okoz, a ruhát, fát meggyújtja, a fémet felforrósítja. Élőlényeken a varázslat körönként E*d3 Sp sebet ejt, a ruhák, fa és egyéb gyúlékony anyagok pedig egy kör után lángra kapnak. A fémek 5 kör alatt izzási hőmérsékletig melegszenek, s a 8. körben olvadni kezdenek. Persze mindez azt feltételezi, hogy a boszorkány a varázslat Időtartama alatt nem kapja el pillantását a kiszemelt pontról. A varázslatot a boszorkány maximum annyi körig képes fenntartani, ahányadik szintű a Misztikus Technikák képzettsége, s ez körönként 2 Mana-pontjába kerül. A hatótávolság megduplázható 6 Mp ráfordításával.

Tűzgejzír

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 12 láb sugarú kör
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A boszorkány körüli 12 láb sugarú körön belül embermagasságú lángoszlopok csapnak ki a földből – akárha perzselő gejzírek lennének -, majd egy kör múltán lelohadnak, elenyésznek. A boszorkány bal keze mutatóujjával sorban azokra a pontokra mutat, ahol tüzet kíván fakasztani a földből. A pontoknak mindenképpen a talajon, illetve a padlón kell lenniük, különben semmi nem történik. A lángnyelv forrásának megjelölésekor azonnal felcsap, s akit elér, annak d3 Sp égési sebet okoz. A lángoszlopok sebzését a páncélok SFÉ-je a fegyvereknél megszokott módon csökkenti.

A boszorkány annyi tűzgejzírt képes – sorban egymás után – fakasztani, amennyi a varázslat erőssége. Nem köteles szabályos időközönként a földre mutatni; a varázslat Időtartamán belül, tetszés szerinti időpillanatokban jelentetheti meg a lángoszlopokat. Ha kívánja, gyors egymásutánban, ha kívánja, hosszabb szünetekkel. A lángoszlopok elhasználására annyi kör áll rendelkezésére, ahányadik szintű. A tűzgejzír sebzését 2 Mp-onként d3-al növelheti.

Lángoszlopok

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: az alkalmazó
Hatóterület: 12 láb sugarú kör
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Szinte mindenben megegyezik a Tűzgejzír nevű varázslattal, az eltérés csak a méretekben mutatkozik. A sokkal hatalmasabb erejű mágiával kétszeres embermagasságú tűzoszlopok teremthetők, melyek sebzése 2d3 Sp, s két körön át lángolnak, csak utána lohadnak le. Az Időtartam, a lángoszlopok száma és az érintett terület is azonos a Tűzgejzírnél leírtakkal.

Futótűz

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírást
Hatóterület: lásd a leírást
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat hatására különös tűzlény születik. Értelemmel nem rendelkezik, csak arra képes, hogy üldözze a kijelölt célpontot. A boszorkány parancsára követni kezdi a kiszemelt áldozatot, tűzcsíkot húzva maga után. Sebessége 25 mérföld/óra (vágtató ló mögött elmarad), ami annyit tesz, hogy egy kör alatt megközelítőleg 70 lábat tesz meg. Az útjába akadókon átgázol, d3 Sp égési sebet okoz nekik, s a gyúlékony anyagokat lángra lobbantja. Csak kúszni képes – tehát repülni, ugrani, zuhanni nem -, viszont mindenféle felületen továbbhaladhat, még vízen, vagy más, a közönséges tüzet kioltó anyagon is. Leküzdi a meredek emelkedőt vagy lejtőt is, és ha a célpont a levegőbe emelkedik, még 3 körön át üldözi a földön, majd semmivé foszlik.

Ha a boszorkány által kijelölt áldozatot utoléri, óriási lobbanással kihuny. A lobbanás Erősség*d3 Sp égési sebet okoz az áldozatnak és mindenki másnak, aki mellette, testközelben áll. Az érintettek ruhái, tárgyai 90%-os valószínűséggel tüzet fognak. A varázslat hatótávolsága 150 láb, azaz a futótűz legmesszebb ennyire távolodhat el a boszorkánytól. Ha a határvonalat átlépi, lobbanás nélkül kialszik. Ugyan ez történik, ha a varázslat Időtartama letelik.

Villámszórás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 12 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai (és Asztrális)
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkány tíz ujjának hegyéből körönként apró tűzvillámokat lőhet ki – körönként tehát 10-et. A villámok inkább látványosak, mint veszedelmesek: darabonként 1-2 Sp égési sebet okoznak – ami ellen a páncélok SFÉ-je érvényesül. Egy körben maximum 4 célpontra irányíthatóak, ezek sem lehetnek egymástól két lábnál távolabb. A látvány rendkívül riasztó: minden olyan teremtménnyel szemben aki nem tudja, mivel áll szemben, a boszorkány Erősség-próbát tehet annak Asztrális ellenállása ellen(varázslat erőssége + d20 vs Asztrális ellenállás), és ha a varázslat ezt legyűri, az áldozat elmenekül a boszorkány elől.

A varázslat hatóideje 1 kör – összesen tehát 10 villám bocsátható útjára -, hatótávolsága pedig 12 láb. Az időtartamot 3 Mp-ért egy körrel, a varázslat sebzését viszont semmilyen módon nem lehet növelni.

Tűzbogarak

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslattal parányi tűzrovarok – valójában irányítható lángnyelvek – teremthetők. Mindenképpen célba találnak, de nem sebeznek igazán komolyan: egy bogár 1 Sp égési sebet okoz. A varázslat, alacsony sebzése ellenére jól használható gyúlékony anyagok, mint olaj, papír vagy ruhanemű meggyújtására. A boszorkány 1 kör alatt d6 tűzbogarat indíthat útjára, s 20 láb körzetben mozgathatja őket. Ha egy bogár elhagyja az említett területet, nyomban kialszik, megszűnik; ugyanez történik vele akkor is, ha valamihez hozzáér. A varázslat Időtartama 1 kör, lejártával az összes bogár hirtelen megszűnik létezni. A tűzbogarak által meggyújtott éghető anyagok természetesen tovább lángolnak. A varázslat erősségének növelésével a tűzbogarak számát – erősségenként – d6-al lehet növelni, továbbá a hatóidőt körönként 4 Mp ráfordításával lehetséges meghosszabbítani.

Füstidézés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 lábra eső 5 láb sugarú kör
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány a varázslat segítségével füsttel telítheti maga körül a levegőt. A füstben egyedül ő képes akadálytalanul lélegezni, más csak nehezen, lihegve jut levegőhöz. A keletkező sűrű, fekete füst nem csak a légzést, a látást is akadályozza. Minden, a füstön kívülről érkező vagy a füstöt keresztező célzó- és hajítófegyverrel végrehajtott támadás esetén a füstben lévőkre a feles takarás szabályai érvényesek (20% tévesztési esély) hiszen úgyszólván láthatatlanok. A közelharcot is módosítók sújtják: a füstben állók TÉ-je 2-vel csökken – a boszorkányé nem, ő zavartalanul lát. A felhő 1 körig marad együtt, de a szél hamarabb szétfújhatja. A felhő legnagyobb átmérője 5 láb lehet, melynek középpontja a boszorkánytól legfeljebb 20 láb. Az infralátást erősen zavarja, homályossá, bizonytalanná teszi az érzékelést, viszont az ultralátással rendelkező lényeket nem befolyásolja. A varázslat hatóidejét a ráfordított Mp-ok többszörözésével – 3 Mp-onként – 1 körrel lehetséges növelni.

Kígyóbűvölés

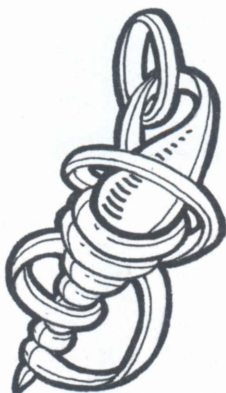
Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: egy hüllő
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A boszorkány ezzel a varázslattal hüllőket hajthat uralma alá. Nem feltétlenül kígyókat – bár legtöbbször igen -, krokodilok is lehetnek az „áldozatok". A boszorkány egyszerű parancsokat adhat nekik, amit legjobb tudásuk szerint teljesítenek: A boszorkány egyszerre maximum a varázslat erősségének megfelelő számú hüllőnek parancsolhat. Minden uralni kívánt állat 3 Mp-jába kerül a boszorkánynak. A varázslat hatóideje erősségenként 1 kör.

Fuvallat

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal gyenge szél kelthető akár zárt helyen is. A fuvallat elfújja a gyertyák, a fáklyák lángját. A varázslat hatótávja 1 Mp ráfordításával 1 lábbal növelhető, de maximum 20 láb lehet.



Szerelmi Mágia

A boszorkányok a legavatottabb képviselői a Szerelem művészetének Yneven. Velük talán csak Ellana papnői, a híres Lótusz Virágai vehetnék fel a versenyt, ám még ez is kétséges.

Szépségvarázs

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 nap
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: 10 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány e varázslatot csak saját magára alkalmazhatja. Tíz körön át kell igéit kántálnia, az előírt mozdulatokat ismételnie, minek következtében külseje megváltozik. Egészséges, fiatal, szép egyedévé válik fajának, gyönyörű leánnyá változik, ennek hatásra megkapja a Szép képességet (ha már rendelkezik ezzel, úgy minősül, mintha újra felvette volna, lásd Képességek fejezet). A boszorkány Erősségenként 1 napig marad megváltozott küllemében, s visszaváltozni akkor sem tud hamarabb, ha történetesen ezt kívánná. Erre idő előtt csak varázsló képes, Visszaváltoztatással vagy további Átváltoztatással.

Szerelemvarázs

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

Ezzel a varázslattal a boszorkány szerelmet ébreszthet maga iránt egy vele azonos fajba tartozó férfiben (hímben). A szerelem igazi, romantikus érzés lesz – már amennyiben az illető Ellenállását legyűri a mágia. A szerelembe esett férfi mindent megtesz a boszorkányért: akár élete árán is megvédelmezi, óhaját szinte parancsnak tekinti. A szerelem örökké tart (ez a fajta legalábbis), ha a boszorkány a varázslatot meg nem szünteti vagy ismételt, nyilvánvalóan ellenséges cselekedettel meg nem zavarja, a „befogott" férfi (hím) mellette marad. A varázslat erőssége a Bűbájnál leírtakhoz hasonlóan változik a Szépség függvényében, de pontonként nem 4E-vel, csak 2E-vel nő.

2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető a varázslat erőssége.

Szerelem elorzása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd leírást!
Hatótáv: egy személy
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázslat a leghevesebb szerelmet is megszüntetheti. Egyszerre csak egy személy ellen használható, így kölcsönös érzelmek esetén csak az egyik fél lesz közömbös a másik iránt. Az időlegesen kiábrándult fél csupán közönyt érez szerelmének korábbi tárgya iránt – a varázslat gyűlöletet, ártani vágyást nem gerjeszt. Az ellenben könnyen előfordulhat, hogy a kevéssé megértő másik fél – nem tudván mire vélni kedvese hirtelen pálfordulását – haragra lobban, sőt...

Az erősség 1E-vel való növeléséhez további 2 Mana-pontot kell feláldozni.

Őrjítő pillantás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: egy személy
Hatóterület: 10 láb átmérőjű kör
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

Egyszerű, ám annál hatékonyabb mágia ez. Ha az áldozat Ellenállását legyűri a mágia, menthetetlenül felfigyel a boszorkányra, jóllehet az immár egészen mással foglalkozik, s Csupán egy pillanatra kapta el áldozata tekintetét. A varázslat alanya ezután egyfajta kíváncsisággal vegyes csodálattal fog a boszorkányra tekinteni, s ha nem túl félénk és gátlásos, előbb-utóbb ő maga fogja kezdeményezni a kapcsolatkeresést, aminek a nő feltehetően nem gördít majd akadályt az útjába. A mágia 2 Mp-ként 1 E-vel erősíthető.

Csábítás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 óra/szint
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

Sokban hasonlít az Őrjítő pillantás nevű varázslatra, ám ez még azokra a férfiakra is hatással van, akik máskülönben rendkívül visszahúzódóak női társaságban. Ha ellenállásukat legyűri a mágia , az időtartam alatt heves udvarlásba kezdenek az adott hölgynek, azok a férfiak pedig, akik különben is vonzódnak a másik nemhez szinte megőrülnek, hogy a nő kedvére tegyenek. Nem is annyira a szerelem teszi ezt velük, sokkal inkább a nő iránti vágyuk. A mágia 3 Mp-onként 1 E-vel erősíthető.

Bájolások

Fontos szerepet kapnak a Bájolások között a különféle érintések. Ezeknél nem csak a szemek, de a két test fizikai kapcsolata is szükséges. Ha bármelyik is hiányzik, a varázslat nem jön létre, s a felhasznált Mana-pontok is elvesznek. Ám a boszorkányok csak igen ritkán követnek el ilyen baklövéseket. Amennyiben a mágiahasználó ki tudja provokálni, hogy áldozata érintse meg őt, abban az esetben a varázslat erősítéséhez +2 E járul.

Védelem

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: mentális
Erősség: 1

Egyike azon boszorkányvarázslatoknak, amelyek csakis akkor fejtik ki hatásukat, amennyiben bizonyos különleges feltételek teljesülnek. Talán ez az oka annak is, hogy maga a boszorkány sem szerez tudomást varázslata sikeréről, mindaddig, míg annak aktiválódnia nem kell. Így előfordulhat, hogy akár több nap is eltelhet a varázslás és a hatás megjelenése között. A mágia csakis akkor enyészik el, ha létrejön, illetve az áldozat nem kerül 1 mérföldnél távolabb a boszorkánytól.

E varázslat ugyanis akkor nyújt csupán védelmet a boszorkány ellen, amikor az általa megérintett férfi rendes körülmények között a nő ellen fordulna. A hirtelen pofonra emelkedő kéz lehanyatlik, a boszorkányt nem kötözik meg, hanem kap egy utolsó esélyt, és elzavarják, a gyilkos szándék egyszerű ordítássá és fenyegetőzéssé fajul, stb.

A varázslatot alkalmazó nő ilyenkor tudja mi a teendője, hiszen csupán az időtartam lejártáig lesznek iránta ilyen érzéssel, utána ismét eredeti terveiket akarják majd az elbájoltak véghezvinni. A varázslat erősítése 3 Mp-onként 1 E-vel történik.

Fürkészés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 2 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 2 kör
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Nagyon ravasz fogása ez a boszorkányoknak, hiszen általa megtudhatják, hogy a kiszemelt áldozat milyen női eszményképért rajong. Ha a férfi ellenállását legyűri a mágia, feltárul az alkalmazó előtt az a nőideál, amely legközelebb van a férfi szívéhez. Nemcsak a külső erényekről szerez ily módon tudomást, de a képzeletbeli nő belső tulajdonságairól is hozzávetőlegesen teljes képet alkothat, arról nem beszélve, hogy amennyiben áldozata Mentális ellenállásánál legalább 5-el nagyobb Erősség-próbát tesz, képet kaphat az illető szexuális szokásairól, vágyairól is. A varázslat erősítése 3 Mp-onként 1 E-vel történik.

Álmok asszonya

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: 10 perc
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: 2 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A Fürkészés nevű varázslat kiegészítő praktikája ez, amely segítségével a boszorkány nagyjából idomulhat áldozata ideáljához. A változások csupán időlegesek, ezért kell az adott idő alatt tőrbecsalni a kiszemelt férfit. Amíg a mágia tart, a boszorkány elérheti, hogy testén kisebb változások történjenek. Ilyenek lehetnek a kisebb vagy nagyobb mell, a láb formájának, ívének megváltozása, illetve a szem, a haj, a száj színének cseréje. Ez utóbbiakat különféle női praktikákkal természetesen mágia nélkül is megoldhatja. A mágia mindenben segít az előzőleg feltérképezett vágyak kiszolgálásában. Ha kell a hang magassága vagy a mozgás is megváltozhat. 5 Mp befektetésével a határidő újabb 10 perccel kitolható.

Féltékenység

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázslat hatására a férfiból a hűtlenség legkisebb jelére dühöngő őrült válik, akit a boszorkány kedvére irányíthat. A férfi rendkívül gyanakvóvá válik, minden mögött hátsó szándékot, ártó gondolatokat sejt. A nőt soha nem hibáztatja, jobbára önmagát vádolja figyelmetlenséggel vagy érzéketlenséggel. A boszorkányt igyekszik mindentől megóvni, s ezt a nő kiválóan felhasználhatja céljai elérésében. Ily módon a legjobb barátok is sikeresen egymásnak ugraszthatók. A mágia 3 Mp-onként 1 E-vel erősíthető, vagy erősségenként 20 perccel kitolható.

Bénítás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: speciális
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: mentális
Erősség: 1

Végső kétségbeesésükben fordulnak ehhez a varázslathoz a boszorkányok, rendszerint felhasználva vele összes manatartalékukat, kizárólag a minél gyorsabb mana-kinyerést elősegítve ezzel. Ez a varázslat az egyetlen kivétel a szerelmi mágián belül, amelyik egy másikkal együttesen is kifejti hatását. Pontosabban csakis azzal együtt, hiszen máskülönben mindössze egyetlen szegmensig hat. Ha boszorkányoknak nincs idejük különféle trükkökkel becserkészni áldozatukat és sürgősen Mp-ra van szükségük, akkor fordulnak ehhez a varázslathoz. Érintésük nyomán ugyanis megbénul a férfi, és nem képes ellenkezni, míg a boszorkány a Szexuálmágia – Mágikus ölelés szertartását végre nem hajtja rajta. Ha ez utóbbi nem következik be, a bénítás egyetlen másodpercen belül szertefoszlik, s a boszorkány lelepleződik.

Azok a férfiak, akik ilyen durva módon kerülnek a Szexuálmágia hatása alá a későbbiekben éppen emiatt nagyobb védelmet fognak élvezni. Minden, az elkövetkező héten feléjük irányuló, a Szexuálmágia varázslat körébe tartozó varázslattal szemben +5 járul majd az Ellenállásukhoz. A varázslat erősítése 2 Mp-ként 1 E-vel történik



Szexuálmágia

A boszorkányok mágikus fegyvertárának nélkülözhetetlen eleme a Szexuálmágia, amelyet jellegéből adódóan is rengeteg misztikus történet övez, és az így nyert hatalom maga is meglehetősen felfoghatatlan az átlagos ynevi kalandozó számára. Titkos, titokzatos tudás ez, amely hatalmat ad használóinak a férfiak felett: a hős kalandozóból egy pillanat alatt kezes bárányt farag e mágiaforma avatott mestere. Különösen veszedelmes fegyver ez a hozzáértő kezében, hiszen rengeteg módot ad neki arra, hogy áldozatával szimpatikus viszonyban lévő dolgokhoz jusson. Számos különböző iskolára osztható, s elmondható, hogy noha az ily módon elért hatások az egész kontinensen megegyeznek, a módszerek, stílusok boszorkányszektánként változnak.

Nagyon fontos része ez a boszorkányok praktikáinak, hiszen általa nem csupán a férfiak felett nyerhetnek hatalmat, hanem Mana-pont nyerési módozat is egyben. A Mágikus ölelés nevű varázslat segítségével Mp-tal tölthetik fel az elméjüket, amely egyedülálló módozat a mágiahasználók között.

A Szexuálmágia több kisebb mágiacsoport együttes elnevezése.

Csókmágia

A boszorkány kaszt legkülönlegesebb, veszedelmes mágikus tudománya a Csókmágia. Segítségével a boszorkányok csekély mágikus energia felhasználásával is óriási hatalomra tehetnek szert áldozataik felett. Lényege és alapvető feltétele, hogy a boszorkány megcsókolja kiszemelt áldozatát. A csók csak akkor fejti ki mágikus hatását, ha legalább 1 körön át tart. A Csókmágia számtalan varázslatot ismer, de mindegyik esetében sok múlik azon, hogy a csók miként esik meg:

- Ha a boszorkány nem szájon csókolja áldozatát, a boszorkánynak varázslat-próbát kell dobni a célpont Ellenállása ellen – ha az adott csóknál erre lehetőség nyílik (lásd Ellenállások!).
- Ha a boszorkány szájon csókolja ugyan áldozatát, de az közben teljes akaratával ellenszegül a csók közvetítette mágiának, akkor újabb Erősség-próba szükséges. Ha azonban elvéti, a varázslat Időtartama 1 hétre nyúlik.
- Ha a boszorkány váratlanul szájon csókolja áldozatát, és annak nem jut ideje rá, hogy ellenállást fejtsen ki a csók hordozta mágiával szemben, még mindig szükséges Erősség-próba, azonban a varázslat erőssége annyi E-vel több, mennyi a boszorkány Szexuálmágia képzettségének szintje. Ha a próba sikeres, a varázslat Időtartama kitolódik 1 teljes hónapra.
- Ha az áldozat szabad akaratából viszont csókolja a boszorkányt, akkor elveszett. Ebben az esetben nincs varázslat-próba, s a varázslat Időtartama is maradandó lesz.

Izzó csók

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A legegyszerűbb Csókmágia. Azon a ponton, ahol a boszorkány ajkait a varázslat áldozatának bőréhez érinti, égett seb keletkezik, ami d3 Fp-t sebez. Természetesen a seb – attól függően, hogy hol érte az áldozatot – sokkal kellemetlenebb is lehet. Az okozott seb más égési sebekhez hasonlóan gyógyul. A varázslat színtiszta Anyagi Mágia, így Ellenállásnak ellene helye nincs.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont ráfordításával emelhető – ezzel a sebzés is d3-al nő -, melynek maximális értéke a boszorkány Szexuálmágia képzettsége.

Megbélyegzés csókja

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cse lekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A csók helyén letörölhetetlen bélyeg marad, melyet a boszorkány ruhán keresztül is lát, azt semmivel el nem lehet tüntetni a szeme elöl. A bélyeg hordozóját a boszorkány bárhol, bármilyen álcában vagy átváltoztatott alakban felismeri. A varázslatnak le kell gyűrnie a célpont Mentális ellenállását, sikertelenség esetén a bélyeg lefoszlik az áldozatról. A megbélyegzés csókja állatokra is hatásos, mivel a bélyeg mentális részének jelentős hányada az érzékeléssel, az érzékszervekkel kapcsolatos. A megbélyegzettre a boszorkány – a Megfigyelés varázslat együttes alkalmazásával – bármilyen távolságból varázsolhatja azokat a varázslatokat, melynek végrehajtásához elegendő látni az áldozatot. A megbélyegzett Asztrális Ellenállása ellen a boszorkány erősségeként +2-vel dobja Erősség-próbáit, Mentális Ellenállását pedig automatikusan legyűri.

A varázslat erőssége 3 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Felejtés csókja

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A csók hatására az áldozat személyes élményeiből egy, a boszorkány által kiválasztott epizód eltűnik. Nem illan el véglegesen, csak a varázslat Időtartama alatt az áldozat képtelen felidézni magában. Sok hős bukott meg ily módon fontos küldetésben: elfelejtették, miért is indultak el. A varázslat erőssége 2 Mana-pont ráfordításával növelhető 1 E-vel.

Rabszolgaság csókja

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Ez a csók a boszorkány rabszolgájává alázza az áldozatot. A csók után a boszorkány minden parancsának engedelmeskednie kell, önálló akarata szinte teljesen megszűnik. A varázslat az Időtartam lejártáig tartja rabságban, utána hatása elenyészik – ám a tapasztalt boszorkányok a hatás elmúlta előtti órákban újabb csókot kérnek rabszolgájuktól. A varázslat erőssége 5 Manapont felhasználásával növelhető 1 E-vel.

Átváltoztatás csókja

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

A megcsókolt áldozat a boszorkány óhaja szerinti állattá változik át. Az állat lehet béka, nyúl, kecske, veréb, stb. A varázslat sikeréhez az áldozat mind az Asztrális, mind a Mentális ellenállásával szemben sikeres varázslat-próbát kell tennie. Az Időtartam lejártával az áldozat visszaváltozik. A változás mértékétől függően az átalakulás és a visszaváltozás egyaránt 1-10 kör alatt megy végbe. A pontos Időtartamokról a következő táblázat tájékoztat:

Lény	Átváltozás ideje	Szükséges képzettség szint
Emberből másik ember	1 kör	6
Emberből ork	2 kör	8
Emberből törpe	3 kör	10
Emberből négylábú állat, ember nagyságú állat	4 kör	12
Emberből négylábú, de valamivel kisebb, vagy nagyobb állat, például kutya, ló	5 kör	14
Emberből apró állat	6 kör	16
Emberből madár, hal	8 kör	18
Emberből egészen idegen létforma	10 kör	20

Természetesen a táblázatban szereplő lények csak útmutatásul szolgálnak, a boszorkány más lényekké is képes alakítani áldozatát.

A varázslat erősségét 4 Manaponttal lehet 1 E-vel növelni.

Iszonyat csókja

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat áldozata – ha sikeres vele szemben az Erősség-próba – halálra rémül a boszorkány látványától, és a rettegés befészkeli magát a szívébe, attól kezdve, ha meglátja a boszorkányt vagy akár csak hall felőle remegni kezd, akár a nyárfalevél. A így megfélemlített áldozat, ameddig a varázslat időtartama le nem jár, képtelen kezet emelni a boszorkányra, vagy bármi módon ártani neki – s erről másokat is lebeszél.

Az Időtartam lejártával gyűlölet költözik a szívébe a félelem helyett. A varázslat erőssége 3 Mana-pontonként 1E-vel növelhető.

Élet csókja

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány csókjával életerőt szívhat el áldozata testéből, hogy saját súlyos (Ép) sebeinek gyógyítására fordítsa. Az elvett Ép mennyisége alapesetben d3. A varázslat erőssége 6 Mana-pont felhasználásával 1 E-vel növelhető, ezzel együtt az Ép-elszívás is d3-al nő, maximum 4d3 Ép-ig.

Kriptacsók

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A csók áldozata egyik pillanatról a másikra éveket öregszik: erősségenként 1 kör alatt 1 esztendőt. Az öregedés 80 éves korig tart. Az áldozat bőre elszürkül, ráncossá válik, szemei elvesztik ifjonti ragyogásukat, tartása megroskad, haja megőszül. Tulajdonságai – s ennek függvényében értékei – az idevágó táblázat szerint csökkennek, a pozitív módosítókat nem kapja meg (lásd Életkor-kategóriák, Fajok fejezet). A hosszabb élettartamú fajokra (pl. törpe) a varázslat bár hat, természetesen nem jár ennyire súlyos következményekkel. Más a helyzet az elfekkel, félelfekkel; Fizikai ellenállásukra egyrészt a Fajok fejezetben leírt negatív előjelű módosítók vonatkoznak, másrészt ha a varázslat legyűri ellenállásukat, a VI. korkategóriába kerülnek. A varázslat erősségét minden további 4 Mp felhasználásával 1 E-vel lehetséges növelni.

Halál csókja

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: csók
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A Halál Csókja égi gyönyörben részesíti azt, aki kapja. Egyetlen hátránya, hogy az áldozat – sikeres Erősség-próba esetén – belehal e kéjbe. Arcára mennyei mosoly fagy.

A varázslat erőssége 8 Mana-pont feláldozásával 1 E-vel növelhető.

Az ölelések mágiája

Az ölelés mágiája sajátos része a Szexuálmágiának, hiszen amellett, hogy rendkívül hatékony varázslatokat tartalmaz, az erősítésük is meglehetősen kedvező. Ezt annak köszönhetik ezek a mágiaformák, hogy a varázslat alanya nem csak hogy beleegyezik a szerelmi aktusba, – hiszen ez nélkülözhetetlen feltétele ezen mágiacsoportnak – de többnyire aktívan részt is vesz benne. Ilyen esetekben a varázslat hatóideje megegyezik a mágiánál leírtakkal, s az Ellenállások is érvényesülnek. Akkor viszont, ha a boszorkány eléri, hogy a férfi kezdeményezze együttlétüket, a férfi ellenállása nem játszik szerepet, és az időtartam is olyan hosszúra nyúlik, amennyire a boszorkány csak akarja. Ő akkor szakítja azt meg, amikor csak jónak látja, míg áldozatán csak mágikus destrukció vagy hatékony papi mágia segíthet.

Rabszolga ölelés

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: 1 nap (vagy a boszorkány akarata szerint)
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

Hatásaiban megegyezik a Rabszolgaság csókja nevű varázslattal, csupán annyi a különbség, hogy létrehozásához kevesebb Mp szükséges. Ezt a könnyebbséget ellensúlyozza az a mesterkedés, amíg a boszorkány ágyába tudja rángatni a kiszemelt áldozatot. Fontos különbség azonban, hogy itt nem csak egy egyszerű csókról van szó, hanem egy olyan szeretkezésről, mely után a férfi egyenesen beleőrül a nő utáni vágyakozásba, és szó szerint kétségbeesik, ha a boszorkány nincsen mellette. Mindenféle szerelemvarázsnál inkább megőrjítheti ez a férfiakat, akik mindent megtesznek, csakhogy jutalomképpen „kedvesük" megajándékozza őket az ölelésével. Az ily módon elszédített férfiak a nő közelségének hiányában bátortalanná, határozatlanná válnak, önálló döntésre képtelenek, s csakis a boszorkány jár az eszükben. Az erősítés 5 Mp-ként 1 E-vel növelhető

Mágikus ölelés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A Hatalom Italán kívül ez a mágiaforma szolgál arra, hogy a boszorkányok vissza tudják szerezni megcsappant mágikus képességeiket. Ez a varázslat semmilyen káros hatással nincs a férfi partnerre, hacsak meg nem ijed a nő szokatlanul heves viselkedésétől. Bizonyos, hogy egy életre szóló élménnyel lesz az gazdagabb, aki segédkezet nyújt egy boszorkány mágikus feltöltődésében. Az aktus végeztével a nő elméje ismét tökéletesen telített lesz manával, bármennyi is volt azelőtt benne. Ehhez a manakinyerési módhoz is annyiszor fordulhat, ahányszor csak akar, csupán azt kell figyelembe vennie, hogy minden ilyen ölelkezés végeztével 2 pontot elveszít Állóképességéből, amit csakis kiadós alvással szerezhet vissza. Amennyiben a fenti értéke 6 alá csökkenne a manakinyerés miatt, a boszorkány elveszíti eszméletét és d6x10 percig öntudatlan és, kiszolgáltatott marad.

A Mágikus ölelés során a boszorkány teste egészen felhevül, egyfajta belső tűz emészti ilyenkor, mely a mana megkötését segíti. Beszélik, hogy ekkor a legkiszolgáltatottabb minden boszorkány, de mindig ragyogó szemekkel és tetterősen térnek vissza a révületből. A legvakmerőbb boszorkányvadászok állítólag ezt a pillanatot szokták választani, hogy mendrájukat a nő torkához helyezzék.

Tudástár

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: speciális
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Ez a fajta mágia sem a partner elveszejtésére irányul. Két felhasználási módja van. Az elsőt akkor szokták a boszorkányok használni, ha valaki olyannal hozza össze őket a jószerencséjük, aki még náluk is többet tud a szexuális művészetek terén. Ily módon alkalmazva elsajátíthatják az adott tudását, annak minden apró cselével, részletével együtt. A későbbiekben, ha fel kívánják idézni ezt a tudást, nem szükséges újabb Mp-okat erre áldozni, az így szerzett ismeretet tökéletesen sikerült elsajátítaniuk.

Másik felhasználási módja a szexuális ismeretek egyfajta sajátos felhasználási módja, ösztönös alkalmazása, mely során a mágikus erők segítségével Szexuális kultúra képzettségét tudja erősségenként eggyel magasabb szinten alkalmazni, mint amilyen a valós tudása (így képes túlszárnyalni a maximum képzettség szint korlátját is). Ily módon elérhető, hogy akár a legmagasabb fokú ismeret adta határokat is meghaladó mutatványokra legyenek képesek. Így lehetségessé válik az is, hogy mágikus befolyásolás nélkül is testének rabszolgájává alázzon egy férfit.

Sorvasztás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: speciális
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Ez a varázslat több időt vesz, igénybe, mint a többi, és Erősség-próbát csak egyszer kell dobni rá. Ha a varázslat sikeres, az áldozat utána képtelen lesz ellenállni a boszorkánynak és praktikáinak. Nem szenved majd annak híján, ám mihelyt meglátja félbehagyja legfontosabb dolgait, és csakis a nő kiszolgálására szorítkozik majd. Minden újabb együttlétük ugyanis – hacsak valami módon meg nem szakítják a varázst – 2 pontot fog elhabzsolni az áldozat Állóképességéből, amelyeket a boszorkány a Hatalom Italának elfogyasztása utáni Állóképesség csökkenésének ellensúlyozására – és csakis arra – használhat fel. Az így nyert pontoknak mindaddig hasznát látja, amíg áldozata életben van. Ha azonban annak Állóképessége 0-ra csökken, a férfi meghal, és az addig fel nem használt pontok is kárba vesznek. Értelemszerűen nem érdeke hát a boszorkánynak, hogy ellenfele végleg elsorvadjon, s nem is szokták megölni őket, csak abban az esetben, ha valamely személyes bosszú úgy diktálja.

A beteg látványos sorvadásnak indul, s nemcsak testi, de lelki ereje is csökken. Mélabússá, kedvetlenné válik, s ő maga képtelen összefüggésbe hozni betegségét a nővel. Mindaddig nem lehet meggyógyítani, amíg a kapcsolat fennáll közöttük, vagy a boszorkány életben van. A varázslat 4 Mp-onként 1 E-el erősíthető.

Akarat elorzása

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Amennyiben az Erősség-próba sikeres, a boszorkány a hatóidő lejártáig bármikor beléphet áldozata testébe (egy alkalommal legfeljebb 1 percig), és minden mozdulatát az akarata alá vonhatja. Az áldozat teste mindenben engedelmeskedik parancsolójának; míg ő maga a későbbiekben nem emlékszik mindarra, amit tett, az emlékei a boszorkányé lesznek. Csakis olyan dolgok megtételére lesz képes, amelyek nem okoznák saját vesztét. Öngyilkosságra tehát ilyen módon nem vehető rá, bár kiprovokálhat párbajokat, összecsapásokat. Az áldozat szeme mindaddig, amíg a boszorkány irányítása alatt áll, tompa, akár egy vizes kavics, beszéde akadozó, akárha részeg lenne. A saját szájával ugyan, de más száján keresztül beszél. A kapcsolat mindaddig létezik köztük, míg azt mágikus úton nem destruálták, vagy papi mágiával nem semmisítették meg, illetve ameddig a boszorkány ébren van. Mihelyt elalszik, a kapcsolat megszűnik közte és áldozata között. A boszorkány jól teszi, ha valamely jól őrzött, biztonságos területen tartózkodik, amíg a varázslatot alkalmazza, hiszen arra az időre kilép saját testéből, s magatehetetlenné válik. Áldozata testének bitorlása után arra legközelebb 1 óra elteltével lesz képes. A varázslat hátulütője, hogy a boszorkány és áldozata között egyfajta mentálfonál húzódik az adott időtartam alatt, s ez elvezethet a mágiát megidézőhöz. A varázslat 4 Mp-ért 1 E-el erősíthető.

Betegség átadása

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: speciális
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

Ezzel a varázslattal a boszorkány a boszorkánymesteri Rontásoknál található mágikus betegségekhez hasonlókat juttat ellenfele szervezetébe. A betegségek rendkívül különbözőek lehetnek, hatásuknak csupán a Km fantáziája szabhat határt. Abban azonban mindannyian megegyeznek, hogy a papok Gyógyítás varázslatával valamennyi kikúrálható, ha van rá mód és idő. A betegségek szintjének csakis a boszorkány mágikus energiái szabnak határt. 1 szintnyi betegséget 5 Mp-ért tudnak előállítani. Ezek a mágikus kórokozók rájuk nincsenek hatással, s más módon képtelenek azt áldozatuk szervezetébe juttatni.

Asztrális Praktikák

„Asztrálmágiának mások érzelmeinek, indulatainak befolyásolását nevezzük. Érzelmeket lehet fakasztani vagy éppenséggel kioltani, már létező érzelmeket felerősíteni vagy, legyengíteni. Az érzelmeket mindig valakinek, vagy valaminek az irányában tápláljuk – ez az objektum/szubjektum az érzelmek célja. Az Asztrális Praktikákkal el lehet rabolni egyes érzelmek célját, vagy célt lehet adni általános érzelmeknek. Egészen különleges hatások elérésére is lehetőség nyílik, hiszen az érzelem alapvető motiváció az emberek s más lények életében is. Aki tehát uralja mások érzelmeit, javarészt uralja cselekedeteit is ..."

A boszorkányok mágikus tudásának legtöbb varázslata asztrálmágikus hatásokat hoz létre. Kétségtelen, hogy a papok mellett a boszorkányok ismerik legjobban az emberi érzelmeket és indulatokat – még a varázslók sem érhetnek nyomukba, bármily nagyra tartsák tudományukat. Ez megnyilvánul a varázslatok erősségében, bonyolultságában; nem egy hasonló varázslatot varázsló is képes lenne létrehozni, csak éppen jóval több energiával s kisebb erősséggel.

„..Fontos tudni, hogy az Asztrális Praktikák csak azon lényekre hatnak, akik rendelkeznek Asztráltesttel. Az Asztráltest ama lény érzelmeinek és indulatainak összessége, az a – fogalmazzunk így – forma, melyben mindez az Asztrális Síkon testet ölt. Az állatoktól fölfelé – őket is beleértve minden normális, teljes, egészséges lény rendelkezik Asztráltesttel: ki satnyábbal, ki fejlettebbel. Tény, hogy valakinek az Asztráltestére pillantva fel lehet ismerni az illető érzelmi életének gazdagságát – vagy éppen szegényességét -, s fogalom alkotható érzelmi kiegyensúlyozottságáról. Felfedezhetők ilyenkor az Asztrálmágiával végzett jelentős vagy épp ügyetlen változtatások is, akárcsak a hegek az anyagi testen..."

Bűbáj

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy elfszabású teremtmény
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A boszorkány ezzel a varázslattal segítőjévé, barátjává tehet bármely elfszabású teremtményt. A barátság nem túl szoros: már egy ellenséges mozdulattal, egy támadásnak vélhető reakcióval megtörhető a bűbáj: A varázslat időtartama alatt az áldozat belső késztetést érez, hogy megvédje a boszorkányt, és hogy örömöt szerezzen neki. Őszinte lesz hozzá, minden kérdésére válaszol. A bűbáj Időtartama 1 Mp-ért 1 órával növelhető, de nem lehet több mint a boszorkány Asztrális Praktikák képzettsége. Az erősség 1 Mana-pont felhasználásával további 1 E-vel növelhető.

Viszály

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A boszorkány a varázslattal viszályt szíthat egy társaság azon tagjai között, akikkel szemben sikeres Erősség-próbát tesz. Nem lehetnek többen a boszorkány Asztrális Praktikák képzettségének szintjénél. A veszekedők – vérmérsékletük függvényében – akár fegyvert is ránthatnak, de ez nem szükségszerű. A varázslat hasznosan alkalmazható feszült helyzetekben vagy Gyilkos Hajlam és más, hasonlóképp ártalmas varázslatokkal együtt. A varázslat hatósugara 20 láb sugarú kör – középpontja a boszorkány -, ezen belül kell tartózkodnia az összes áldozatnak.

A varázslat erősségének 1 E-vel való növeléséhez 2 Mana-pontra van szükség, melynek Időtartamát ugyancsak 2 Mp-al növelheti 1 körrel.

Igaz felelet

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 3 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat tárgya, ha sikeres Erősség-próba volt ellene, köteles a boszorkány egy kérdésére igazat, és csakis az igazat válaszolni. A boszorkánynak a varázslat időtartama alatt mindvégig 3 láb távolságon belül kell tartózkodnia a válaszolóhoz, különben azonnal megszűnik a hatás. Amíg a bűbáj töretlen, az áldozat semmilyen módon nem árthat a boszorkánynak.

A varázslat erőssége 3 Manaponttal növelhető.

Düh kioltása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat a dühöt és az agresszivitást szünteti meg. Hatása alatt senki sem követ el erőszakos cselekményt, csak akkor, ha védekeznie kell. A varázslat áldozata mindig a békés megoldást keresi, s másokat is igyekszik lebeszélni a fegyverek vagy az ártó mágia használatáról.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Önbecsülés eltiprása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

Ezen varázslat az áldozat önérzetének teljes megszűnését eredményezi. Alacsonyabb rendűnek képzeli magát mindenkinél, nem hajlandó önálló véleményt alkotni, döntéseket hozni. Harcban csak legvégső esetben vesz részt, mágiát csak állandó bátorítás és unszolás hatására használ. Saját életét szinte semmire sem becsüli, teljesen értéktelennek tartja.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Felelősségérzet megszűntetése

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázs hatása alatt az áldozat csak magával törődik. Nyugodt szívvel cserbenhagyja legjobb barátait is, nemes eszméi – ha voltak egyáltalán -, semmivé foszlanak, az önzés lesz cselekedeteinek egyetlen mozgatórugója.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Félelem elűzése

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázs nem csupán a természetfelettitől, az ismeretlentől való félelmet szűnteti meg – nem is ez a célja -, a minden emberben jelenlévő, az életben maradáshoz feltétlen szükséges természetes elővigyázatosságot is kioltja. Derűs, gátlástalan öngyilkosjelöltté alacsonyítja az áldozatot, aki nem veszi figyelembe a magas épületek tetejéről történő leugrás egészségkárosító hatásait, nem retten meg a torkának szegezett fegyvertől, így nem is hátrál meg egyik helyzetben sem. Az áldozatra az időtartam alatt semmiféle félelem alapú varázs sem hat, harc közben a támadó harcmodor szerint küzd, ám elveszti ügyesség módosítóit, és mondanunk se kell, a legsötétebb helyzetben is továbbharcol. Ha úgy tartja kedve, átgyalogol – legalábbis megpróbálja – a tűzön, vagy a kiszámíthatatlan sodrású hegyi patakon.

A varázslat erőssége 3 Mana-pont felhasználásával 1 E-vel növelhető.

Érzelem átirányítás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egyszeri (lásd még a leírásban)
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

Ez a varázslat amilyen egyszerű, olyan tökéletes. Ereje abban rejlik, hogy nem jár erőszakos beavatkozással az áldozat érzelemvilágába csupán apró módosításokat hajt végre ott. Kétségtelen, hogy a boszorkányok Asztrális Praktikáinak tetőfoka.

A varázslattal a boszorkány megváltoztathatja az áldozat egy adott érzelmének/indulatának célját. Az érzelem iránya (pozitív vagy negatív) nem fog változni, mértéke sem (hevessége), csak ezentúl a boszorkány iránt érzi. A menyasszonyát lángolva szerető vőlegény ezentúl a boszorkányt szereti lángolva; a királyához vakon hű lovag elvakultan hűséges marad, de már a boszorkányhoz. Persze, mivel nem mágia gerjeszti az érzelmet, az áldozat idővel felismerheti, hogy érzelme alaptalan – de ez nem szükségszerű.

A varázslat azonnali, egyszeri változtatást hajt végre, így esetében időtartamról nem beszélhetünk. Az új állapot addig tart, míg az áldozat ki nem ábrándul, nem csalódik a boszorkányban. Ez bekövetkezhet percek, de akár évek múltán is, vagy esetleg soha sem.

A varázslat erőssége minden 4 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Gyanú

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 3 kör
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

Tudatalatti érzelmeket befolyásoló varázslat, mely azonban nagyon is tudatos formában ölt testet. Áldozatai bizalmatlanná válnak mindenkivel szemben, nem lesznek hajlandóak együttműködni még saját társaikkal sem – minden cselekedetükben ismeretlen fenyegetést vélnek felfedezni. (A KM le is írhatja, mi mindent látnak bele valamely – egyébként teljesen ártatlan – szituációba!)

Az erősség minden 1 pontnyi növeléséhez plusz 2 Mp szükséges.

Gyűlölet

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázs segítségével a boszorkány gyűlöletet kelthet áldozataiban egy adott személy iránt. A gyűlölet nagyon heves lesz: ha az áldozatok találkoznak a gyűlölt lénnyel, szó nélkül megtámadják, és addig harcolnak vele, míg el nem pusztítják, vagy ők maguk oda nem vesznek. Harc közben TÉ-jükre + 4, VÉ-jükre -4 módosítókat kapnak.

A gyűlölet 1 óráig vagy a gyűlölt lény pusztulásáig tart, erőssége további 3 Mana-ponttal 1E-vel növelhető.

Irtózat

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázs áldozatai irtózatot, félelemmel vegyes iszonyatot éreznek egyes – a boszorkány által meghatározott – tárgyak vagy tárgytípusok iránt. Ha az irtózat tárgya az áldozat közelébe kerül, az legszívesebben elmenekülne előle (nem félelem, irtózat!), ha nem teheti, megzavarodik, nem képes koncentrálni, s így minden dobását -2-es módosítóval teszi. A varázslat erőssége minden további 2 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

Üldözési mánia

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

E varázs áldozata meg van győződve arról, hogy mindenki az életére tör, sehol sem lehet biztonságban. Külön utakon jár, senkivel sem képes néhány óránál tovább együttműködni. A varázslat erőssége 2 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Rettegés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat hatására a boszorkány láttán félelem járja át az áldozatok szívét, az iszonyat valósággal megbéklyózza tagjaikat. Lehetőségeikhez mérten a legsebesebben menekülnek, s ha sarokba szorulnak, a félelemtől dermedt állapot (lásd: Harcrendszer – Állapotok) hatása alatt módosítóival támadhatnak csak a boszorkányra. A varázslat erősségének 1E-vel való növelése 2 Mana-pontba kerül.

Rettegés szava

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv:
Hatóterület: aki hallja (lásd a leírásban!)
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség:

A Rettegés varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában azzal megegyezik, de ebben az esetben a boszorkánynak csak egyetlen szót kell hangosan kiejtenie, s aki látja, a Rettegés varázslatban leírt hatás alá kerül. A „szót" halló tömegből annyira van esélye hatni a boszorkánynak, amennyi az Asztrális Praktikák képzettségének szintje. A varázslat erősségét 4 Mp-onként 1 E-vel lehetséges növelni.

Mentális Praktikák

A Mentálmágia a tudatra, az akaratra, mint a gondolkodás központjára gyakorolt mágikus befolyást jelenti. Ennek egyenes következménye, hogy – kevés számú kivételtől eltekintve – kizárólag értelmes lényekre alkalmazható, állatokra semmiképpen sem. Állatokra csak a Mentálmágia azon varázslatai hatnak, melyek az érzékelésüket, vagy a mozgásukat befolyásolják, illetve zavarják.

A Mentális Praktikák nem kifejezetten erőssége a boszorkánynak, bár számtalan efféle varázslatot ismer. Ezeket azonban az Asztrális Praktikákhoz képest jóval kisebb erősséggel képes használni.

Kínokozás

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 5 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Az egyik legkegyetlenebb mentális varázslat, ami az érzékközpont stimulálásával okoz valós fizikai kínokat. A boszorkány egyetlen lényre hathat ezzel a varázslattal, s az áldozat, ha az Erősség-próba sikeres volt, elveszti Fp-i felét. (A pillanatnyi és nem a maximális Fp-k felét!) A hatás szörnyű kínokkal jár, s egy körig tart; az áldozat általában térdre rogy, s a halántékára szorítja mindkét tenyerét. Mást nem cselekedhet: nem harcolhat, varázsolhat, nem alkalmazhat Pszi diszciplínákat. A hatótávolság 5 láb, az így elveszett Fp-k az egyéb módon elveszett Fp-k módjára gyógyulnak.

A varázslat erősségét 6 Manapontért 1 E-vel lehet fokozni.

Kín szava

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: 3 kör
Hatótáv: hallótáv
Hatóterület: aki hallja (lásd a leírásban!)
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A Kínokozás varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában megegyezik azzal. A boszorkánynak elég egy szót hangosan kimondania, s aki ezt hallja, elveszti Fp-inek 75%-át. (A pillanatnyi, és nem a maximális Fp-inek 75%-át) Az agónia három körön át tart, s addig az áldozatok semmilyen cselekvésre nem képesek, ha csak nem dobnak sikeres Összpontosítás-próbát 10 + a varázslat erőssége célszám ellen.

A varázslat maximum annyi személyre hat, amennyi a boszorkány Mentális Praktikák képzettségének szintje.

Nyelvbéklyó

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd leírás
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Ezt a varázslatot boszorkányok és boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonból származik – a kíméletlen üldöztetés ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák – és másutt nem terjedt el, Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt élettörténete indokolja (vagy, ha valamiképp megszerzi magának).

A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megköti a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az érintett szót. Nem csak kimondani nem tudja, gondolataiban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen.

Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózható le egyazon alany tudatában.

Amennyiben az áldozat belegyezik, a varázslat időtartama maradandó, csak a béklyót kötő személy tudja feloldani; ha a varázslat áldozata akarata ellenére történik, időtartama egy hét.

A béklyó erőssége minden további 4 Mana-pont befektetésével 1 E-vel növelhető.

Láthatatlanság

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A láthatatlanságot okozó mágiaformák széles tárházának egyik legkülönösebb változata ez a varázslat – egyfajta mentális pajzs. A boszorkány valójában mindvégig látható marad, pusztán a varázslat hatása alatt állók érzékeléséből tűnik el. Akik a boszorkány felé pillantanak, és a boszorkány sikertelen Erősség-próbát hajt végre ellenük, továbbra is látni fogják. Ha a dobás sikeres, akkor jelenlétéről – látás útján – tudomást sem szereznek, számukra a boszorkány az Időtartam végéig láthatatlan. Ha a hatásnak már áldozatul esett szemlélő figyelmét valaki felhívja, s megmutatja, hol tartózkodik a boszorkány, újabb Erősség-próbát kell tenni, melynek sikertelensége esetén felszabadul a hatás alól. Ám ha a varázslat próba ekkor is

sikeres, többé nincs lehetősége újra próbálkozni. Fenntartása folyamatos, enyhe koncentrációt igényel, így a láthatatlanság nyomban megszűnik, mihelyt a boszorkány elveszíti gondolatainak tudatosságát.

Mindazok, aki a boszorkányt nem szabad szemmel nézik, hanem tükörben, vagy bármely tükröződő felületen, látni fogják, még ha áldozatul estek is a varázslatnak. A Láthatatlanság állatok ellen is alkalmazható, bár azok – kifinomult hallásuknak, szaglásuknak hála – rendszerint tovább érzékelik a boszorkány jelenlétét.

A varázslat erőssége minden további 3 Mana-ponttal 1E-vel erősíthető.

Észlelhetetlenség

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: mentális
Erősség: 1

A Láthatatlanság továbbfejlesztett formája. A boszorkány a látótávolságban tartózkodó összes teremtménnyel szemben köteles Erősség-próbát dobni a célpontok Mentális ellenállásával szemben. Ha a próba sikertelen, nem kerülnek a hatása alá. A többiek elméjében a varázslat nem csak a boszorkány vizuális képét, de az általa – vagy a vele érintkezésbe került objektumok által – keltett hangokat is semlegesíti. Értsd: léptek nesze, ruhasuhogás, padlódeszkák nyikorgása. Minden szag, valamint a mentális és asztrális kisugárzás is elnyelődik, azaz a boszorkányt csak az fedezheti fel, aki megérinti. A varázslat 1 óráig tartható fenn, melyet – az erősséghez hasonlóan – Mp-ok ráfordításával növelhet a boszorkány.

Láthatatlanság felfedezése

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

E varázslat a láthatatlan személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté az illető helyét. Feltétel tehát, hogy a varázslat alkalmazója sejtse a célpont jelenlétét, különben eszébe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasható, s a varázshasználó voltaképp ezt az információt vetíti elméjében a láthatatlan lény helyére. A láthatatlanság ezúton történő leleplezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha a boszorkány nem gyűri le a láthatatlan lény Mentális ellenállását, az továbbra is láthatatlan marad. Avagy, ha ismeri a varázslatot, és erősen koncentrálva más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtévesztheti őt. Más helyen tüntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez sikeres Összpontosítás-próbát is kell dobnia, különben az álca nem sikerül kellően valósághűre (célpont: 10 + a varázslat erőssége), s a varázslat használója nyomban leleplezi a fortélyt.

A varázslat 1 percig hat, erőssége 4 Mana-ponttal növelhető 1E-vel.

Akaratrablás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A boszorkány egyszerre csak egy célpontra mondhatja a varázslatot. Az áldozat, ha sikeres Erősség-próbát tett a boszorkány ellene, elveszti határozottságát és kezdeményezőkészségét. Önálló döntések meghozatalára képtelenné válik, harci helyzetben azonban védekezik és támad, bár minden dobására -4-es módosítója van. Ha éppen nem akad tennivalója, szinte mozdulatlanul, maga elé meredve áll az időtartam lejártáig. A varázslat hatótávolsága 10 láb, Időtartama 1 kör. Az erősség – és hatóidő – 1-el való növelése 4 Mp-t ráfordításával lehetséges.

Tudatrablás

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: lásd a leírást
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A varázslat egyszerre csak egy célpontra hat, megfosztva a tudatos gondolkodás adományától, kiszámíthatatlanná és az ösztönök rabjává alázva őt. Foggal-körömmel harcol, nem beszél és nem használ mágiát. Táplálkozik, eszik, iszik, alszik, de nem a társadalmi megszokások és az illem szabályozta módon. Nem tűr meg magán ruhát és felszerelési tárgyakat; az egyszerű parancsoknak alkalmasint engedelmeskedik, bár egy igénél és igekötőnél összetettebb kifejezéseket nemigen ért meg. A varázslat időtartama az 'Erősség-próba – a célpont Mentális ellenállása' számú óra. (Ha tehát a próba 3-al nagyobb értéket ért el, mint a célpont Mentális ellenállása, a Tudatrablás 3 órán keresztül hat.)

A varázslat erőssége minden további 6 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Parancs

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A boszorkány egyszavas – legfeljebb egy ige és igekötő kombinációjából álló – parancsot adhat ki, egyetlen lénynek. Ha a varázslat próba sikeres, a varázslat célpontja 1 körig legjobb tudása szerint köteles engedelmeskedni a parancsnak. További feltétel, hogy értenie kell a nyelvet, amelyen a parancs elhangzott, s ekkor maximum 10 láb távolságra tartózkodhat a boszorkánytól. Ha öngyilkosságra, vagy azzal egyenértékű cselekedetre kap utasítást, joga van Akaraterő próbát tenni (célszám: a varázslat erőssége + 10), melynek sikeres megtétele esetén azonnal felszabadul a varázslat hatása alól. Amennyiben a próba sikertelen, végrehajtja a végzetes cselekedetet.

A varázslat erőssége – és hatóideje is – 2 Mp hozzáadásával növelhető 1 E-vel.

Sugallat

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd leírás
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A Parancs varázslat kifinomultabb formája. Elegendő, ha a boszorkány csak koncentrál a végrehajtandó feladatra – az telepatikusan jut el a kiszemelt áldozathoz. Az illető Mentális ellenállása ellen, természetesen, a boszorkánynak sikeres varázslat-próbát kell tennie. A sikeres próba esetén a varázslat hatni kezd. A sugallat ekkor sem lehet gyökeresen eltérő az áldozat akaratával szemben, de – mivel az óhajhoz magyarázat járulhat – némi indoklással majd minden kérés elfogadhatóvá lesz. Az öngyilkosság és a több éve ismert barátok megtámadása mindenképp kivételt képez. Ámbár, ha az áldozat egyidejűleg Gyilkos Hajlam vagy Öngyilkos Hajlam varázslat hatása alatt áll, még ez is elképzelhető. A varázslat végrehajtásához a boszorkánynak elég látnia a kiszemelt áldozatot, s a varázslat addig tart, míg az végre nem hajtotta a sugalmazott feladatot.

Az erősség, további 4 Mp befektetésével 1 E-vel növelhető.

Átkok és Álmok

„...Ki ne tudná, milyen veszedelmes a boszorkányok átka? Akire rámondatott, nem lel nyugodalmat, örökös szorongás, netán különös közöny gyötri. Jelleme eltorzul, társai elfordulnak tőle: magányos, elhagyatott lesz – gyakorta egész hátralévő életében."

Átkok

A boszorkány maradandó jellemtorzulást okozhat áldozatának, természetesen csak abban az esetben, ha az elvétette Ellenállását a varázslat erőssége ellen. Nem egy köztiszteletben álló, becsületes ember züllött már el efféle, rajta kívül álló ok miatt. Az Átkok minden esetben egyetlen áldozatra hatnak, akit a boszorkánynak a varázslást követő három körön belül meg kell érintenie. Minden ide tartozó varázslat egyetlen, jól körülhatárolható jellemhiba okozására alkalmas. A jellemhiba mágikus behatás következménye, s mint ilyen, torzulást okoz az áldozat Asztráltestén – ez annyit tesz, hogy a Pszi Kyr metódusának Asztrálszem nevű diszciplínájával azonnal felfedezhető. Az okozott jellemhiba maradandó, semmilyen természetes módon nem vetkezhető le. Két módon múlhat el: ha a boszorkány megszünteti a varázslat hatását, illetve ha más varázshasználó destruálja a varázslatot.

Átokvarázs

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 hónap (lásd még a leírásban!)
Hatótáv: hallótávolság
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Asztrális ellenállás
Erősség: 1

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átkok szórhatók a kiszemelt áldozatra. Ezek – sikeres Erősség-próba esetén – az érzelmeket sújtják, általánosító jelleggel. Azaz: a boszorkány átka vonatkozhat arra, hogy az áldozat egy megnevezett érzelmet többé ne érezzen, illetve arra, hogy minduntalan érezze, de nem valaki vagy valami irányában, hanem általánosan. Az állandó bánattól, az örökös világutálatig, a mindenfelé irányuló gyűlölködéstől a szerelem feledtetéséig sok mindent kívánhat a boszorkány, de az érzelmek befolyásolásán túl nincs hatalma az illető felett. Az átok alaphelyzetben egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 3 Mana-pont feláldozását követeli.

Ha a boszorkány a halálán van, Mana-pont feláldozása nélkül – vagy Mana-pontok hiányában – is elmondhat egy átkot. Maradék életerejét alakítja mágikus energiává, s csak ezután leheli ki lelkét. Az ilyen átok erőssége gyakorlatilag végtelen: nem egy hónapig, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem oszlatják – így akár egy életre is megkeserítheti az áldozat mindennapjait.

A Pszi Kyr metódusának Asztrálszem diszciplínájával nyomban felfedezhető, ha valakin átok ül, az átok természete azonban nem ismerhető ki egykönnyen.

Az Átokvarázs erőssége minden további 3 Mp feláldozásával 1E-vel növelhető.

Átokfejtés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 10 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat más boszorkányok átkainak felfedésére, mibenlétük kiderítésére szolgál. Segítségével kifürkészhető az átkot szóró boszorkány neve, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke, s nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete is. Csak boszorkányok átkai fedhetők fel általa, a boszorkánymesterek átkairól semmit sem árul el. Alkalmazása hasznos lehet az Átokűzés varázslat előtt, hisz így a boszorkány megtudja, mivel is kell szembenéznie.

Átokűzés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: 10 kör
Ellenállás: lásd leírás
Erősség: 1

E varázs sokszor az egyetlen megoldás az átkok eltávolítására – jó kereseti lehetőség minden boszorkánynak. Annyi Mana-pontot kell használni, hogy erőssége meghaladja az átok erősségét. A varázslattal csak boszorkányok átkai távolíthatóak el, boszorkánymesterekéi nem.

A varázslat erőssége 2 Mp feláldozásával további 1E-vel növelhető.

Hazugság

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat áldozata megrögzött hazudozóvá válik, minek következményeként a neki feltett kérdésekre – legyenek azok bármilyen természetűek – 25%-ban hazugsággal fog válaszolni. Tettét nem valamiféle logika indokolja, belső késztetést érez, hogy így tegyen. A hazugságok az áldozat képességeihez mérten a lehető legjobbak lesznek, hihetőségüknek kizárólag az áldozat intelligenciája szab határt.

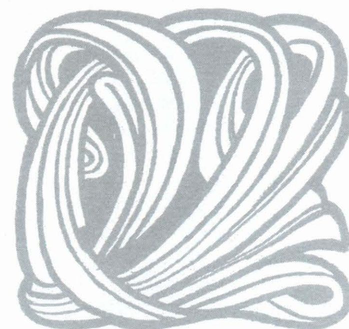
A varázslat erősségének növeléséhez 1 Mana-pont szükséges.

Csalás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A boszorkány ezzel a varázslattal a legbecsületesebb embert is megrögzött csalóvá teheti. Olyanná, aki szüntelen belső kényszert érez az efféle tisztességtelen viselkedésre, aki minden lehetőséget megragad a csalásra, legyen az szerencsejáték, erőpróba vagy gyorsasági, ügyességi verseny. Még a legtehetségtelenebb csalók is minduntalan újabb és újabb kísérletet tesznek, tekintet nélkül arra, hogy addig soha nem jártak sikerrel.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelésére 3 Mana-pontot kell áldoznia a boszorkánynak.



Lopás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 5 kör
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat megrögzött tolvajt csinál a legnemesebb lovagból vagy a legbecsületesebb papból is. Az áldozat a legkülönfélébb helyeken kezd lopni: a városi tömegben, fogadókban, árusoknál; célja nem a pénzszerzés: belső kényszer hajtja. Mivel a megfelelő előképzettsége hiányzik – csak lelkesedése töretlen -, valószínűleg lépten-nyomon tetten érik. Ez sem lohasztja le azonban vállalkozó kedvét, unos-untalan újra próbálkozik.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelésére 4 Mana-pontot kell áldozni.

Gyilkos hajlam

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

Az áldozat értékrendje megváltozik, semmire sem becsüli az emberi életet. A legkisebb sértés hallatán fegyvert ránt, semmilyen – vélt vagy valós – inzultust nem hagy megtorlatlanul. Ha nincs fegyvere, kézzel, foggal, ököllel, karmokkal fog harcolni, s ha teheti, öl.

Az erősség növelésére 6 Mana-pontot kell áldozni.

Öngyilkos hajlam

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

A varázslat az áldozat lelkét sebzi meg, ott borít fel több év alatt kialakult egyensúlyokat. Az illető magába roskad, életkedve és önbizalma elillan: a legkisebb kudarcélmény is öngyilkosságra sarkallja. Így menekülne a számára kiszabott sors és az ismeretlen jövő elől. Az öngyilkosság bármely módozatát választhatja, s ha a kísérlet nem volt sikeres, újra próbálkozik, mindhalálig.

A varázslat erőssége 6 Mana-pont segítségével növelhető meg 1E-vel.

Szószátyárság

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: asztrális
Erősség: 1

A varázslat áldozata szünet nélkül fecseg. Ha nincs mondanivalója, kiagyal egy – nagy valószínűséggel senkit sem érdeklő – témát, s be nem áll a szája. Társaságának nincs egy nyugodt perce tőle – egy csendes helyváltoztatást igénylő rajtaütésre elvinni pedig kész öngyilkosság. A varázslat erősítése 3 Mp-ért 1 E-vel lehetséges.

Ámokfutás

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: lásd a leírásban!
Hatótáv: 3 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 5 kör
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

Az egyik legkíméletlenebb lélekölő varázslat. Egy lényre mondható, akinek mind Asztrális, mind Mentális Ellenállásával szemben próbát kell dobnia a boszorkánynak. Ha bármelyik sikertelen, a hatás elmarad – ha azonban mindkétszer sikeres, az áldozat menekülni kezd valamely, csak a képzeletében létező borzalom elől. A rettenet tárgya esetenként nem is szörny: lehet természeti katasztrófa, elszabadult mágikus energia, de akár a gyermekkori nevelőnő is. Az áldozat a végkimerülésig rohan, s hacsak időközben nem tér vissza a józan esze, belehal a kimerültségbe. Kétóránként újabb és újabb Erősség-próbát kell dobni, melynek sikertelensége esetén nyomban magához tér.

A folyamatos futással járó menekülést annyi órán át bírja, amennyi az Állóképessége – az Állóképesség óránként eggyel csökken -, majd összeesik és meghal. A futást a tudatalatti diktálja – senki ne gondolja, hogy ilyen teljesítményre épp elmével is képes! Természetesen a Futás képzettség birtoklása jelentősen megnyújthatja az időtartamot.

A varázslat erősségét 5 Mana-pont segítségével lehet 1 E-vel növelni.

Iszákosság

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egy hónap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 1 perc
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslat áldozata – még ha addig egy kortyot sem öntött is le a torkán – ettől kezdve megrögzött iszákosként viselkedik. Minden alkalmat megragad az ivásra, és nem ismer mértéket. Ha nem távolítják el erőszakkal a hordó, avagy korsó közeléből, addig vedel, míg le nem fordul a székről, – s ki tudja, ezalatt miféle meggondolatlanságokra ragadtatja magát. Nincs számára csábítóbb cél egy borospince becserkészésénél, s ha nem adódik alkalma az ivásra, nem nyugszik, míg nem teremt magának. Nem válogat az italok között, profi az ivászatban: nem az ízért, a hatásért iszik.

A varázslat erőssége 4 Manapontért 1 E-vel növelhető.

Szemmelverés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd a leírást
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

A boszorkány pusztán pillantásával képes lesz kínt okozni áldozatának. Elegendő csak látnia a kiszemelt személy arcát, hogy a szenvedés csíráját lelkébe plántálhassa. Ha a varázslat áldozata Asztrális- és Mentális Ellenállásával szemben is sikeres, attól a pillanattól fogva testét szüntelenül fájdalom kínozza, fejét hasogató fájások fogják gyötörni; maximális Ép-je és Fp-je a varázslat időtartamára lecsökken. Az Ép csökkenés minden esetben d10, mely kétszer annyi Fp elvesztésével jár. Az Életerő Pontok megfogyatkozásával érvényessé válnak a Harcrendszer ezzel kapcsolatos szabályai, nullára csökkenésükkel az áldozat elveszti öntudatát, elméjét felemészti a benne tomboló fájdalom.

A varázslat alól csak átokűzéssel lehet feloldozást nyerni, a boszorkány ellenben bármikor képes megszüntetni. A varázslat erőssége minden további 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.



Álmok

„...Az efféle varázslatokkal a boszorkány saját, vagy áldozatai álmait befolyásolhatja. A varázslatok nem altatják el az áldozatot, pusztán befészkelik magukat lelkébe, s meghatározzák, hogy a következő alváskor miként, miről álmodjon. Annak bekövetkeztéig lappanganak, s csak akkor kezdenek hatni, mikor az áldozat álomra hajtja fejét..."

Abban az esetben, ha a varázslat létrejöttekor az áldozat éppen alszik, a hatás természetesen azonnal érvényesül. Kár tagadni, a boszorkányok gyakran nem nyugszanak bele a fenti megkötésekbe, ezért előbb Álomvarázst bocsátanak a kiszemelt áldozatra.

Éberség

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 40 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 5 kör
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkány – vagy az, akit megérint – alvás nélkül is sokáig friss és kipihent marad. 40 órán át maradhat folyamatosan éber, s ha ennek leteltével újra a varázslathoz folyamodik, újabb 40 órát kap. Ilyenkor azonban már megnő a kivitelezéshez szükséges Mana-pontok száma: minden ismétlés 6 Mp-al kerül többe az előzőnél, erősségenként. Ha a boszorkány legalább 12 órás alvással megszakítja az Éberséget, teljesen kipiheni magát, s a varázslat újból csak 8 Mana-pontot fog igényelni tőle.

Álmatlanság

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 nap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

A boszorkány ezzel a varázslattal tönkreteheti kiszemelt áldozata pihenését, lehetetlenné téve számára az alvást, a szervezet nyugalmát, regenerációját. A varázs egyszeri felhasználása egy éjszakai ébrenlétet eredményez – amennyiben mindkét Erősség-próbája sikeres volt. Az áldozat hiába próbál aludni – akár gyógynövényekből készült ital segítségével is -, legfeljebb mágia hatására hajthatja álomra fejét.

Egy alvás nélkül töltött nap után a kéz enyhén remegni kezd, a szem egyre nehezebben fókuszál, a fej enyhén lüktet, a sebek lassabban gyógyulnak. Ez annyit tesz, hogy az áldozat az első álmatlan éjszaka után -2-vel, a második után -4-el, a harmadik után -6-tal dobja próbáit és egyéb dobásait. Ha a helyzet odáig fajul, hogy a nyolcadik éjszakán sem képes aludni, kómába esik és összeroskad. Kómában 4d6 nap elteltével Állóképesség-próbát kell dobnia (célszám: a varázslat erőssége + 10); ha sikeres, magához tér, ha nem, csak még egyszer ennyi idő elteltével próbálkozhat ismét.

A varázslat erősségét 4 Mana-pont segítségével lehet növelni.

Álomvarázs

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 15 perc + speciális
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 10 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

A boszorkány ezzel az eszközzel elfszabásúakat szenderíthet természetes álomba. A varázslat nem igényli a jelek levegőbe rajzolását, igéit elegendő halkan elsuttogni. Az elaltatni kívánt lények nem lehetnek messzebb 10 lábnál, s a boszorkánynak sorban egymás után mindegyikükre rá kell böknie bal keze mutatóujjával. A kiszemelt áldozatokkal szemben mindkét Erősség-próbának sikeresnek kell lennie, különben nem jön létre a hatás.

Az elaltatott áldozatok az első 15 percben nem ébreszthetők fel, de a fertályóra elteltével akár egy hangos mondat vagy egy pohárnyi víz is megteszi a magáét. A varázslattal egy a boszorkány Átkok és Álmok képzettségének értékével egyező karakter-szintű lény altatható el, de lehetségesek bizonyos kombinációk. Példaképpen: egy 3. szintű Átkok és Álmok képzettségű boszorkány három 1. szintű, netán egy 2. és egy 1. karakter-szintű lényt ringathat álomba. Több személy jelenléte esetén a varázslat erőssége nem oszlik meg az áldozatok között, hanem mindükre a teljes erősség hat.

További Mana-pontok feláldozásával az áldozatok száma nem, csak a varázslat erőssége növelhető. 1 E növeléshez 3 Mana-pontra van szükség.

Jósálom

Mana-pont Költség: 8
Varázslási idő: 5 perc
Hatótáv: alkalmazó
Hatás Időtartama: 6 óra
Hatóterület: az alkalmazó
Ellenállás: lásd a leírást!
Erősség: 1

A Jósálom varázslatot a boszorkány csak saját magára alkalmazhatja. Segítségével kijelölheti álmának témáját, miáltal annak kapcsán új összefüggésekre, kapcsolatokra, vagy figyelmen kívül hagyott eseményekre bukkanhat. Lehetővé teszi az áttekintést igénylő rejtvények megoldásának kikövetkeztetését is. Remek eszköz a KM kezében ahhoz, hogy a boszorkányon keresztül a kalandozók tudomására hozzon elfeledett tényeket, esetleg új, fontos ismereteket közöljön. Az álom 6 órán át tart, s ébredés után a boszorkány minden részletre kiválóan emlékszik. A varázslatot erősíteni nem szükséges, mivel a boszorkány csak magára és saját akaratából varázsolja.

Igazálom

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 6 óra
Hatótáv: látótávolság
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: 2 kör
Ellenállás: Asztrális és Mentális
Erősség: 1

Az Igazálom sokban hasonlít a Rémálom varázslatra; a lényeges eltérés az, hogy az Igazálom hatásai az áldozatok számára valóságosak. Ha az áldozat mindkét ellenállásával szemben sikeres próbát tett a boszorkány, az kétségtelen valóságnak fogadta el az álom realitását. Valóságos kalandok játszódhatnak le az álomban, ahol az áldozatok kísérői, segítői is megjelenhetnek. Az álom történéseit a boszorkány nem határozhatja meg részletről részletre, hiszen a szereplők cselekedetei nagyban befolyásolják az eseményeket. Igazi művészet az efféle álomból élve kikerülni, csak a legtapasztaltabb kalandozók büszkélkedhetnek ilyesmivel. Az Igazálom olyan, akár maga a játék: külön kis kaland – játék a játékban.

A varázslat maximum a boszorkány Átkok és Álmok képzettségének fele számú lényre mondható, és ők mind a boszorkány látókörében kell tartózkodjanak a varázslat létrejöttekor. A hat órás Időtartam vége előtt nem ébreszthetők fel – legfeljebb mágiával. Az Időtartam lejártával az áldozatok egyszerre ébrednek – már aki túlélte...

A varázslat erőssége 4 Mana-pontonként 1E-vel fokozható; a létszám és az Időtartam nem változtatható meg.

Térpraktikák

A Térmágia fejezete alá tartozó varázslatok általában mind besorolhatóak más fejezetekbe is. Hogy mégis ide kerültek, annak magyarázata az, hogy hatásuk elsődleges vonása a tér, a távolság leküzdése. Hogy ez miként lehetséges, ne firtassuk – ezzel a boszorkányok közül is csak kevesen törődnek. Lehetséges, a távolság igenis könnyedén legyűrhető, és ez a lényeg!

Lebegés

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

E varázslat lehetővé teszi, hogy a boszorkány a levegőbe emelkedjen és lebegjen. A hatás nem azonos a hasonló nevű Pszi diszciplínáéval, mert a varázslattal nem csak a levegőbe emelkedni, de vízszintes irányban mozogni is lehet. A boszorkányt nagyjából egy arasszal talaj fölé emelkedik, s szinte siklik a felszín felett. Így semmilyen súlyérzékeny csapda nem érzékeli; átkelhet a vízen, s akár egy sétáló ember sebességével is haladhat, egyetlen mozdulat nélkül. A varázslatot a boszorkány nem csak önmagára, hanem bárki másra is alkalmazhatja, akit megérint. A lebegés Időtartama 3 Mp-ért 1 körrel növelhető.

Holdfényjárás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Az éj a boszorkány igazi lételeme; ilyenkor a két hold (a Nyolcadkorban mindhárom) bármelyikének fénysugarain közlekedhet e varázslat segítségével. A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így a boszorkány száraz lábbal átkelhet a víz felett. Teliholdkor a misztikus sugárzás olyan erős, hogy a boszorkány a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog. Az ilyen helyzetekben két megkötés érvényesül: a boszorkány csak a holddal szemben haladhat, s csakis lehunyt szemmel. Ha szemét akár csak egy pillanatra is kinyitja, nyomban lezuhan. Ugyanez történik, ha a holdat felhők takarják el, vagy bármi más a holdfényáram és a boszorkány közé kerül.

A varázslat erősségenként 1 percig tart. Ez idő alatt akár futó tempóban is biztosan haladhat a varázslat használója a holdfény sugarán. Az Időtartam 3 Mana-pontért egy perccel növelhető meg.

Repülés

Mana-pont Költség: 4 (lásd a leírást!)
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány ezen ige segítségével képes elszakadni a földtől, s az ég teremtményeinek módján repülni. Repülés közben koncentrálnia kell saját mozgására, ezért egyebet nem tehet. További 10 Mana-pont feláldozásával azonban a repülés ösztönössé tehető, akár a gyaloglás. Így többé nem kell figyelmet fordítania rá, vagyis koncentrálás sem szükséges. A varázslat Időtartama erősségenként 1 perc, ami minden további 4 Mana-pontért kitolható. A levegőben tartózkodva a boszorkány csak akkor hajthatja végre időtartam-növelést, ha korábban a koncentráció nélküli repülést választotta. Egyébként le kell ereszkednie a földre, s arra az egy körre, míg az újabb energiákat a még működő varázslatba továbbítja, odalent is kényszerül maradni. A varázslat alkalmazója Térpraktikák képzettség szintenként 10 fontnyi súlyt vihet magával, a repülés sebessége pedig maximum 200 láb lehet körönként (kb. 50-60 mérföld/h, a vágtató ló sebessége).

Útkeresés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: korlátlan
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkány megtudhatja kívánt úticéljának irányát. A varázslattal csak az irány határozható meg, az oda vezető út és a távolság nem. A helynek nem kell ismertnek lennie, s nem csak helyet, de égtáját is meg lehet határozni – tegyük fel, az északi irányt. Kisebb távolságok esetén, épületekben, barlangrendszerekben nem csak vízszintes, de függőleges irányt is mutat. A varázslattal tárgyak vagy személyek tartózkodási helyére nem deríthető fény, így például kincs vagy titkos ajtó keresésére az útkeresés nem használható. A varázslattal egyetlen úticél iránya kereshető meg.

Eredetkutatás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: 2 perc + d6 óra
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány e varázslattal tárgyak múltjába nyerhet bepillantást. A mágikus rituálé két részből áll: az első a mágikus igék kimondása (12 kört vesz igénybe), ezt hosszabb transzállapot követ (d6 órán át tart). Ezalatt a boszorkány szeme előtt lepereg a vizsgált tárgy története – rendkívül gyorsan, csak lényeges eseményekre sarkítva: kik voltak eddigi tulajdonosai, mikor cserélt gazdát, milyen események, háborúk, katasztrófák során kísérte végig az illetőket. A boszorkány az egész történetet a tárgy szemszögéből látja, így egész sor mozzanat nehezen értelmezhető lehet. A boszorkány mindent megtud a tárgy környezetéről, hogy mit látott, hallott volna, úgy mintha élőlény lenne. A másik fontos információ magára a tárgyra vonatkozik, hiszen így megtudható, ki készítette, ki és mire használta. A varázslat ez utóbbi vonása különösen mágikus tárgyak vizsgálatakor hasznos.

Csapdakeresés

Mana-pont Költség: 8, 14, 20
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 5 láb sugarú kör
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány ezt a varázslatot háromféleképpen alkalmazhatja, a szükséges Mana-pontok száma is eszerint változik.

Az első, 8 Mana-pontos felhasználási mód segítségével 5 láb sugarú körben minden mechanikus csapda felfedezhető, a mágikusak azonban nem. Azok a csapdák is rejtve maradnak, melyet törpék készítettek, s saját kőépítményeikben helyeztek el. Ezek a legjobban elkészített és legtökéletesebben álcázott csapdák: nagy műgonddal készültek, a szikla és a föld erejével itatódtak át, miáltal szinte észlelhetetlenül ugyan, de mágikussá váltak.

A második felhasználási mód 14 Mana-pontot igényel, s ez már a törpék által készített és a mágikus csapdákat is észleli.

A harmadik módszer a legenergiaigényesebb, mert nem a hely adottságait, az elkészített csapdák helyét

vizsgálja, hanem korlátozott mértékben a jövőbe tekint. Így nem csak a valódi csapdákat, hanem a lehetséges veszélyeket, veszélyforrásokat is érzékeli – legyen az egy leomlani készülő tetőgerenda, vagy meglepetésszerűen támadó orkcsapat.

A varázslat hatósugara 5 láb sugarú kör, melynek középpontját a boszorkány jelenti. A hatóidő mindhárom alkalmazás esetén 1 perc, melyet a Manapontok megduplázásával további 1 körrel megnövelhető.

Megfigyelés

Marsa-pont: 5
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: korlátlan
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Hasonló a Távolbalátás nevű varázslathoz, de semmilyen eszközt nem igényel. Csak azok figyelhetőek vele, akiket a boszorkány a Megbélyegzés csókjával megjelölt, ők viszont bármilyen távolságból, s tetszőleges ideig. A boszorkány a megbélyegzett szemén keresztül látja a valóságot. A Megfigyelés Időtartama alatt a boszorkány azon varázslataival, melyekhez elég látnia az áldozatot, azokra is hathat, akiket nem a saját, hanem a megfigyelt lény szemével lát.

A varázslat Időtartamát további 5 Mp-onként 1 körrel megnövelhetünk.

Kihallgatás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: kör/képzettség szint
Hatótáv: korlátlan
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A Megfigyelés nevű varázslattal rokon. Ha a boszorkány olyan lényt szeretne kihallgatni, akit a Megbélyegzés csókjával megjelölt, a varázslat erre teremt lehetőséget. Nem szükségesek segédeszközök, mint a Távolba látás vagy hallás varázslatokhoz, s a távolság is korlátlan. A varázslat Időtartama további 4 Manaponttal 1 körrel megnövelhető.

Üzenet

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: korlátlan
Hatóterület: egy személy
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A varázslattal távol tartózkodó ismerősének küldhet üzenhet a boszorkány. Az egyetlen megkötés, hogy illető magán kell viselje a boszorkány Megbélyegzés Csókjának nyomát. Mivel az üzenet telepatikus úton hangzik el, nyelvi korlátai nincsenek. A boszorkánynak elég megneveznie az illetőt, s elmondania a meghallgatandó üzenetet, a másik, és csak ő, ezt érteni fogja. A gondolatok a „hallgató"elméjében öltenek testet, s a boszorkány által kívánt összes másod- és harmadlagos jelentéstartalmat, érzelmi töltést közvetítik. A szöveg hossza 1 perc lehet erősségenként.

A boszorkányok ezzel a varázslattal – ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy – megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. Az alkalmazáshoz sikeres Erősség-próbát kell tenni az áldozat Asztrális ellenállásával szemben. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat – hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágián alapuló varázslataihoz – könnyen erősíthető, 2 befektetett Mana-pontért 1E-vel.

Távolbalátás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: korlátlan
Hatótáv: lásd a leírásban!
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: 3 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány a varázslat segítségével távoli helyek képét jelenítheti meg maga előtt egy kristálygömbben vagy ezüstből készült, tiszta forrásvízzel teli tálban. A varázslatot személyhez vagy helyhez kell kötni, ami annyit jelent, hogy a boszorkánynak vagy a megfigyelni kívánt helyet, vagy a személyt kell ismernie. A hely ismerete azt jelenti, hogy a boszorkány maga is járt már ott, a személy ismerete pedig valódi találkozást, azaz személyes ismeretséget takar. A kép élességét nem befolyásolja a távolság, a kapcsolat szorossága viszont igen. Így a boszorkány kristálytiszta képet kaphat szülővárosának főteréről, de csak vibráló, fakó képet arról a barlangról, ahol csak egyszer járt eddigi élete során. A varázslat a másik helyen elhangzó hangokat is közvetíti – a hallható hang erőssége és minősége egyaránt függ a személy vagy hely ismeretének fokától.

A varázslat hatótávolsága erősségenként 100 mérföld, ideje pedig korlátlan, illetve addig marad fenn, amíg a boszorkány koncentrál rá.

Madártávlat

Mana-pont Költség: 4 vagy 8
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 5 mérföld
Hatóterület: egy madár
Varázslási idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkány a varázslattal egy égben szárnyaló madár szemszögéből tekinthet le az alanti tájra. Ennek egyetlen feltétele, hogy lásson legalább egy madarat. Ha többet is észrevesz, tetszése szerint választhat közülük. A varázslat 4 Mana-pontba kerül, de ha alkalmazója további 4-et áldoz rá, irányíthatja is a madarat. Feljebb vagy alább reptetheti, esetleg épületekbe is beviheti.

A varázslat nem erősíthető, és csak állati intelligenciájú szárnyasra alkalmazható. A varázslat időtartama 4 Mp-ért 1 perccel növelhető.

Árnyékajtó

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: lásd leírás!
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: teljes körös cselekedet + 3 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat utazás nélküli helyváltoztatásra szolgál; a teleportációnál nehézkesebb és lassúbb, viszont pontosabb. A boszorkány a varázslat idézése közben bal kezének mutatóujjával egy ajtó körvonalát rajzolja a falra. Eközben felidézi maga előtt a helyet, ahová jutni kíván, és oda is elképzel egy ajtót. Az ajtó három kör múltán formát ölt, s feltárul. A boszorkány az általa kiválasztottakkal együtt átlépheti az ajtó küszöbét; akiket azonban nem hatalmaz fel erre, hiába próbálkoznak, csak a szilárd falba ütköznek. Az Árnyékajtó mögött mindig rövid, sötét folyosó kezdődik. Ezen mindenki 30 mínusz Akaraterő (egy 12-es Akaraterővel megáldott karakter 30-12=18) perc alatt halad végig. Ha a folyosón haladó társaság együtt szándékszik maradni, a legkisebb Akaraterejű utazó tempóját kell felvenniük. A folyosó túlsó végén nyíló ajtón át az utazók kiléphetnek ama bizonyos másik helyre, amit a

boszorkány maga elé képzelt. Ha mindenki átjutott, a folyosó az ajtókkal együtt három kör alatt szertefoszlik. A varázslat csak akkor működik, ha mind a kiindulási, mind az érkezési oldalon akad legalább akkora, megközelítőleg egyenes falfelület, melyen az Árnyékajtók elférnek.

A boszorkány Térpraktikák képzettségének fele számú kísérőt vihet magával, s a két ajtó maximális távolsága sem haladhatja meg a varázslat erősségének ötvenszeres szorzatát mérföldben. 8 további Mana-ponttal vagy az utazók száma növelhető eggyel, vagy a távolság további 50 mérfölddel.

Éltűnés

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: varázslat E*mérföld sugarú körön
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkány számára egyetlen röpke parancsszó kiejtése után füstfelhő kíséretében semmivé válik. A kulisszatitkok ismerői persze tudják; valójában nem történik más, mint hogy a boszorkány egy, a varázslat E*mérföld sugarú körön belül eső, véletlenszerűen kiválasztott helyre teleportál. A célállomás teljesen véletlenszerű, a következő módon kell meghatározni: Az első dobás d10-zel történik, célja az irány kijelölése.

Dobás	Irány
1	Észak
2	Északkelet
3	Kelet
4	Délkelet
5	Dél
6	Délnyugat
7	Nyugat
8	Északnyugat
9-10	A boszorkány határozhatja meg az irányt

A varázslattal a boszorkány saját súlyán felül még 20 font súlyú felszerelést vihet magával. A többi a kiindulási ponton a földre potyog, s ott is marad.

Hasadék

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: 10 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási idő: szabad cselekedet
Ellenállás: lásd a leírásban
Erősség: 1

A varázslat hatására hasadék nyílik a földben. Helyét a boszorkány határozza meg, elegendő az adott vonalra mutatnia bal keze mutató ujjával. Az keletkező árok legtöbb 8 láb hosszú, másfél láb széles és 6 láb mély, továbbá csak teljesen egyenes vonalú lehet.

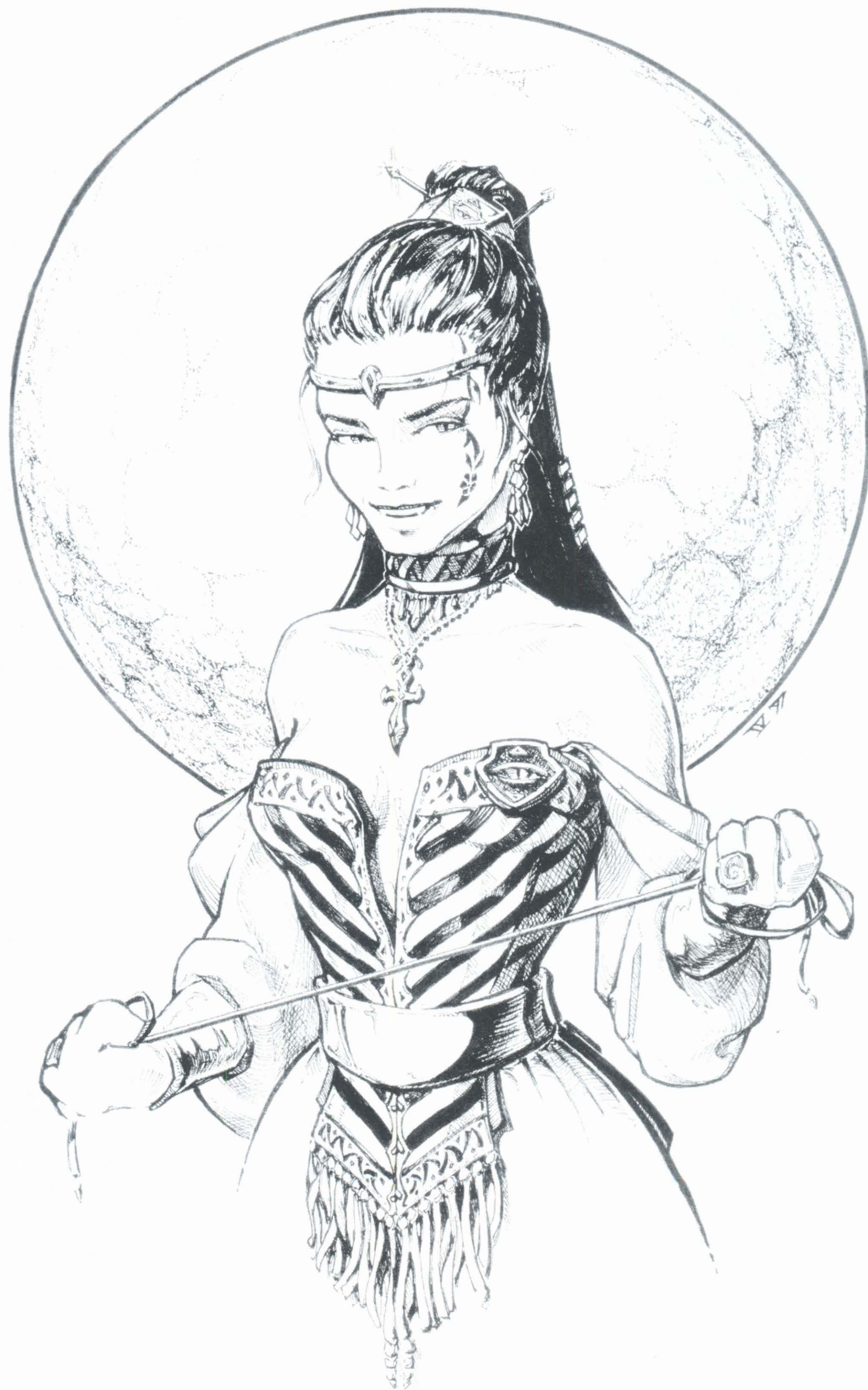
Emberek (lények, teremtmények) alatt is megnyitható, ekkor az érintettek Ügyesség próbát dobhatnak (célszám: varázslat erőssége +10); ha a kettő közül bármelyik sikeres, időben avagy a kellő szögben félreugrottak, s így nem estek bele a lábuk előtt megnyílt hasadékba. Aki mégis belezuhan, 3d10 Ép-t veszít (lásd Zuhanás, Kalandmesterek könyve, II. fejezet). Ha a Gyorsaság próba során 1-est dobott, az annyit tesz, hogy ráadásul szerencsétlenül esett, ami további d6 Ép elvesztésével jár.

A páncélok SFÉ-je a sebzést nem mérsékli, ellenben sikeres Akrobatika képzettség-próba jelentősen csökkentheti a sebzést (lásd Akrobatika, Képzettségek fejezet, és Zuhanás, Kalandmesterek könyve).

A hasadék remekül használható teljes vértezetben feszítő lovagok ellen, valamint gyalogos rohamok megtörésére. Lovasroham esetén nagy a valószínűsége, hogy a lovak egyszerűen átugorják a megnyíló árkot – ilyenkor a ló dob próbát a lovasa helyett, s csak az esik a hasadékba, amelyik 1-et dob. Ekkor a fent említett sebzés a lóra és a lovasra is duplázódik.

A hasadékból kimászni -2-vel könnyített Mászás képzettség-próbával lehet, vagy a társak által leengedett kötélen. Tanácsos sietni, mert a hasadék 10 kör elteltével bezárul, s aki benne rekedt, szörnyű halált hal. A hasadékot a boszorkány legfeljebb önmagától 20 láb távolságban képes megnyitni. Minden további 8 Mp rááldozásával további 8 lábbal növelheti annak szélességét, de mélységét nem.





Boszorkánymester mágia

Ahogyan a varázslók kezdő mágusok, a boszorkánymesterek kétségtelenül a fekete mágia gyakornokai. Mágiájuk egyetlen célt szolgál, hatalmukat egyetlen csatornán átzúdítják a gyanútlan és gyakorta védtelen világra: a pusztítás legkörmönfontabb és legegyszerűbb formáinak egyaránt alkalmazói ők. Beszélik, már nem is az Élet, hanem a Halál Princípiumát hordozzák – mert Élethez kötődő varázstudó az övékhez fogható gátlástalan rombolásra képes nem lehet.

A boszorkánymesterek tudástárába a különböző mágikus kórságok, testet roncsoló átkok, a nekromancia bizonyos területei, és az igencsak veszedelmes villámmágia tartozik többek közt. Félelmetes és kiterjedt tudásukat többnyire a pusztítás céljára használják, ám néhány fogásuk éppenséggel gyógyító hatású és szándékú lehet. Igaz, ily esetekben többnyire igencsak megkérik segítségük árát.

Boszorkánymesteri Mágiaformák

A boszorkánymesteri mágia nyolc mágiaformát különböztet meg.

- Villámmágia
- Anyagi és Elemi mágia
- Átkok
- Természeti mágia
- Asztrál- és Mentálmágia
- Méregmágia
- Nekromancia
- Rontások

A mágiaformák eltérő területeit fedik le a boszorkánymesterek repertoárjának melyek között a Villámmágia és a Nekromancia is egyaránt fontos szerepet kap. Ezen mágikus metódusokban folyamatosan képezniük kell magukat, ahhoz, hogy egyre nagyobb hatalomra tegyenek szert. Első kaszt-szintjükön mind a nyolc boszorkánymesteri mágiaformát 2. szinten ismerik, melyekre további 3 pontot költhetnek el. Továbbá minden kaszt-szintjükön 4 ponttal növelhetik képzettségeiket. Ezek a képzettségek határozzák meg, hogy milyen sikerrel és erősséggel képes végrehajtani varázslatait.

Varázslatok Erőssége

Minden varázslat alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt a boszorkánymester a varázslat Mana-pont költségének többszörözésével növelheti. Tehát, ha egy varázslat 2 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 10 Mp-ba kerül. (2 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 2, azaz 10 Mp.) Amennyiben a varázslat Erősíthetősége ettől eltér, úgy az az adott varázslatnál feltüntetésre kerül.

Amennyiben a varázslat időtartama és erőssége a Mana-pontok többszörözésével növelhető, úgy a növelést külön-külön kell megejteni, tehát dupla időtartam dupla erősséggel kétszeres helyett háromszoros Mp-be kerül (a többszörözés szabályának megfelelően).

A boszorkánymester az egyes iskolákhoz tartozó varázslatokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képessége – tehát ha a boszorkánymester 6. szintű Villámmágia képzettséggel bír, akkor Villámmágia típusú varázslatait maximum 6 E-vel hozhatja létre.

Varázslás

A boszorkánymesterek mágiájának éppúgy elengedhetetlen része a varázsigék kimondása s a mágikus rúnák levegőbe rovása, mint a varázslókénak. Velük ellentétben azonban a boszorkánymesterek soha nem hagyhatják el egyik összetevőt sem – ha megteszik, a varázslat létre sem jön.

Az érintés – akár a boszorkányok esetében – náluk is a bal kéz használatát követeli meg. Jobb kézzel hiába is legyintenék meg kiszemelt áldozatukat, azzal nem ruházhatják át a varázslatot.

Maximális Mana-pontok

A boszorkánymester mágikus energiái fogytával elméjét és testét úgy tudja feltölteni, hogy ha elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ebben az esetben maximális Mana-pontjaira töltődik fel, mely az adott kaszt-szintjének és a szintenként kapott Mana-pontjainak szorzatával lesz egyenlő. Akkor is egy teljes Hatalom Italát el kell fogyasztania, ha az aktuális Mana-pontjaiból még maradt, de elméjét újra fel akarja tölteni. Minden esetben, ha Hatalom Italát fogyaszt, időlegesen 2-al csökkent az Állóképessége (ezzel együtt az aktuális Ép-inek száma is), amely egy kiadós alvás után (minimum 6 óra) visszatér, vagy minden három órás nyugodt alvás után egy ponttal növekszik az Állóképessége.



Villámmágia

A villámok a mágikus energiák nyers, természeti erőként való megnyilvánulásai. Létrehozásuk, kezelésük, a velük való védekezés és támadás a boszorkánymesterek különleges, egyedi képessége.

A Villámmágia mind elméletileg, mind gyakorlatilag az Elemi Mágia kevéssé ismert, figyelemreméltó fejezeteként kezelendő. Varázslatai a nyers, lüktető energiát öntik kezelhető formákba a mágia segítségével.

Sebzést befolyásoló tényezők: A villámvarázslatok sebzését valamelyest befolyásolja az áldozat viselte ruha, vért. A bőrvértek, a vastag ruházat (értsd: szőrme, téli posztóköpeny) 1 Sp-t levonnak minden egyes sebzési célzattal tett kockadobás értékéből. (Ha tehát a sebzés 5d6, a levonás 5x1, azaz 5 Sp). Ha a vastag ruházat felett az áldozat bármilyen félvértet visel, elesik a kedvezménytől. Ellentétes a hatás ha a fémvért alatt nem visel vastag ruházatot vagy posztóvértet (ilyen például a láncing), mert ekkor minden kocka értékéhez hozzáadódik 1 Sp (előző példánk esetében 5 Sp-vel nő a kidobott érték). A villámok sebzése ellen a páncélok hagyományos SFÉ-je nem érvényesül. További fontos megjegyzés, hogy az abbit – s azon ötvözetei, melyekben legalább 33 százalékban jelen van – nem vezetik az elektromosságot, jelen összefüggésben tehát bőrvértnek tekintendők.

Sebzés hatásai: Villámokkal alap esetben csak Fp sebzés okozható, Ép sebzés nem. Ha az áldozat Fp-inek száma nullára vagy az alá csökken, a maradék sebzés ekkor sem vonódik le az Ép-ből.

Bár a villámok – a fent leírtak szerint – nem képesek a test strukturális rombolására, az áldozat szervezetétől függően rövid időre képesek sokkolni a fizikai testet (például izomgörcs). A hatás két tényezőtől függ: Hogy mennyi a villám által kidobott sebzés, és mekkora a célpont maximális Fp-inek a száma.

Amennyiben a kidobott sebzés eléri

- a célpont maximális Fp-inek a negyedét, úgy az d6 körre kimerültté válik
- a célpont maximális Fp-inek a felét, úgy az d6 körre kábulttá válik
- a célpont maximális Fp-inek a háromnegyedét, úgy az d6 körre lebénul
- a célpont maximális Fp-inek számát, úgy az d6 körre eszméletlen lesz (állapotokról bővebben lásd: Harc fejezet – Állapotok)

Jól látható, hogy a célpont aktuális Fp-i és a tényleges sebződés nem számítanak a fenti állapotok kialakulásakor.

Amennyiben egy 100 Fp-vel rendelkező lény már csak 30 Fp-vel rendelkezik, ugyanúgy 25-50-75-100 sebzést kell kidobni a kockával, hogy a fenti hatások létrejöjjenek. Természetesen ezen sebzések közül csupán az első sebzi a kidobottat. A többi csupán 30 Fp-t tud sebezni, hiszen az áldozatnak nincs több. Természetesen ezen hatásokkal párhuzamosan hatnak a Harc fejezetben leírtak is. (lásd Harc fejezet – A sebzés hatásai)

Támadás villámokkal: A villámok – ellentétben a varázslói nyíl formázással – nem találnak alapból célba, így hatásuk létrejötte nagyban függ a boszorkánymester képességeitől. Minden villámmal Érintő támadást kell tenni. (lásd Harc fejezet – érintő támadás). Amennyiben a hatótáv érintés, úgy Közelharci Érintő, egyébként Távolsági Érintő támadást kell tenni.

A Villámmágia varázslatai

Villámtűk

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: -
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai + speciális
Erősség: 1

A varázslat több tucat apró villámot idéz meg, melyeket a boszorkánymester bal tenyeréből lőhet ki. Maximum 20 láb távolságig lehet eljuttatni őket, azon túl energiájuk eloszlik.

Egyszerre több ellenfél ellen is alkalmazhatóak: maximum annyi teremtmény támadható, amennyi a varázslat erőssége. A tűkkel nehéz pontosan célozni, csak az irány adható meg, aztán a többi már a véletlendolga. Minden kiszemelt áldozat megpróbálhat félreugrani a villámtűk elől, ám kísérletét csak akkor koronázza siker, ha eredményes Ügyesség próbát dob, (10+a varázslat Erőssége – a célpontok száma az elsőn felül) célszám ellen. Ez esetben semmilyen sebzést nem szenved el. Ha a próba kudarcot vallott, az áldozatot d6*(Erősség – célpontok száma az elsőn felül) tű találja el. Az energiatűk komoly sebzést ritkán okoznak, darabonként mindössze 1 Sp-t – ami annyit tesz, hogy vastagabb ruházat, bőrvértek esetén semmilyen sebzés nincs.

Kisülés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: kaszt-szint
Hatótáv: érintés
Hatóterület: –
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal nyers, lüktető energiát gyűjthet a tenyerébe. A varázslás befejeztével megkezdődik az összegyűjtés fázisa – minél tovább tart, annál több energia halmozódik a boszorkánymester tenyerébe, s annál nagyobb lesz a kisüléskor okozott sebzés is. A varázslat alaperősségét a boszorkánymester határozza meg (a Mana-pontok többszörözésével) Ez azonban nem lehet magasabb, mint a boszorkánymester Villámmágia képzettség szintje (ez minden mágiánál igaz). Ez után minden egyes összegyűjtéssel töltött kör 1E-vel növeli a kisülés erősségét. Ez a fázis maximálisan annyi körig tarthat, mint a boszorkánymester kaszt-szintje.

Ahhoz, hogy a boszorkánymester kisüthesse a tenyerében felhalmozódott energiát, meg kell érintenie kiszemelt áldozatát – ami természetesen sikeres támadást igényel. Sikeres támadás esetén az áldozat annyiszor d6 Sp-t veszít, amennyi erősségű (E) energiát a boszorkánymester a körök alatt összegyűjtött. A támadást nem szükséges azonnal megejtenie, de ha az időtartam lejártáig nem teszi meg, az összegyűjtött energia és az elhasznált Mana-pontok kárba vesznek.

Kárba vész az energia akkor is, ha a boszorkánymester támadásra határozza el magát, és támadása sikertelenül végződik.

A gyűjtés körei alatt a boszorkánymester nem varázsolhat mást, és ha megsebzik, úgy Összpontosítás próbát kell tennie (lásd Képzettségek – Összpontosítás), sikertelenség esetén elveszti az összegyűjtött energiát.

A varázslat minden gyűjtéssel töltött kör alatt 2 Mana-pontot emészt fel.

Villámpenge

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: -
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkánymester nyers energiával övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A kékes derengés körbefonja a pengét, és a fegyver eredeti sebzésén túl megégeti mindazokat, akiken a fegyver sebet ejt. A kardot bárki megfoghatja, ha ügyel arra, hogy vastag bőr vagy posztó kerüljön a tenyere és a kard fémje közé. Ha ezt elmulasztaná megtenni, maga is körönként sebződik. A nyers energia sebzése körönként és erősségenként d6 Sp.

A mágiával felruházott karddal a továbbiakban is harcolni szükséges, harcértékei nem változnak; sebzéséhez azonban a kard eredeti sebzésén túl az energia sebzése járul. Az energia az időtartam lejártával semmivé lesz, s a kard ismét közönséges fegyverré változik.

A boszorkánymesternek két lehetősége is van: vagy Közelharci Érintő támadást tesz, és ez esetben a kard hagyományos sebzése nem érvényesül, csupán a mágia, vagy hagyományos módon támad, és ekkor siker esetén a kard és a varázslat sebzése is érvényesül. A harci túlütés szabályai továbbra is csak a kard sebzésére vonatkoznak, továbbá a kard nem minősül a varázslattól mágikusnak.

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

Villámvért

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat nyers energiából való, kéken villózó aurát hoz létre a boszorkánymester, illetve azon személy körül, akit a boszorkánymester megérint. Akik az időtartam alatt az így felvértezett illetőhöz érnek, vagy akiket ő érint meg, d6 Sp-t veszítenek. Ugyanez történik azzal, aki fém kézifegyverrel sikeres támadást hajt végre ellene, s nem gondoskodott fegyvere szigeteléséről. A boszorkánymester a varázslattal támadhat is (Közelharci Érintő támadás).

A támadó saját támadásától nem sebződik, amennyiben a támadó a boszorkánymesternél legalább két kategóriával nagyobb nem fém fegyvert forgat; illetve ha a boszorkánymester nem lenne képes visszatámadni (nagyobb Elérésű nem fém fegyver, vagy távolsági támadás esetén)

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

Villámvarázs

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: pillanat
Hatótáv: -
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A Villámvarázs varázslat tulajdonképpen nem egy előre kidolgozott varázslatot takar, hanem összefoglaló neve mindazon villámmágikus hatásoknak, melyeket a boszorkánymester villámok távolsági támadásaival ér el. A boszorkánymester a varázslattal egyetlen villámot lőhet ki bal kezének mutatóujjából. A villámmal céloznia kell, s célpontjának csak akkor okozhat sebet, ha el is találja. A villámmal – alap esetben – csak egyenes vonalban, maximum 20 láb távolságig lehet ellőni, ha semmi nem takarja el a kiszemelt áldozatot. Az energianyaláb Távolsági Érintő Támadásnak minősül.

Erősség: A varázslat – mint rendesen – maximum a boszorkánymester Villámmágia képzettségének szintjéig növelhető, s a létrehozott erősséget a boszorkánymester két dologra fordíthatja. Alap esetben a varázslat minden E-je után a sebzés d6-al nő, azonban a boszorkánymester dönthet úgy, hogy az erősítést nem a villám sebző képességére fordítja, hanem a találati esély növelésére. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy tetszőleges erősséget elkülöníthet arra, hogy Támadó Értékét növelje, s minden – a célzást segítő – erősség +2-vel növeli a boszorkánymester Támadó értékét (azonban d6-al csökkenti a sebzést). Így egy 10-es Erősségű Villámvarázsnál a boszorkánymester dönthet úgy, hogy nem növeli a TÉ-jét, s a varázslat 10d6-ot sebez, ha talál; vagy dönthet úgy, hogy a varázslat csupán 5d6-ot sebezzen sikeres találat esetén, azonban a villámmal leadott Távolsági Érintő támadásához (10-5)*2=+10 TÉ járuljon. Ezen kívül persze bármely más összetételt is választhatja, csupán az a lényeg, hogy a sebzés (d6-onként) és a TÉ növekmény (+2-ként) összesen 10 legyen.

Hatótáv: A villám hatótáv egysége 5 láb, tehát minden 5 láb után a Támadó érték -2-vel csökken (lásd: Harc fejezet – Harcértékek (Távolság módosító), azonban eltérően a lőfegyverektől nincs maximális hatótávja.

Visszaverődések: A villámmágiával alapban csupán egyenes vonalban lehet támadni, azonban, a boszorkánymester meghatározhatja, hogy a villám bizonyos nem vezető anyagokról – kőről, fáról, üvegről – visszaverődjön. Ez a varázslat költségét semmivel sem növeli, azonban a villámok a visszaverődést követően veszítenek pontosságukból (mivel azonban nem vezető anyagokról verődnek, így sebzésükből nem). Amennyiben a visszaverődési pont átlátszatlan – pl.: kő, fa – úgy a villám TÉ-je -2-vel; amennyiben valamennyire tükröző felület (például üveg), úgy a villám TÉ-je -1-el csökken. Amennyiben a villám tükörről verődik vissza, úgy TÉ-je nem változik. A boszorkánymester tetszőleges számú visszaverődési pontot jelölhet meg, azonban a villám TÉ-je nem csökkenhet 0 alá – ez esetben rögtön elenyészik. Tehát nem lehetséges, hogy a boszorkánymester negatív számra dobjon. (Ezen kitétel érvényes az alább következő összes típusra).

Fordulatok: A fordulatokkal – hasonlóan a visszaverődésekhez – a boszorkánymester szintén a villámvarázs azon gyengeségét tudja csökkenteni, hogy a villámokkal csupán egyenes vonalban lehet támadni. Segítségével falak mögött rejtőző vagy kanyarodó folyosón menekülő ellenfél is eltalálható. Bár a varázslat Mp költsége nem változik, a villám fordulatonként – a mozgásirány megváltozása miatt – energiát veszít. Ez a játékban úgy nyilvánul meg, hogy a villám sebzése minden fordulat után d6-al csökken – természetesen negatívba a sebzés nem mehet, ekkor a varázslat azonnal elenyészik (ez igaz a továbbiakban is) – ezáltal viszont a villám megőrzi pontosságát, így TÉ-je nem változik.

Láncvillám: A boszorkánymesternek lehetősége van, hogy egy villámmal több ellenfelet is támadjon. A boszorkánymester célba veszi az első áldozatot; ha eltalálja, a villám a szokásos módon sebez. Eztán a boszorkánymester kijelölheti a következő célpontot s a villám az ő irányába folytatja útját. Minden egyes találat után azonban a varázslat ereje és találati esélyei is csökken, mégpedig mindkettő 1E-vel. Tehát a sebzés d6-al, a TÉ -2-vel. (Amennyiben a megtámadott lény áttetsző, úgy a visszaverődésnél leírtak alapján akár meg is szűnhet a TÉ csökkenés). Ez így folytatódik addig, míg a villám egyszer célt nem téveszt, vagy míg a boszorkánymester meg nem szünteti a varázslatot. A varázslat tetszőleges számú ellenféllel szemben alkalmazható, azonban egy körben egy ellen csupán egyszer. Ez utóbbi kitétel azzal magyarázható, hogy a varázslat hatása minden célponton egyszerre fejti ki hatását, azaz ha több emberen keresztül hatol a villám, akkor egy hosszú villámlánc jön létre, mely a boszorkánymester kezétől egésze az utolsó áldozatig tart. Így ha valakin többször is átmegy a villám, akkor is csak a sebzésre költött Erősség egyszeresét (E*d6) sebződik.

Bebörtönzés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
10 perc	8	20
1 óra	10	40
6 óra	12	60
24 óra	14	80

A varázslat segítségével a boszorkánymester nyers energiából való erőtérketrecbe zárhat egy emberi méretű vagy kisebb teremtményt. A ketrec kör alakú, sugara 1 láb, rácsai anyagtalanok és derengő kék fényt sugároznak – gyakorlatilag villámnak minősülnek. A varázslat Erősségét a boszorkánymester az ismert módszerrel – Mp-ok többszörözésével – növelheti, maximum a Villámmágia képzettség szintjéig. Ekkor az időtartam mindössze 1 perc. Amennyiben a boszorkánymester hosszabb időre kívánja létrehozni a villámbörtönt, úgy a táblázat tudósít, hogy mekkora maximális időhöz mennyi többlet Mp-t szükséges beleölnie a varázslatba, továbbá, hogy melyik hatóidőhöz milyen szintű villámmágia képzettség szükséges.

A bezárt lény nem képes kitörni börtönéből, csak ha vállalja a rácsokkal való érintkezés kockázatát. Ha hozzájuk ér, vagy áthatol rajtuk, körönként az Erősségnek megfelelő Sp-t sebződik – ami érthetően erős fájdalommal jár -, s ha a sebzés eléri a bevezetőben említett értéket, az további káros hatásokkal is járhat. Amennyiben az áldozat a sebzéstől lebénul, vagy elveszti eszméletét, úgy a rácsok visszatartották, s így a rácsokon landol, aminek hatására nagy valószínűséggel hamarosan 0 Fp-re kerül.

A kör sugara alapból 1 láb azonban az erősségből tetszőleges mennyiséget a boszorkánymester átcsoportosíthat, minden így átcsoportosított erősség 1 lábbal növeli a sugarat és d6-al csökkenti a sebzést.

Amennyiben a varázslat több mint 10 percig tart, úgy a varázslási idő 1 percre módosul. A maximális időtartam 24 óra. A Mana-pontok többszörözésével a sugár vagy a sebzés növelhető.

Villámtagadás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester megvédheti magát – vagy a hatótávolságon belül tartózkodó egyetlen másik lényt – minden fajta nyers energia, villám sebzésétől, ha az természetes eredetű. A villám energiája ártalmatlanul a földbe vezetődik, és közben semmilyen módon nem károsítja a varázslat használóját. Ha mágikus villám csap a varázslat használójába, nem árthat neki, amennyiben erőssége nem haladja meg a védelem erősségét. Ha meghaladja, csak annyit sebez rajta, amennyivel erőssége több a védeleménél.

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

Anyagi és Elemi mágia

Bár a mágia eme ága nem tartozik a boszorkánymesterek erősségei közé, több nagy pusztítóerejű varázslat tartozik ide, amik jól jöhetnek, ha a villámok ereje nem elég.

Tűzvihar

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: -
Hatóterület: 20 láb sugarú kör
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslat segítségével 20 lábnyi távolságon belül bárhol egy 1 láb sugarú körben ható Tűzesőt idézhet meg. Az eső számtalan apró, perzselő, a levegőben cikázó lángnyelvből áll. Aki az érintett területen belül tartózkodik, d3 Sp égési sebet szenved el körönként a varázslat minden E-je után. Kivéve a boszorkánymestert, aki így akár saját maga köré is mondhatja a varázslatot, semmi bántódása nem esik. Az érintett területen minden gyúlékony anyag lángra kap. Az időtartam lejártával a Tűzvihar nyomtalanul eltűnik – ám a meggyújtott tárgyak tovább égnek.

A Mana-pontok többszörözésével az erősség, az időtartam és a sugár is növelhető. (Természetesen csak külön-külön)

Tűzalak

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: –
Erősség: 1

A boszorkánymester és felszerelése – vagy az az egy személy, akit a boszorkánymester megérint – tűzzé változik a varázslat hatására. Új alakja leginkább a légiességre emlékeztet. Ha lassan is, de képes repülni, továbbá csak mágikus fegyverekkel sebezhető – ám nem tud varázsolni. Az Őstűz alapú mágia többé nem hat rá, ám az Ősvíz alapú ettől kezdve igen. Ha közönséges vízzel leöntik, megközelítőleg d3 Sp sebet szenved el vödrönként; ha valamiképp vízbe dobják, körönként 15d3-at. Érintése d3 Sp égési sebet okoz, amit a boszorkánymester akár támadásra is felhasználhat. Ha gyúlékony tárgyakkal érintkezik, azok lángra lobbannak. A varázslat alapban 1 körig tart, ám a Mana-pontok többszörözésével a körök száma a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig növelhető.

Folyadékpusztítás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszer
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: két pint, bármilyen nem mágikus természetű folyadék
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal 2 pint bármilyen nem mágikus természetű folyadék semmivé tehető. Természetesen élőlények testnedvei nem képezhetik a varázslat tárgyát. A mennyiség minden további 2 Mana-pont felhasználásával 2 pinttel növelhető.

Szilárd anyag pusztítás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével bármilyen szilárd halmazállapotú, nem mágikus természetű anyag (tárgy) semmivé (nem levegővé!) tehető. Az anyag mennyisége a minőségétől függ. A következő csoportok szerint:

I. Nemtelen anyagok: Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba.

II. Fémek. Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé.

III. Nemesfémek. Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található)

A varázslattal 1 font I. csoportba, 1/2 font II. csoportba, vagy 1 lat III. csoportba tartozó anyag változtatható semmivé. További kikötés, hogy csak önálló és egész tárgyakra alkalmazható, tárgyak részeire nem. Mint ahogy élőlények teste, tárgyai, felszerelése sem képezhetik a varázslat tárgyát. (Lásd még Mozaikmágia – Természetes Anyag Mágiája, Destrukció!)

A semmivé tehető súly a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

Szilánkokra robbantás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester másik szilárd anyagot pusztító varázslata ez. Hatására a mágikus energiák beférkőznek az anyag szerkezetébe, és a gyenge pontoknál szétfeszítik azt. A folyamat eredményeképp a tárgy szilánkokra robban. Maximum 3 font-os tárgyra alkalmazható, melynek a Szilárd anyag pusztítás varázslatnál felsorolt I. vagy II. anyagcsoportba kell tartoznia, s az ott feltüntetett megkötések is érvényesek. A szétrobbanó tárgy közvetlen közelében (1 láb sugarú kör) tartózkodók d3 Sp sebet szenvednek el a repeszektől.

A szilánkokra robbantható tárgy súlya a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

Savteremtés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: kör/ képzettség szint
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester erős savat teremthet vízből, borból, egyéb folyadékból. A sav mennyisége körönként egy kis pohárnyi. A sav poharanként d3 Fp sebet okoz, s esetenként – a helyzettől függően – Ép-vesztést, vakságot, egyéb sérüléseket eredményezhetnek. A sav annyi körig marad sav és maró, amennyi a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintje – utána visszaalakul. A boszorkánymesternek az adott savat ismernie kell. (lásd Mozaik mágia – Átalakítás mozaik)

A teremtett sav mennyisége, és ezáltal sebző képessége a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

Két azonos erősségű sav is csupán az eredeti erősségű marad, így sebzése sem változik.

Savfelhő

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: kör/szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: 2 láb sugarú kör
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslat segítségével nagy, savpermetből álló felhőt hozhat létre. Ez a felhő a széllel elszáll a varázslattal nem irányítható – csak megjelenésének helyét jelölheti ki a varázslat megidézője. A felhő körönként d3 Fp-t sebez 1 láb sugarú körben. A varázslat alapból 1 körig marad fenn, de az időtartam növelése esetén előbb is eloszlatható. A boszorkánymester nem áll ellent a felhőben lévő savnak, így a varázslatot néha hamarabb megszünteti, hogy ne essen ő maga is áldozatul. Jól használható a varázslat a Szélirányítás varázslattal együtt. A Mana-pontok többszörözésével az Erősség az időtartam és a sugár is növelhető. (Természetesen csak külön-külön)

Mágia felfedezése

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely, vagy bármi más – amennyiben az érzékelés erőssége eléri a mágia erősségét. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd (Ezek esetében az eredeti erősséghez hozzá kell adni a leplezés erősségét, és azt kell meghaladnia a mágia felfedezésének). A boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés egy percig tartható fenn, azonban ez a Mana-pontok többszörözésével növelhető.

Bagolyszem

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester – vagy akit megérint – ezen varázslat segítségével képes lesz látni a sötétben; lényegében megkapja az Éjszakai látás faji képességet (lásd Fajok fejezet, Kalandozók könyve) Ha tökéletes a sötétség – ez felettébb ritka, legfeljebb egy barlang belsejében, vagy egy bezárt, ablaktalan szobában fordul elő – a varázslattal sem lehet látni. Nyílt térben vagy ablakkal ellátott helyen a varázslat még a legsötétebb Éjközép idején is remekül alkalmazható. A varázslat alapból 1 percig hat, azonban az erősség (Mana-pontok) növelésével ez a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig növelhető. Hátránya, hogy ha a szem ilyenkor közvetlen, erős fényt kap, az illető nyomban idélegesen megvakul. (d20 körre) Ez lehet tűző napfény felhőtlen idő esetén, vagy közvetlen az arc elé tartott fáklya. A varázslat tűző napfényben remekül alkalmazható mágiában járatlan áldozatok megvakítására – nekik nincs százalékuk arra, hogy időben lehunyják a szemüket.

Átkok

A boszorkánymesterek átkai hatásmechanizmusukban nem sokban különböznek a boszorkányok átkaitól – annál inkább természetükben! Míg a boszorkányok az érzelmeket, indulatokat befolyásolják, változtatják vagy éppen ölik ki áldozatukból, a boszorkánymesterek ismét régi, jól bevált fegyverükhöz, a Rontáshoz folyamodnak. Legyengítik áldozatukat, vallva: mind közül az Anyagi Test a legsebezhetőbb.

Átokfejtés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: Pillanatnyi
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: Speciális
Erősség: 1

A varázslat más boszorkánymester átkainak felfedésére, mibenlétük kiderítésére szolgál. Ha a varázslat erőssége eléri a kifürkészendő átok erősségét, úgy a boszorkánymester előtt nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete. Amennyiben ezen felül a boszorkánymester Átok képzettség szintje magasabb, mint az átkot létrehozó boszorkánymesteré, úgy tudomására jut az átkot szóró boszorkánymester neve, s felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke is. Csak boszorkánymesterek átkai fedhetők fel általa, a boszorkányok átkairól semmit sem árul el. Alkalmazása hasznos lehet az Átokűzés varázslat előtt, hisz így a boszorkánymester megtudja, mivel is kell szembenéznie. A varázslat erősítése a Mana-pontok többszörözésével növelhető (azonban csupán az Átok képzettség szintjéig).

Átokűzés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: 10 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

E varázs sokszor az egyetlen megoldás az átkok eltávolítására – jó kereseti lehetőség minden boszorkánymesternek. Annyi Manapontot kell használni, hogy az erőssége meghaladja az átok erősségét. A varázslattal csak boszorkánymesterek átkai távolíthatóak el, boszorkányokéi nem. A varázslat erősítése a Mana-pontok többszörözésével növelhető (azonban csupán az Átok képzettség szintjéig).

Átokvarázs

Mana-pont Költség: lásd a leírásban
Hatás Időtartama: 1 hónap (lásd még a leírásban)
Hatótáv: hallótávolság
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes-körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átkok szórhatók a kiszemelt áldozatra. A boszorkánymesterek átkai testi gyengeséget okoznak; használatukkal bármelyik fizikai tulajdonság maximum 5 ponttal csökkenthető, vagy a max. Fp-k mennyisége változtatható. Lehet gyengeséget előidézni, miáltal az áldozat testi teljesítménye csökken – fizikai természetű képzettség-próbáihoz és közelharci Támadó Értékéhez negatív módosítók járulnak. Az átok Mana-pont igényéről a következő táblázat tudósít:

Átok természete	Mana-pont igény	Maximális csökkentés
képesség csökkenés	4 Mp/tulajdonságpont	E/2
gyengeség módosító	2 Mp/-1	E
max. Fp csökkentés	1 Mp/1 Fp	2E

A maximális erősítés rovat tájékoztat, hogy az Átok képzettség szint hányad részéig lehet az adott tulajdonságot csökkenteni (például 10-es Átok képzettséggel 40 manáért 5-ös képesség csökkenés, 20 manáért 10-es negatív módosító, 10 manáért 10 Fp csökkenést lehet előidézni). A hatás nem egyik percről a másikra meg végbe, hanem napról napra fokozatosan, mindig egy kategóriával csökken. (tehát 2 naponta egy tulajdonság, vagy naponta egy módosító, vagy napi 2 Fp-t veszít az áldozat. Két azonos természetű átok módosítói nem adódnak össze, hanem csak az erősebb hatása érvényesül.

Az átok alaphelyzetben a kiteljesedés után még egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az Időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 4 Mana-pont feláldozását követeli.

Ha a boszorkánymester a halálán van, Mana-pont feláldozása nélkül – vagy Mana-pontok hiányában – is elmondhat egy átkot. Maradék Ép-it alakítja mágikus energiává (1 Ép 10 Mp-nak felel meg), s csak ezután leheli ki lelkét. Az ilyen átok nem egy hónapig, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem oszlatják (papi Átokűzésnél az erősséget a varázslatba fektetett Mp-ok jelentik!) – így akár egy életre is megkeserítheti az áldozat mindennapjait.

Démoni birtok

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 1 óra
Ellenállás: -
Erősség: 1

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	10
1 nap	10	20
1 hét	15	30
Örökkévalóság	20	40

A varázslattal a boszorkánymester egy adott területet átkozhat meg. Ettől kezdve ott az Élet nem kívánatos princípiummá lesz; a démoni síkokról megidézett energiák minden élet elpusztítására törekszenek majd. A terület maximális nagysága 3E láb sugarú kör; azaz egy 5-ös Erősségű átok varázslat maximum 15 láb sugarú helyen terülhet el. A boszorkánymester azonban dönthet úgy, hogy kisebb helyen koncentrálja a pusztító erőket. Mindenkitől, aki az érintett területen tartózkodik, vagy oda belép, percenként 3E/(a terület sugara)*d3 Fp életenergiát szívnak el (azaz a fenti példánkban 15 lábú terület esetén d3 sebzés, 5 láb sugarú 5-ös erősítésű démoni birtok esetén 5*d3, vagy 1 láb sugarú területen 15d3). Ha Fp-i elfogynak, elájul, s a továbbiakban már Ép-i csökkennek – ezek nullára csökkenésekor életét veszti. A hatás időtartalma alapból 1 perc, de Mana-pontok befektetésével az időtartam növelhető.

A megátkozott területről csak papok távolíthatják el az átkot, más kasztok tagjai által alkalmazott Átokűzés vagy a mágia semlegesítése nem elegendő. A papnak, mielőtt Átokűzés varázslathoz folyamodna, annyi napot és éjszakát kell imádkoznia a terület szélén, ahányadik kaszt-szintű volt az átkot kimondó boszorkánymester.

Enyészet posványa

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: lásd leírást
Hatóterület: lásd leírást
Varázslási Idő: 10 perc
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	10
1 nap	10	20
1 hét	15	30
Örökkévalóság	20	40

Sokban hasonlít a Démoni birtok varázslathoz. A megátkozott területen a rothadás, enyészet sebessége többszörösére gyorsul. A hatásért a megszaporodott gombák, férgek, baktériumok a felelősek, melyek minden szerves anyagot megtámadnak és szétmállasztanak. A folyamat szemmel nem követhető, annál jóval lassabban zajlik, ám a természetes sebességnek így is vagy százszorosa. Minden tárgy gyorsan széthull, a szövetek és fatárgyak egy-két napig maradnak csak használhatók. A területen tartózkodó vagy oda betévedő lények, amennyiben percenkénti Fizikai ellenállásukat legyűrte a mágia, úgy a Rontásoknál leírt Rútság varázslat áldozatául esnek. A betegség alap esetben 1 szintű, s amennyiben a boszorkánymester a maximális hatóterületnél kisebb helyen koncentrálja a mágiát, úgy – hasonlóan a Démoni birtok sebzés növekményéhez – tovább erősíthető.

A terület a hatóidő növelés és az átok feloldásának módja megegyezik a Démoni Birtoknál leírtakkal.

Természeti Mágia

Természeti Mágiával a boszorkánymester természeti hatásokat, elemi csapásokat idézhet elő. Oly fokon avatkoznak be a természet egyensúlyába, mely mindenképpen annak felborítását jelenti. A pyarroni Fehér Páholy mágusai rossz néven veszik, ha egy boszorkánymester efféle varázslatokhoz folyamodik – ami a boszorkánymestereket a legkevésbé sem izgatja.

A Természeti mágia varázslatai igazán csak magas szinten hatásosak. A boszorkánymester ugyan képes alacsonyabb erősítéssel is létrehozni a varázslatot, az azonban arányosan kisebb változást hoz a környezetben. Az összes példában szereplő hatás 15-ös Erősségre vonatkozik.

Erre a mágiaformára is vonatkozik, hogy a boszorkánymester maximum olyan erősségű mágiát hozhat létre, mint az adott mágikus képzettség szintje. (jelen esetben a Természeti mágia képzettség szintje)

(Például a boszorkánymester 15-ös Erősséggel olyan mágiát hozhat létre, mint ami a Földrengés varázslatnál le van írva. Ehhez 15-ös Természeti mágia képzettség szükséges. Létrehozhatja 5-ös Erősséggel azonban akkor a föld csupán ártalmatlanul mozgolódik, míg 25-ös erősséggel kisebb városokat is alaposan megrongálhat)

A Természeti Mágia varázslataival a boszorkánymester legfeljebb Erősségenként 1000 láb sugarú körön belül, 45 percre képes felborítani a természet egyensúlyát. A varázslat középpontja tőle legfeljebb 1 mérföldre lehet. Ha a varázslat már létrejött, már semmit nem tehet a hatás megszüntetése végett. Az egyensúly csak a varázslat időtartalmának lejártával áll helyre – ez sem a boszorkánymester érdeme, hanem a természet áthághatatlan törvényszerűsége. Az érintett terület kiterjedése sem növelhető vagy csökkenthető.

Minden Természeti mágia megidézése 5 percet vesz igénybe.

Jégverés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslattal a boszorkánymester vad jégesőt idézhet meg. Ennek feltétele, hogy látótávolságban elegendő mennyiségben akadjanak esőfelhők – legalább egy aprócska. A varázslat hatására a felhő hatalmasra duzzad, majd kezdetét veszi a vihar. Heves szél kíséri, nagy cseppekben záporozik az eső, s néhány perc múlva már diónyi jégdarabok hullnak az égből. A vihar mindössze egy kisebb falu területére korlátozódik (1 mérföld sugarú kör), de ott rendkívül heves. A termést elveri, az utazást meghiúsítja, a vizeken pedig életveszélyessé teszi a hajózást. A vihar 45 percig tart, eloszlásával újból kitisztul az ég – már ha a jégverés előtt jó idő volt.

Földmozgás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat kisebb földrengést idéz elő. A földmozgások nem túl hevesek, de az ingatag épületek így is összeomlanak, a korhadt fák kidőlnek hatására. Hegyekben a varázslat lavinát is elindíthat. A földlökések 45 percen keresztül, percenként követik egymást. Az érintett terület megegyezik a jégverésnél leírttal.

Homokvihar

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A boszorkánymester a sivatagban, vagy a sivatagtól maximum 50 mérföld távolságban homokvihart kavarhat. A sivatagban a vihar már d3 kör múlva teljes erősséggel tombol, távolabb azonban várni kell, míg a boszorkánymester támasztotta szél a homokot a sivatagból a helyszínre hozza. A várakozási idő mérföldenként fél perc (5 kör). A homokvihar sújtotta területen a látótávolság jelentősen, 1 lábnyira csökken. A benne tartózkodók gyakorlatilag képtelenek célzófegyvert használni, s közelharci TÉ-jük 4-el csökken, VÉ-jükhöz pedig nem járul hozzá az Ügyesség módosító. Sajnálatos módon a vihar időtartamába az az idő is beleszámít, ameddig a homok a helyszínre ér.

Széliránvítás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: Á varázslattal a szél sebessége, iránya változtatható meg. A varázslat feltétele, hogy az érintett területen legyen legalább valamennyi minimális légmozgás (szél). Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 mérföld/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. A változtatásokra a varázslat megidézőjének folyamatosan koncentrálnia kell.

Lávafolyam

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat hatására d3 kör múlva megnyílik a földkéreg, s lávagejzír tör a felszínre. Kitörésének helyét a boszorkánymester lábnyi pontossággal meghatározhatja. A láva további útját, folyásának irányát már a domborzat határozza meg – értelemszerűen mindig lefele folyik. Rendkívül lassan áramlik, de ha valamit vagy valakit elér, azt körülöleli, s menthetetlenül elpusztítja. Épületeket, fákat is elhamvaszt, porba dönt. Az élőlényeket azonnal megöli.
Az időtartam végeztével a föld összezárul, a forrás elapad, s a láva lassan hűlni, szilárdulni kezd. Amit elnyelt, az kőbörtönbe zárva létezik tovább.

Szökőár

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat csak nagyobb vízfelületek közelében, folyón, tavon és tengeren, illetve ezek partja mentén használható. Hatására d3 perc alatt szökőár támad. A hullám hajókat boríthat fel, vagy medréből kiöntve kikötőket söpörhet el – mint ahogy elsöpör mindent, ami az útjába kerül. A hullámba keveredett lények – ha egyáltalán túlélik az iszonyú kalandot (Úszás képzettség segítségével pl., lásd Képzettségek, Kalandozók könyve) – 15d3 Sp-t vesztenek a zúzódásoktól, az Épületek és hajók pedig ugyanennyi (15d3) STP-vel károsulnak (lásd Harcrendszer -Tárgyak megtámadása, Kalandozók könyve).
Az Időtartam lejártával a felszín elcsendesül, a kiöntött víz visszatér medrébe, tócsákat, sártengert, s elsősorban romokat hagyva hátra.

Tornádó

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A boszorkánymester varázslata 2d10 kör alatt gyilkos tornádót kavar. A vihar a belekerült 100 fontnál könnyebb tárgyakat és élőlényeket elragadja, házak tetejét lesodorja. Porral telített örvényként söpör végig a tájon. Elméletileg szédületes tempóval halad, 1 kör alatt 300 láb távolságot tesz meg, gyakorlatilag azonban körönként változtatja haladási irányát. Hogy miként, arról kockadobás (d6) dönt, a következő táblázat alapján:

dobás (d6)	irány
1	visszafordul
2	helyben marad
3	balra fordul
4	jobbra fordul
5-6	tovább előre

Az Időtartam lejártával a szélvihar elcsendesedik, a magasba emelt tárgyak sorra visszahullanak a földre. A zuhanástól – az indulási magasság függvényében 5d3-tót 15d3 STP-t vesztenek, az élőlények ugyanannyi Sp-t.

Lavina

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat csak meredek lejtőjű, hófödte hegyek között használható. A hegyoldalon 1 mérföldes sávban lezúduló lavina 7d3 Sp sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 80%-ban betemeti, miáltal komoly esélyük támad arra, hogy megfagyjanak vagy megfulladjanak. A hó börtönében annyi óráig bírják, amennyi az Állóképesség bonuszuk. Bár a varázslat Időtartama elméletileg 45 perc, gyakorlatilag jóval rövidebb idő, hiszen mindössze egyetlen lavina megindítására alkalmas. A legördülő lavinát a boszorkánymester már nem képes irányítani, az a fizika törvényei szerint választja meg útirányát.

Tenger felkorbácsolása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat csak nagyobb vízfelületeken, tavon és tengeren használható. A varázslat hatására d3 kör alatt heves szél támad, a víz viharossá válik, tarajos hullámokat vet. A feltornyosuló hullámok felborítják vagy összetörik a 3 lábnál rövidebb csónakokat, megrongálják a kikötőben vesztegló hajókat (10d3 STP), életveszélyessé, illetve lehetetlenné teszik a hajózást. A vihar 1 mérföld sugarú körön belül tombol.

Örvény

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 45 perc
Hatótáv: -
Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

15E: A varázslat csak nyílt tengeren használható. Egy hatalmas 30 láb (2*E) átmérőjű örvényt hoz létre, amely a mélybe rántja a 8 lábnál rövidebb hajókat, csónakokat, vízbe kerülő embereket, állatokat. Az úszni tudó lények körönként Úszás képzettség-próbát dobhatnak (célszám a varázslat erőssége + 10), ennek sikertelensége esetén 10 lábbal közelebb kerülnek az örvény közepéhez, s ha elérik, sorsuk megpecsételődött. Az úszó az örvény széléig – 10 lábanként -1 büntetővel dobja az képzettség-próbáját. A próbát továbbronthatja a páncél és felszerelés MGT-je, még akkor is, ha az úszó rendelkezik Nehézvért viselet képességgel (lásd Úszás – Képzettségek, Kalandozók könyve). Hajók, csónakok esetében legalább 15. Szintű Szakma – Hajózás képzettség, és jól képzett legénység szükségeltetik a kijutáshoz.

Asztrál és Mentálmágia

Bár az Asztrál- és Mentálmágia sokak szerint nem képzi olyan szerves részét a boszorkánymester varázslatainak, mint a többi mágiaforma, hatásosságában azonban nem marad el azoktól. A mágiaforma varázslatai ellen mindenképp érvényesül valamiféle tudati ellenállás.

Ezen mágiaformára is igaz, hogy erőssége alapban egyes, és további Mana-pontokért az növelhető. A maximális erősség megegyezik a boszorkánymester Asztrál- és Mentálmágia képzettség szintjével.

Haláltánc

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 5 perc
Hatótáv: 10 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A boszorkánymester transzba hajszolhatja áldozatát – ha annak Asztrális ellenállását legyűri a varázslat. Táncolni kezd, s nem gondol semmi mással. Veszett tánca minden energiáját felemésztheti, a következő módon: egyrészt minden körben 1 Fp-t veszít, másrészt minden körben Állóképesség próbát dob (15-ös célszám ellen). Mikor ez utóbbit 25-ödszörre is elvéti, holtan esik össze. A táncot mágia semlegesítésével félbe lehet szakítani, illetve, ha a 25 vétés előtt az áldozatot elájul. A varázslat hatása 5 percig tart, és csak egy lényre alkalmazható.

Láthatatlanság felfedezése

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 10 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

Ez a varázslat a láthatatlan személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté annak helyét. Feltétel tehát, hogy a varázslat alkalmazója sejtse az illető jelenlétét, különben eszébe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasásra kerül, s a varázshasználó tulajdonképpen csak egy, a saját elméje által a láthatatlan lény helyére vetített képet lát. A láthatatlanság ezúton történő leleplezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha láthatatlan lény Mentális ellenállása legyűri a boszorkánymester Erősség-próbáját, továbbra is láthatatlan marad. Avagy ha ismeri a varázslatot, és erősen koncentrálva más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtévesztheti azt. Más helyen tüntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez még sikeres Intelligencia- és Akaraterő-próbát (10 + a varázslat erőssége célszám ellen) is kell dobnia, különben az álca nem sikerül kellően valósághűre, s a varázslat használója nyomban rájön a turpisságra.

Orgyilkosság

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: lásd a leírást!
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: mentális
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal gyilkos szándékot ültethet a varázslat alanyának lelkébe, Ha annak Mentális ellenállását legyűri a varázslat, a szándék befészkeli magát a tudata mélyére. A boszorkánymester a varázsigék elmormolásakor koncentrál, elméjében felidézi a gyilkosság áldozatának arcát és nevét. A varázslat hatása alatt álló, kiszemelt gyilkos szintén látja az arcot, a vonások mindörökre bevésődnek emlékezetébe. Ettől a ponttól fogva a varázslat két módon használható.

Az első módszer alkalmazásával a gyilkosnak mániájává válik az áldozat meggyilkolása. Rafináltabbnál rafináltabb terveket készít, minden információt megszerez célpontjáról. Ezek után sort kerít a kivitelezésre. Semmi nem állíthatja meg, mindenképpen megpróbálja megölni a számára kijelölt lényt, még saját élete árán is. Persze ez nem jelenti azt, hogy feleslegesen lemészároltatná magát a testőrökkel, katonákkal.

A másik módszer esetén a gyilkosban nem tudatosul, mi a boszorkánymester varázslatának célja – tán a természetéről sem szerez tudomást. Bizonyára hamarosan el is felejti az eseményt. A tudata mélyén megbúvó gyilkos szándék csak akkor lángol fel benne, mikor megpillantja az áldozatot. Ekkor a körülményektől függően vagy azonnal megtámadja, vagy ettől kezdve az első módszernél leírtak szerint jár el.

A varázslat csak a kijelölt áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánynak elég látnia a jövendőbeli orgyilkost, aki nem lehet 20 lábnál messzebb.

Sötétté gyalázás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 nap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: fél perc
Ellenállás: Asztrális- és Mentális
Erősség: 1

A boszorkánymester ezzel a varázslattal a legtisztább szívű teremtményt is a gonosz feltétlen szolgájává teheti. Ha a lény mindkét Ellenállását legyűri a mágia, gondolatai eltorzulnak, értékrendje teljes átalakuláson esik át. Minden gonosz szándék lelkes hívévé válik, s feltétlen engedelmességgel fog adózni minden olyan gonosz kreatúrának, amelyiket önmagánál hatalmasabbnak ismer meg, vagy amelyik bebizonyítja ezt számára. Semmilyen képessége nem szenved csorbát, de a másik oldal szolgálatában fogja kamatoztatni őket, legyen az harc vagy mágiahasználat. A varázslat 1 napig hat, de az erősítésen felül minden további 4 Manaponttal 12 órával meghosszabbítható.

Gyilokvágy

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Asztrális
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal őrjöngő gyilkolási vágyat olthat áldozatának lelkébe. Ha elvéti Asztrális ellenállását még a legbékésebb és legjámborabb ember is a mesterségesen gerjesztett érzelmek játékszerévé válik. A varázslat hatása alatt álló személy válogatás nélkül, minden körülötte fellelhető élőlényt megpróbál a lehető leghatékonyabb, legkegyetlenebb módon elpusztítani – olyan eszeveszett erővel küzd, mintha démonok szállták volna meg (TÉ:+8, VÉ: -8). Sebezhetetlennek érzi magát, a gyilkolás szinte fizikai gyönyört okoz számára, mely még mélyebbre lovallja őrjöngésében. Fp-i fogytával nem fárad, az utolsó Ép-ig töretlenül harcol. Ha a varázslat kiteljesedésekor egyetlen élőlény sem tartózkodik közelében, és elrontja az Akaraterő próbáját (a varázslat erőssége, mint célszám ellen), még saját magában is megpróbál kárt tenni. Tombolása végeztével annyi körig érvényesek rá a kábultság módosítói, ameddig a varázslat tartott. A varázslat időtartalma 1 kör, ami az erősséghez hasonlóan a Mana-pontok többszörözésével növelhető egészen a boszorkánymester Asztrál- és Mentálmágia képzettség szintjéig. A varázslat csak az áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánymesternek elég látnia kiszemelt áldozatát, amennyiben az 20 lábnál nem tartózkodik messzebb.

Méregmágia

A boszorkánymestereket nem csak üres babonák miatt nevezik a pusztítás és halál legavatottabb mestereinek. Rengeteg módozatát ismerik az élő szervezetek rombolásának, pusztításának, talán ez mágiájuk legfőbb aspektusa-

Többször említés esett már mérgekről, s a mérgek közt a mágikus természetükről – mindezidáig azonban nem derült rá fény, mit is jelentenek valójában. Nos, a boszorkánymester a mágikus mérgek legkülönb ismerője, hűen tükrözi ezt mágikus tudományának Méregmágia néven közismertté vált fejezete.

Amikor valamely karakter valamilyen méreg hatásának van kitéve, a boszorkánymesternek vagy a Km-nek (NJK-k esetében) a méreg Erősségét használva Erősség-próbát kell tennie a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – ellenállásával szemben. A méreg az Erősség-próba sikerétől függően aktiválódik a karakter szervezetében. Ha a méreg hat a karakterre, a karakternek a hatóidő leteltével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete. (részleteket lásd a Mérgeknél, Kalandmesterek könyve, II. fejezet)

Méregismeret

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 2 láb
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester bármilyen mérget azonosítani tud a varázslat segítségével. Tisztában lesz leghatékonyabb felhasználási módjával és pontos hatásával is (lásd a KM könyv – Mérgek). Egyszerre egyféle méreg vizsgálható, s a vizsgálat 10 kört vesz igénybe. Mágikus mérgek hatását csupán akkor tudja kifürkészni, ha a varázslat erőssége meghaladja a méreg erősségét, egyébként a varázslat csak azt állapítja meg róluk, hogy mágikus úton készültek.

Méregvarázs

Mana-pont Költség: lásd a leírásban
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: kör/méreg szintje
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester bármilyen folyadékot mérgező tulajdonságokkal ruházhat fel. A folyadék íze, színe, szaga nem fog megváltozni, így az Ismeret – Méregkeverés képzettség is hatástalan az efféle matéria felderítésére avagy azonosítására, ahogyan az ellenszer kikeverésére is. Egy varázslattal 1 adag méreg készíthető el; a több komponensű mérgek egyes komponenseit külön-külön kell elkészíteni.

A varázslattal készített méreg, bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű, és alapesetben mindig 1-es Erősségű – de ez további Mana-pontokért növelhető. A méreg elkészítéséhez, hatásától és szintjétől függően további Mana-pontok szükségesek, a következő táblázat alapján. A méreg hatása (körökben) és a méreg ereje (varázslat erőssége) is maximálisan a boszorkánymester Méregmágia képzettség szintjével lehet egyenlő.

Az így elkészített mérgek azonnal hatnak, hatásuk ellen Fizikai ellenállásra jogosult az áldozat, a méreg erősségének függvényében. Ha ez sikeres, a méreg nem hat.

A varázslat természetesen nem juttatja az áldozat szervezetébe a mérget, ahhoz más eszközöket, netán varázslatot kell alkalmazni – lásd még Mérgek, Kalandmesterek könyve.

Szükséges képzettség szint	**A méreg hatása**	**További Mana-pontok 1 adag keveréséhez**	**További Mana-pontok az E 1-el növeléséhez**
15	Kínméreg	1 Mp/d3 Fp	1
5	Bódult	1 Mp/kör	1
7	Lelassult	2 Mp/kör	2
9	Elcsigázott	2 Mp/kör	2
11	Kimerült	3 Mp/kör	3
13	Zavarodott	3 Mp/kör	3
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen	4 Mp/kör	4
17	Alvás/Eszméletlen	5 Mp/kör	5
20	Halál	6 Mp	6

Méreg semlegesítése

Mana-pont Költség: lásd leírásban
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal bármilyen mérget semlegesíthet a kiválasztott lény szervezetében. A méreg eddig kiváltott hatásait a semlegesítés nem fogja megszüntetni, ehhez gyógyító mágiára van szükség, de a további hatás azonnal abbamarad.

A varázslathoz szükséges Mana-pontok száma a semlegesítendő méreg erősségétől és hatásától függ. A Mana-pontok számának kiszámításához táblázat adott sorában szereplő értéket annyival kell megszorozni, amennyi a méreg szintje.

Szükséges képzettség szint	A méreg hatása	semlegesítés E-nként
15	Kínméreg	1
5	Bódult	1
7	Lelassult	2
9	Elcsigázott	2
11	Kimerült	3
13	Zavarodott	3
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen	4
17	Alvás/Eszméletlen	5
20	Halál	6

Méreg átadása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: végleges
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester a testében lévő mérgeket átplántálhatja az áldozat szervezetébe. A méreg addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a méreg minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Az áldozat a varázslat erőssége ellen jogosult Fizikai ellenállásra, amennyiben ezt elvéti, úgy a méreg haladéktalanul átkerül az ő szervezetébe. Amennyiben egy méreg hatása egyszeri volt, például azonnali Fp vesztés, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a méreg hatása bódulat, kábulat vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe teljes értékű méregként kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésekor sikeresen ellenállt a méreg hatásának, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a méreg lebomlott, nem adható tovább. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a méreg szintje a mérvadó.

Nekromancia

Nekromanciának a mágia életerővel, vitális energiákkal, élőhalott irányítással és élőholt teremtmények megidézésével foglalkozó fejezetét nevezzük.

A Nekromanciában a boszorkánymesterek is a soha el nem évülő érdemű dzsad nekromanta, Abdul al-Sahred munkásságát tekintik irányadónak. A mester az élőhalottak és egyéb túlvilági teremtmények besorolásáról, természetéről Necrografia című összefoglaló igényű könyvében nyilatkozik. (lásd Mozaikmágia – Nekromancia)

Az Életerő Szívással elorzott Fp-k és Ép-k csak fele sebességgel térnek vissza, s mágiával is csak feleannyit lehet gyógyítani az életerejét vesztett áldozaton, mint a hagyományosan sebesülten. A varázslatok Mana-pont igénye mindenhol 1-es erősségre van megadva, s az erősség a Mana-pontok többszörözésével a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig növelhető. Ahol ezen szabályok nem érvényesülnek, ott azokat a leírásban külön kiemeljük.

Öregedés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: 15 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: 5 kör
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester két célzattal használhatja a varázslatot. Az első mód kevésbé Mana-pont igényes, ellenben csak időleges hatású; a másik változat hatása maradandó, viszont éppen emiatt energiaigényesebb is. Az első módszerrel a boszorkánymester egy általa kiválasztott lényt évekkel öregíthet. A varázslat 4-szer plusz annyi Mana-pontot igényel, amennyi évvel az áldozat öregszik (ez lesz a varázslat erőssége). Ez esetben a varázslat időtartama mindössze Nekromancia képzettség szintenként 1 nap – melynek leteltével az áldozat visszafiatalodik eredeti életkorára. Az áldozat Fizikai ellenállásra jogosult a varázslat erőssége ellen.

A második módszer is 4 Manapontba kerül évenként, azonban ez esetben az alany Fizikai ellenállása 10-el magasabbnak számít. Amennyiben a varázslat sikeres, az Időtartam maradandó.

Az öregedés jelei mindkét esetben azonnal megmutatkoznak: az áldozat gyengébbé, lassúbb mozgásúvá válik (lásd Korkategóriák – Fajok fejezet, Kalandozók könyve). Csak a test öregszik, a lélek nem, ami komoly belső konfliktusokhoz vezethet. A mindennapos cselekvések is nehezebbekké válnak, hiszen az áldozat nem lesz tisztában megöregedett testének tulajdonságaival, tűrőképességével.

A varázslat az elfek és félelfek esetében, kik kifejezetten érzékenyek a nekromancia alapú varázslatokra, még kegyetlenebb lehet. Azon kívül, hogy a Fajok fejezetben leírtaknak megfelelően negatív módosítók járulnak ellenállásukhoz, az öregedés hatása is erősebb; az elfek esetében 20-szoros, még a félelfek esetében 5-szörös szorzó vonatkozik az évek számára.



Életerőszívás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal mások életerejét csökkentheti. Erősségenként d3 Sp-t szipolyozhat ki egyetlen áldozata testéből. A boszorkánymesternek közelharci Érintő támadást kell tennie, s ha a támadás túlütés, úgy az áldozat Ép-ket, egyébként Fp-ket veszít.

Életerő rablás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Az Életerőszívás összetettebb formája. A boszorkánymester az elszívott Sp-ket saját sebeinek gyógyítására használhatja fel. Egy elrablott Fp-vel egy Fp-t, egy Ép-vel egy Ép-t vagy 4 Fp-t gyógyíthat saját magán. A boszorkánymester egy alkalommal d3 Sp-t rabolhat a varázslat minden E-je után el ellenfelétől – és ugyan ennyit is gyógyulhat. Természetesen max. Fp és max. Ép fölé így sem kerülhet.

Életerő-begyűjtés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A Életerőszívás következő változata – segítségével a boszorkánymester Mana-pontokká alakítja át az áldozatától elszívott életerőt. A nyert Mana-pontokkal pótolhatja saját elhasznált Mp-it – számuk max. Mp-jénél nem lehet több. Minden így elragadott 6 Fp-ért vagy 3 Ép-ért 1 Mp-hoz juthat. A varázslat sebzése erősségenként d3 Sp.



Életerővel felruházás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes-körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Ez a varázslat is Életerőszívással indul, ám a nyert életenergiát a boszorkánymester ezúttal egy kiválasztott élőholtnak adhatja át. Az élőhalott annyi Ép-hez jut, amennyit az áldozat elveszített – az Fp-k számára semmit nem érnek, hiszen az élőhalott nem érez fájdalmat. A varázslat teljes sikeréhez mind az áldozatnak, mind az élőhalottnak a hatótávolságon belül kell tartózkodnia a varázslat létrejöttének pillanatában. A boszorkánymester d3 Sp-t sebezhet Erősségenként a varázslattal áldozatán, s átadni is ennyit képes. A varázslat hatósugara 15 láb.

Élőholt teremtés

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: lásd leírás
Hatótáv: érintés
Hatóterület:
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal új életet lehelhet egy halottba. Bár az élet nem szerencsés kifejezés, hiszen a lélek és értelem nélküli testet csak egyfajta torz, vitális energia mozgatja. Az így alkotott teremtményt élőhalottnak nevezzük. A varázslat 1 Életerő-ponttal ruházza fel az élőhalottat – a boszorkánymester teremtménye további Ép-iről az Életerővel Felruházás nevű varázslattal gondoskodhat. Az átadott Életerő-pontokat a boszorkánymester vagy saját magától vonja el, vagy mástól rabolja. Természetesen az élőhalott már 1 Ép-vel is „életképes", ám ajánlatos továbbiakkal is ellátni, mert a mozgását biztosító energia csak addig marad a testben, míg az élőhalott Életerőpontjai el nem fogynak. Ha pedig ez megtörténik, az élőhalott elpusztul.

Amennyiben a test nem sérül súlyosan, akár újból élőhalott teremthető belőle.

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	10
1 nap	10	20
1 hét	15	30
Örökkévalóság	20	40

A megteremtett élőhalottba a boszorkánymester egyetlen egyszerű parancsot plántálhat – ez lesz a teremtmény „életcélja". Értelme, tudata ezen egyetlen alap-parancsra korlátozódik, a maga határtalanul ostoba, korlátolt módján mindent megtesz ennek végrehajtása érdekében. A parancs ilyen lehet: „Ölj!", „Őrizz!", „Senki nem léphet be az ajtón!". Látni kell tehát, hogy a megfogalmazás több szavas is lehet, csak a feladat ne számítson összetettnek. Remek ellenpélda a „Szolgálj!"; ezt nem lesz képes teljesíteni, vakon követi majd teremtőjét, de nem cselekszik semmit.

Abdul al-Sahred Necrografiá-jában az efféle élőhalottak a I. csoportba, a „tudattalan élőhalottak" közé tartoznak. A leggyakoribb ilyen teremtmény a zombi. A varázslat időtartama alapból 1 perc, ez azonban további Mana-pontok befektetésével tovább növelhető.

Élőholt idézés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 150 láb sugarú gömb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 2 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester 150 láb sugarú gömbben magához szólíthat minden élőholtat. Azok köré gyűlnek, de csak akkor engedelmeskednek parancsainak, ha önálló akarattal nem rendelkeznek, pusztán annyi értelemmel, hogy a parancs tartalmát felfogják (pl.: éji rémek, amilyen az Izar, a Bosszúálló, a Múmia). A varázslattal maximum annyi élőholtra terjesztheti ki hatalmát a boszorkánymester, amennyi a Nekromancia képzettség értéke. A többi teremtmény, akik szintén köré gyűltek, de nem kerültek a varázslat hatása alá, törvényszerűen megtámadják őt, amiért zaklatta nyugalmukat. Így a boszorkánymester százszor meggondolja, hogy egy élőhalottak megszállta területen alkalmazza-e a varázslatot vagy sem.

Az intelligens élőholtak akkor engedelmeskednek, ha érdekeik is ezt kívánják (pl.: életerővel táplálkozó szellemek, amilyen a Lesath, a Hatyasa); az értelemmel sem bírók (pl.: tudattalan élőhalottak, amilyen a már említett Zombi) pedig csak egyetlen dologra lesznek hajlandók: harcolni minden ellen, ami él. Egyedül a boszorkánymestert nem támadják meg.

Az Időtartam lejártával a befolyásolt élőhalottak felszabadulnak a boszorkánymester ellenőrzése alól. Az eddig befolyásolt tudattalan élőholtak egyszerűen összerogynak, míg az intelligensek – ha eddig engedelmeskedtek is – a boszorkánymesterre támadnak.

A varázslat időtartama a Mana-pontok többszörözésével maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség értékéig növelhető.

Értelemmel felruházás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	20
1 nap	10	40
1 hét	15	80
Örökkévalóság	20	160

Az értelemmel nem bíró élőholtak – melyek még egy szavas parancsokat sem értenek meg, csupán valamely beléjük plántált, egyszerű utasítástól vezérelve cselekszenek – a varázslat hatására olyan egyszerűbb összetett utasítások elvégzésére is alkalmassá válnak, mint például: „Csak a szolgáimat engedd be az ajtón!", vagy „Kövess és oltalmazz!". Az élőholt intelligenciája 2+k6 lesz. Ez annyit tesz, hogy a parancsokat megérti, és korlátozott mértékben önálló cselekvésre is alkalmas. Megfontolt döntéseket azonban nem hozhat. A varázslat áldásos mellékhatásaként az élőholt mindenképpen hűséges lesz parancsolójához, s mástól nem is fogad el utasításokat. A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhalottra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslat valamely a reinkarnációból kisodródott, torz lelket költöztet az élőhalottba. Az efféle lelkeket a Necrografia „kóborló dögök"-ként említi – számtalan fajtájuk ismeretes, élőhalottba költöztetve a legkülönfélébb teremtmények hozhatók létre velük.

A varázslat hatása alapból 1 percig tart, az időtartam az alábbi táblázat szerint növelhető (a szint rovat a szükséges Nekromancia képzettség szint). Leteltével az élőhalottat elhagyja a beleplántált lélek, s a teremtmény visszasüllyed az értelem nélküli létbe.

Tudattal felruházás

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: 2 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével tudat, intelligencia kölcsönözhető egy értelemmel nem bíró élőhalottnak. Ezáltal önállóan, logikusan fog gondolkodni. Parancsokat adhat társainak, döntéseket hozhat, de mindeközben a végletekig hűséges lesz a boszorkánymesterhez – ha ő teremtette (Élőhalott teremtésre vonatkozik). Ha a boszorkánymester csak megidézte vagy csak rátalált, és a varázslat hatása alá vonta (Élőhalott idézésre vonatkozik), az említett hűség elmarad. Az élőhalott intelligenciája a varázslat időtartama alatt 10+d6 lesz. A varázslat csak és kizárólag az említett kategóriába tartozó élőhalottakra hat, más teremtményekre és az Értelemmel felruházás varázslattal értelmessé tett élőhalottakra nem hat.

A varázslattal a boszorkánymester olyan lelket idéz az élőhalottba, amit Abdul al-Sahred a „vérivó élőhalottak" Anyagi Síkon fellelhető válfajaként említ. Ezek a lelkek az Anyagi Síkon rekedtek, s nem ragadtattak el valamelyik Külső Síkra. Anyagi Testüket már elhagyták, s puszta lélekként bolyongnak a Világegyetemben – szinte várva, kívánva a megidézést. Már-már hálásak a boszorkánymesternek, amiért ismét lehetővé teszi számukra az Anyagi Test birtoklásával járó örömöket.

A varázslat időtartamára vonatkozó szabályok megegyeznek az Értelemmel felruházás varázslatnál leírtakkal.

Személyiséggel felruházás

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: lásd leírást
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: 3 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal lélek (Necrografia: IX. kategória) plántálható egy értelemmel nem bíró élőhalottba. Ezáltal az képessé válik a logikus, önálló gondolkodásra; saját személyisége, egyénisége lesz: Mentális és Asztrális szempontból teljes értékű emberré válik. Teste ugyan hagy némi kívánnivalót maga után – végül is élőhalott, fizikailag szemlélve nem több az egyszerű zombinál. Szellemiségét tekintve azonban akár óriás is lehet: varázsló, bölcs, netán egy letűnt ország királya. Gondolkodására, érzelmeire nem feltétlenül jellemző a gonoszság, az élet gyűlölete, mint az alacsonyabb rendű élőhalottakra. Érzelmei nagy valószínűséggel megegyeznek az elhunytéival.

A személyiséggel felruházott élőhalott nem lesz hűséges megidézőjéhez, csak akkor cselekszik annak utasításai szerint, ha saját érdekei is ezt kívánják. Könnyen előfordulhat, hogy hatalma meghaladja a boszorkánymesterét, ilyenkor az istenek adják, hogy hálás természetű legyen!

A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhalottra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslattal a boszorkánymester megidézheti egy elhunyt lelkét, ha birtokolja földi maradványait, vagy akár csak egyetlen csontját. A lélek emlékezni fog életére, rendelkezik a megboldogult minden szellemi tulajdonságával és képességével. Azaz, ha ismerte a mágiát, eztán is ismerni fogja, ha használt Pszit, most is fog. Ha élőhalott teste erre alkalmas, a fizikai jellegű képzettségek és a harcérték is öröklődik. Gyakorlatilag úgy is tekinthető, hogy a boszorkánymester feltámasztotta a halottat.

A varázslat időtartamára vonatkozó szabályok megegyeznek az Értelemmel felruházás varázslatnál leírtakkal.

A varázslatot csupán 15-ös, vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

Halottak nyelve

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1kör
Hatótáv: önmaga
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 2 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester, míg csak lelket (kizárólag a Necrografia IX. kategóriája) nem idéz az élőhalottba, nem képes vele emberi nyelven szót váltani. Ha ez áll szándékában, a halottak különös, soha nem létezett nyelvén kell szólnia, melyet élők a mágia törvényei szerint soha nem sajátíthatnak el.

A varázslat segítségével az időtartam alatt a boszorkánymester beszéli és érti a Halottak nyelvét. Természetesen csak értelemmel – vagy még inkább intelligenciával – felruházott élőhalottakkal társaloghat érdemben: győzködheti őket, hogy szegődjenek a szolgálatába; ígérettel, fenyegetéssel ráveheti őket valamely feladat teljesítésére. Az élőhalott minél intelligensebb, annál erősebben ragaszkodik létezéséhez. Ha tehát a boszorkánymester hatalma elegendő az elpusztítására, és főként, ha efelől őt is meggyőzte, az erő pozíciójából tárgyalhat. No persze az sem kizárható, hogy a régi jó módszerhez folyamodik, s némi csalással megtéveszti a teremtményt.

Ha a fent említett módok bármelyikén kicsikarta a szolgálatot, nincs szükség Élőholt parancsnoklás varázslatra.

A varázslat időtartama 1 kör, azonban a Mana-pontok többszörözésével a varázslat időtartama növelhető maximum a Nekromancia képzettség szintjéig.



Élőholt parancsnoklás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Mentális
Erősség: 1

A varázslattal a boszorkánymester két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtnak – a parancs a Halottak Nyelvén hangzik el. A félintelligens, vagy még ostobább élőhalottak Ellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek Mentális ellenállását le kell gyűrnie a varázslatnak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta Mentálmágiával érhető el.

Csontészlelés

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: 150 láb sugarú kör
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 5 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal elhalálozott gonosz teremtmények mélyen föld alatt nyugvó csontjait, maradványait fedezheti fel. Ha nem fekszenek 12 lábnál mélyebben, elegendő elhaladnia felettük, miközben a varázslat igéit mormolja – képes lesz megmondani az elhunyt faját, egykori gonosz hatalmának mértékét. A varázslat 150 láb sugarú körben fejti ki hatását.

A varázslat időtartama 1 perc, azonban a Mana-pontok többszörözésével a varázslat időtartama növelhető maximum a Nekromancia képzettség szintjéig.

Azonosítás

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: egyszeri
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal még a legvénebb csontok története is kifürkészhető. A boszorkánymester egyetlen elhunyt holttestét vagy annak valamely maradványát vizsgálhatja meg. Hosszas koncentrálás után (5 perc) összeáll benne a kép: megismeri az elhunyt élettörténetét, származását. Ezáltal akár történelmi eseményekről is gyűjthet információkat. Mint ahogy hasznára válik a Lélekidézés varázslat előkészítésében is, hiszen világossá válik számára az elhunyt hovatartozása, múltja, halálának oka és körülményei.

A varázslatot csupán 10 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

Szentségtelen kapu

Mana-pont Költség: 120
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: 3 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 5 kör
Ellenállás: -
Erősség: 20

Ez az egyik legerősebb démonidéző mágiaforma. Alkalmazásához nem szükséges köröket és pentagrammákat rajzolnia a boszorkánymesternek, s gyertyákra sincs szükség. Ez a leggyorsabb – ám legveszélyesebb és legkiszámíthatatlanabb metódus: repedést hasít a Síkok között, melyen át lények özönlenek az Elsődleges Anyagi Síkra. Ezen túlvilági teremtmények kiválasztása a Kalandmester feladata, de irányelvként fontos lefektetni, hogy általában közdémonok érkeznek, démonurak, s főként démonhercegek ritkán.

A kapu másik veszélye abban rejlik, hogy a boszorkánymester 50%-ban belehal a kapu nyitásába, mert legtöbbször a testén keresztül tárul fel a hasadék. Így a Szentségtelen kapu – nem lévén, aki bezárja – nyitva marad.

A bezárás további 80 Mana-pontot igényel, s megtörténte után az itt ragadt lények mindhalálig küzdenek az életükért.

A varázslatot csupán 20 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre, s a kapu bezárásához 15. Nekromancia képzettség szint szükséges.

Magzat megrontása

Mana-pont Költség: 100
Hatás Időtartama: maradandó
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 10 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

Csak a legsötétebb praktikákat folytatóknak, és a legvakmerőbbeknek adatik meg az a lehetőség, hogy esszenciájukat a reinkarnáció és az idő bilincseit ledobva új testbe menekíthessék. Eme varázslat segedelmével a boszorkánymester képessé válik lelkét egy arra alkalmas (hímnemű) emberi magzatba átmenekíteni.

A Varázslási Idő alatt a boszorkánymester bal tenyerének folyamatosan érintkeznie kell a várandós anya testével, különben a varázslat sikertelen. A kántálás végeztére a boszorkánymester esszenciája 1d6+1 nap alatt a megszületendő magzat testébe vándorol át, és elfoglalja a még fejletlen gyermeki lélekcsíra helyét. A boszorkánymester tudata a transzferráció előrehaladtával lassan kihuny; régi porhüvelye fokozatosan elsorvad, végezetül elpusztul.

A fiúgyermek csak teljes fizikai kifejlődése (serdülőkora) után kerül tudatába korábbi inkarnációja emlékeinek, addig csupán egy pszeudo-személyiség uralja testét (Intelligenciája 1d6+5). Tudata ébredésével a boszorkánymesternek sikeres Karizma és Akaraterő próbát kell tennie (mindkettőt 15-ös célszám ellen), különben visszafordíthatatlanul megtébolyodik, és mindörökre elveszíti varázshatalmát. Ha tulajdonság-próbái sikeresek voltak, levetkőzi magáról a pszeudo-személyiséget, de megtarthatja annak emlékeit és esetleges új képzettségeit. Kizárólag fizikai tulajdonságai (Erő, Ügyesség, Karizma, Állóképesség) változnak, ezeket kockadobással kell meghatározni. A varázslat kizárólag emberi (vagy félemberi) fiúgyermekeken működik; minden egyes alkalmazása véglegesen 1 ponttal csökkenti a boszorkánymester Akaraterő és Karizma tulajdonságait.

Megjegyzés: amennyiben a boszorkánymester a transzferráció befejeződése előtt elhalálozik, lelke azonnal a magzat testébe kerül át, de Intelligenciája véglegesen 1d6/2 ponttal csökken. Ha a gyermek a transzferráció kiteljesedése előtt születik meg, a varázslat sikertelen lesz, és a boszorkánymester teste lassan elsorvad. Ha a magzat ugyanilyen körülmények között elhalálozik, a boszorkánymester lelke kiragadtatik a lélekvándorlásból – tudattalan élőhalottként fog bolyongani az idők végezetéig.

Egyebekben a varázslat a KM ítélőképességére van bízva.

A varázslatot csupán 15 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

Szépség elorzása

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 1 óra
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester képessé válik emberi vagy félemberi lények vérében megfürödve szépségük elorzására. A különleges rituálé kerek egy órát vesz igénybe. A varázslat időtartamára a boszorkánymester földöntúlivá, romlottan gyönyörűvé válik; vonásai életerővel telnek meg, kisugárzása láttán, minden az Élet bármilyen jellemkom-

binációjával bíró gondolkodó lényen iszonyat lesz úrrá, a Halál bármilyen jellemkombinációjával rendelkező lényeket hódolattal, áhítattal tölti el. Az első csoport tagjai ellen dobott Megfélemlítés próbáihoz a varázslat Erőssége/2 módosító járul, míg a második csoport tagjaival szemben ugyanez a módosító Meggyőzés próbáihoz járul.

Az időtartamot és az erősséget is Mana-pontok többszörözésével lehet növelni, külön-külön a boszorkánymester nekromancia szintjéig.

Életerő átadása

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester fekete mágiája eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újraelosztásáról. Ennek jó példái az Életerőszívásra épülő mágiák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A boszorkánymester érintése az Életerőszívás szabályai szerint Erősség*d3 Sp-t csapol le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs (csupán a Fizikai, ami meghatározza, hogy a sebzés az Fp-t vagy az Ép-t csökkenti), bár végrehajtásához sikeres közelharci Érintő Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb – és kevesebb Mana-pontból megoldható – az Életerőrablás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a „gyógyítást" követő két napban az átadott életerőt mindenféle mágia használata nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hát mást, mint raktározza az energiát más szervezetében. Ha a két nap letelt, az energia már nem nyerhető vissza többé, azon belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; ellenállásnak sincs helye az életerő visszavételekor.

Életerő raktározása

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: végleges
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Az életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A drágakőnek alkalmasnak kell lennie az életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin vagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép avagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerőszívással. A második rész, a nyert életerő felhasználása a különös – a boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakőben helyezheti el. Így az Erősség*d3 Sp-ből annyi tárolható, amennyit a karátszám lehetővé tesz. A kőből csak a boszorkánymester nyerheti vissza az életerőt, azaz kizárólag saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A belehelyezett életerő korlátlan ideig a kőben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Mana-pontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak egy szabad cselekedet emészt fel, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a boszorkánymester ezen az úton is csak Max. Ép-ig és Max. Fp-ig gyógyulhat, akármennyi életerő volt is a kőben.

Húsmaszk

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: személyes
Hatóterület:
Varázslási Idő: 1 óra
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal mások szerepében tetszeleghet. Áldozata frissen lenyúzott bőrét magára öltve, húsából fogyasztva, teste rendkívüli módon hasonlatossá válik a meggyilkolt személyhez. A varázslat végrehajtására csak meztelenül képes, testének minél nagyobb felületen kell érintkeznie az áldozat húsával és bőrével. Fontos, hogy legalább az arcbőr sértetlen legyen, ne csúfítsák el sebhelyek, különben a varázslat sikertelen. Csak az áldozat közelebbi ismerősei képesek felismerni a szörnyű különbséget (Intelligenciapróba 5 + a varázslat erőssége nagyságú célszám ellen), a sápadtabb bőrt, az enyhén eltorzult vonásokat – másoknak legfeljebb megmagyarázhatatlan rosszérzésük támadhat az álca láttán. A Húsmaszk csak a boszorkánymester fizikai valóját leplezi, ha megszólal, hangja könnyen árulójává válhat.

A jelképesen felöltött héj rendkívül sérülékeny, egyetlen Ép vagy 3 Fp sérüléstől is rohamosan oszlásnak indul és lefoszlik viselőjéről. A varázslat végrehajtásához 10. szintű Ismeret – Élettan képzettség szükséges. Alkalmazása a legsötétebb fekete mágiának minősül.

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig. Ez után a maszk mindenképpen használhatatlanná válik.

Érzékelés holtakon keresztül

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak érzékszervein keresztül képes látni és hallani. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott (zombi) még rendelkezik látó- és hallószervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. Az érzékelés erőssége pusztán fele egy átlagos ember képességeinek. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha kedve támad az érzékszervek felidézésére.

A varázslat kizárólag a boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott élőholtak, ha ellenkeznek, Mentális Ellenállásukat fordíthatják a varázslat ellen).

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig. Ez után a maszk mindenképpen használhatatlanná válik. A boszorkánymesternek két alkalmazás között legalább egy órás szünetet kell tartania.

Beszéd holtakon keresztül

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 óra
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőhalott szájával képes beszélni, pontosabban az élőholt azt mondja, amit az ura és parancsolója kíván. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott még rendelkezik hangképző szervekkel, továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha szólni támad kedve. Ekként akár parancsokat is adhat szolgájának, de nem varázsolhat rajta keresztül.

A varázslat kizárólag a boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott teremtmények, ha ellenkeznek, Mentális Ellenállásukat fordíthatják a varázslat ellen).

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig. A boszorkánymesternek két alkalmazás között legalább egy órás szünetet kell tartania.

Bomlás megfékezése

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 nap
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 1 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat egy bármilyen állapotban lévő holttestet vagy tetemet, illetve annak nedveit és sóit őrzi meg épségben, a varázslat időtartamára felfüggesztve a bomlás folyamatát. A varázslat időtartamának lejártával a bomlás fokozott sebességgel játszódik le a testen (látványosan oszlásnak indul), hacsak a boszorkánymester időközben nem fordított gondot preparálására, szervei felhasználására, vagy teremtett élőholtat belőle.

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével naponként növelhető, maximum boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig

Rontások

A rontás a boszorkánymesterek feketemágiájának egyik jellegzetes formája. A Rontás varázslatokkal betegségek kórokozói juttathatóak be a kiszemelt áldozat szervezetébe, mágikus úton. A kórokozó mindenképpen bejut az áldozat szervezetébe, és igyekszik megfertőzni őt, kiterjeszteni rá áldatlan hatását. Az áldozat egyetlen lehetősége, hogy megkísérli szervezete erejével, ellenálló képességével legyűrni a betegséget.

Az áldozat a Fizikai ellenállásával védekezhet a betegség erősségével szemben – ez a betegség erőssége + d20 vs. Fizikai ellenállás alakban történik, amihez még hozzájárulhatnak egyéb módosítók is (például ellenméreg) -, melynek sikere esetén felülkerekedik, s a kórokozók ártalmatlanul elpusztulnak a szervezetében. Másként fogalmazva: semmilyen hatás nem érvényesül rá. Ha azonban Fizikai ellenállása sikertelen, a betegség kiterebélyesedik, és hatni kezd (további szabályokért lásd a Betegségeket!). A betegséget az Erősség-próba sikerétől függően kapja el a karakter. Ha a karakter elkapta a betegséget, a karakternek a hatóidő leteltével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete, illetve képes-e kilábalni a betegségből. Amennyiben az Állóképesség próba célszáma nincs külön feltüntetve a szövegben, úgy az megegyezik a betegség erősségével. A betegség hatása az időtartamban meghatározott ideig tart.

A boszorkánymesteri Rontások általában jobban és gyorsabban károsítják a szervezetet, mint a hagyományos betegségek. A mágia következtében egyrészt jelentős mennyiségű, erős kórokozó kerül a szervezetbe, másrészt a hatás azonnali, sikeres fertőzés esetén a betegség pillanatok alatt elhatalmasodhat az áldozaton, és súlyosságának megfelelő mértékben károsítja. Az áldozat ezt közérzetén azonnal megérzi, s ha nem dob sikeres Akaraterő-próbát (a betegség erőssége, mint célszám ellen), 1 körre sokkos állapotba kerül. (ez csupán az azonnali hatású rontásokra vonatkozik) Ezalatt sem harcolni, sem varázsolni és Pszit használni sem képes. Általában felüvölt meglepetésében vagy tehetetlen dühében, gyakorta meg is dermed a döbbenettől. Ha megdobja az Akaraterő-próbát, mindezen hatások nem érvényesülnek, s az illető azt tesz, amit akar.

A boszorkánymester erősítheti a rontásokat, de ilyenkor a betegség alap erősségén felül minden E csak 1-gyel növeli a maximális erősséget.

Ne firtassuk, hogy a mágikus úton bejuttatott kórokozók honnan származnak – a legkülönb elméleti mágusok is más és más véleményt vallanak e téren. Szemléljük úgy, hogy a boszorkánymester teremti őket mágikus hatalmával. Miért is ne? Ha szúnyogot és lótetűt képesek vagyunk létrehozni, miért jelentenének akadályt ezek az ártalmas parányok?

Rontás varázslat mindig csak egyetlen áldozatra mondható. Az áldozat a mágikus úton történő megfertőződéskor nem tartózkodhat a boszorkánymestertől 20 lábnál messzebb, különben a varázslat nem hat. Később – ha már megbetegedett – természetesen eltávolodhat. Ha a boszorkánymester a varázslat végén képes megérinteni a kiszemelt áldozatot, akkor a varázslat gerjesztette betegség már a kiinduláskor 4-gyel magasabb erősségűnek számít annál, amennyi alapesetként a betegség leírásában fel van tüntetve.

Mivel Rontás esetén a mágia csak a fertőzés körülményeinek megteremtésében játszik szerepet, majd megszűnik, átadva a helyet az áldozat szervezetében terebélyesedő betegségnek, a mágia semlegesítése a betegen nem segít. Állapota csak a papok Gyógyítás Fohászával vagy esetenként a Gyógyítás képzettségben való jártassággal javítható. Persze akadnak esetek, mikor a beteg külső segítség nélkül, pusztán erős szervezetének köszönhetően maga is felépül – ha ez lehetséges, akkor a varázslat leírásánál mindenképp említést nyer.

A fentiek alól kivételt képeznek azon betegségek, melyeknek természete mágikus, hiszen esetükben a mágia mindvégig ott munkál a betegben. Ilyenkor természetesen a mágia semlegesítése is nyomban megszünteti a betegséget. A dolgok rendjéből fakad, hogy ilyenkor pedig általában a gyógyítás vall kudarcot – legyen akár hagyományos, akár mágikus.

Agyhalál

Mana-pont Költség: 38
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 17

A varázslattal egy lény elméjének mentális képességi csökkenthetők. A varázslat terjesztette hatás a keringési rendszert érinti. A kórokozó gyorsan elpusztul az idegen szervezetben -annál hamarabb, minél alacsonyabb súlyossági fokon hat. Amíg azonban jelen van, meggátolja az agy vérellátását, minek következményeként az áldozat annyi pontot veszít maradandóan az Intelligenciájából, amennyi az adott súlyossági fokon a táblázatban szerepel.

A betegség olyan gyors lefolyású, hogy gyakorlatilag semmilyen gyógymód nem alkalmazható ellene.

Ha a boszorkánymester még 5 Mana-pontot szán a varázslatra, 1-gyel növelheti a betegség erősségét.

Álomkór

Mana-pont Költség: 9
Hatás Időtartama: d10 óra
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 13

A varázslattal Álomkór betegséggel fertőzhető az áldozat. A fertőzött áldozat egyre többet fog aludni, s aktív cselekvésre egyre kevesebb ideje marad. Először napi 8, majd naponta egy-egy órával több alvásra lesz szüksége a pihenéshez. Ha erre nincs módja, minden egyes hiányzó óra után 1-es negatív módosító sújtja képzettégpróbáit és Támadó Értékét. Ha tehát 11 órát kellett volna aludnia, de csak hetet aludt, a következő nap -4-es módosítóval cselekedhet csak mindent.

Az Álomkór idegrendszert károsító betegség, súlyossága minden esetben csak kevéssé súlyosnak számít. A beteg állapota magától se nem romlik, se nem javul.

Az Álomkór természetes úton nem, csak a papi Gyógyítással gyógyítható. A betegség erősség további 3 Manapont árán 1-gyel növelhető.

Bélsorvadás

Mana-pont Költség: 26
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 17

A boszorkánymester ezen varázslata elpusztítja az áldozat bélrendszerét. A Bélsorvadás emésztőrendszert károsító betegség; minimális súlyossága: enyhe lefolyású, a maximális: halállal fenyegető. A mágia által azonnal hat, de csak a válságos vagy azt meg haladó súlyossági állapotban veszedelmes igazán. Ha a beteg állapota ezt a fokot eléri, belei elsorvadnak, miáltal szüntelen hasmenés gyötri (Fp-inek száma 2d3-tal csökken), s többé semmilyen élelmet nem képes megemészteni. Ettől kezdve bármennyit eszik is, lassan éhenhal. Ha a betegség eleve „válságos"súlyossági fokon hat, egyetlen kör alatt elsorvadnak a belei, ami iszonyú kínnal jár (3d10 Fp). Egy ember általában kétszer annyi napig bírja élelem nélkül, amennyi az Állóképessége – ugyanis minden második napon elveszít 1 pontot az Állóképességéből. A beteg állapota magától nem javul, csak 12 órás periódussal romlik.

A betegséget gyógyítani csak papi mágiával lehet, ellenben borsos keserűfű hideg kivonatának rendszeres fogyasztásával a romlás sebessége felére lassítható. A tönkretett bélrendszert csak a papok Gyógyítás fohászával lehet rendbe hozni.

A betegség erőssége további 13 Mana-pont ráfordításával 1-gyel növelhető.

Bűvragály

Mana-pont Költség: 20 + a Rontás Mp-je
Hatás Időtartama: változó
Hatótáv: változó
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 13

Eme varázslat segítségével a Rontásnál leírt kórságok java fertőzővé tehető. A Bűvragály áldozata, legyen akár ember, akár állat, annyi további élőlényre lesz képes érintéssel ráragasztani betegségét, amennyi a boszorkánymester kaszt-szintje. A másodlagosan fertőzöttek, már csak feleennyi, a harmadlagosan fertőzöttek pedig csak harmadennyi, stb. személynek lesznek képesek továbbadni betegségüket. A Bűvragály egészen addig terjed, amíg a varázslat frissen megfertőzött áldozatai már csak egy személyt lesznek képesek megrontani. Ezután a mágikusan gerjesztett járvány kimerül. A Rontás szintje a másodlagos, harmadlagos, stb. fertőzötteknél mindig eggyel csökken, minimum 1-re.

Megjegyzendő, hogy a Bűvragály áldozatainak holttestei még egy teljes napon keresztül a betegség hordozói maradnak. Ha a boszorkánymester óvatlan, akár saját varázslata áldozatául eshet. A betegségek szintje a megfelelő mennyiségű Mp ráfordításával növelhető.



Fájdalom

Mana-pont Költség: 7
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 11

A varázslattal a boszorkánymester szörnyű fájdalmat idézhet elő egy ellenfelében. Az áldozatba juttatott idegrendszert károsító betegség súlyossága válságosnak számít, hatása azonnali, és az érző idegeket stimulálja. Az áldozat körönként d3 Fp-t veszít, míg meg nem gyógyítják, vagy míg életét nem veszti. A betegség akkor végez vele, ha Fp-i nullára csökkentek.

A betegség csak papi mágiával gyógyítható, azonban a fájdalom csillapítható azonnali, vagy gyors hatású, legalább 15 E-s kábítóméreggel, illetve kalánfű főzet itatásával, netán egyszerűen az áldozat leütésével. A fájdalom csillapítás hatására az áldozat csak percenként (10 kör) veszíti el a d3 Fp-t.

A betegség erőssége további 5 Mp-ért 1-gyel növelhető.

Fekete halál

Mana-pont Költség: 35
Hatás Időtartama: 10 perc
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 16

Ynev egyik legrettegettebb fertőzését, a Fekete halált idézi elő áldozata szervezetében. A betegség elhatalmasodása esetén a bőr azonnali megfeketedésével, majd 10 perc múltán, kómával, azután az Fp-k elfogytával halállal végződik – az esetek 75%-ában. Az áldozat halállal fenyegető állapotban óránként d10, halálos estben óránként 2d10, végül biztosan halálos lefolyás estén percenként 2d3/2 Fp-t veszít. A maradék 25% is csak gondolja, hogy rá nem hatott a szörnyű kórság – de nagyot téved: Hordozóvá válik, s minden vele érintkező személyt megfertőzhet (Erősség-próba Fizikai-ellenállás ellen). A beteg állapota magától soha nem javul, ám óránként romlik. A Fekete halál alapesetben idegrendszert károsító, azonnali hatású betegség. Enyhébb lefolyása halállal fenyegető, a súlyosabb biztosan halálos.

A kórság gyógyító mágiával kezelhető, más ellenszere nincs.

A betegség erőssége további 15 Mana-pont segítségével 1gyel növelhető.

Idegroncsolás

Marsa-pont: 25
Hatás Időtartama: lásd a-leírásban!
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 14

A varázslat által okozott betegség az idegrendszerre hat. Ha befészkeli magát a szervezetbe, hatására 10 körön keresztül zavaró ingerek kerülnek az áldozat mozgásért felelős idegeibe, ami az Izzó Idegekhez hasonló görcsös rángatózást eredményez. Az első körben 10% az esélye, hogy a görcs bekövetkezzék, a másodikban 20, a harmadikban 30, és így tovább a 10. körig és a 100%-ig. Ha a görcs lecsap az áldozatra, annak még 2 köre van hátra a végső hatásig – mialatt a földön vonaglik. Ha a két kör alatt nem gyógyítják meg, a betegség véglegesen szétroncsolja idegeit, miáltal teljes teste megbénul. Beszélni, enni, mozdulni nem képes. A betegség kizárólag a papi mágia Gyógyítás fohászával gyógyítható (minden eltelt kör egy kategóriával való súlyosbodást jelent). Ha már beállt a bénulás, az idegrendszer helyreállítására a Gyógyítás fohászban a bénult végtagnál megjelölt érték vonatkozik. A betegség erőssége 15 Mana-pontonként 1-gyel növelhető.

Izomsorvadás

Mana-pont Költség: 35
Hatás Időtartama: d10 óra
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 14

A varázslat Izomsorvadás betegséget juttat azon áldozat szervezetébe. Az Izomsorvadás mágikus, izomrendszert károsító betegség. Hatására az áldozat izmai rohamos sorvadásnak indulnak, melynek következtében az Erő és Ügyesség körönként *1* ponttal csökken. A csökkenés eredménye minden a tulajdonságokhoz kapcsolódó értékben és képzettségben megjelenik. A beteg állapota magától nem javul, sőt, a fent említett módon rohamosan romlik. A képességek 3 alá nem süllyednek, ettől kezdve a beteg állapota stagnál, Általános gyengeségben szenved.

A betegség természetes úton nem gyógyítható, csak komoly papi Gyógyítás fohásszal. A betegség erőssége minden további 23 Mana-pont feláldozásával 1-gyel növelhető.

Izzó idegek

Mana-pont Költség: 9
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 14

A varázslat szokatlan betegséget okoz áldozatának. Az azonnali hatású, idegrendszert stimuláló betegség hatására az áldozat érző és mozgató idegeibe véletlenszerű, ismeretlen jelek érkeznek, hatásukra a test rángatózni kezd. Ha a beteg immunrendszere nem sérült, gyorsan legyűri a szervezetbe jutott kórokozót, azaz a betegség d6+4 kör alatt, utóhatás nélkül meggyógyul. A kérdéses időtartam alatt azonban az áldozat a földre zuhanva vonaglik, semmilyen fizikai cselekvésre, és varázslásra nem képes, de Pszit használhat. Amennyiben az immunrendszere sérült – tehát valamilyen betegségben szenved – abban az esetben a varázslat hatására d3 órára lebénul.

A papi mágia Gyógyítás fohászával a hatás nyomban megszüntethető (a betegség súlyossága „enyhe lefolyásúnak" számít). A betegség erőssége 6 Mana-pontért 1-gyel növelhető.

Lepra

Mana-pont Költség: 40
Hatás Időtartama: gyors lefolyású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 16

A varázslattal a boszorkánymester leprával fertőzheti meg áldozatát. A lepra minimális súlyossága: súlyos, a maximális: halálos. Lepra esetén a végtagok lassan érzéketlenné válnak. A válságos állapotú leprás a fájdalmat már nem is érzi, így Fájdalomtűrés-pontjai gyakorlatilag végtelenek. A végtagok érzéketlensége miatt minden finom, érzékeny kézmozgást és tapintást igénylő művelet, mint zárnyitás vagy csapdakeresés, csak a megfelelő módosítók levonásával alkalmazható. A betegség Fp-vesztéssel nem jár, ellenben az Ügyesség és az Erő a súlyosság függvényében csökken. A beteg állapota magától nem javul, csak naponta romlik.

A betegség csak papi Gyógyítás fohásszal gyógyítható. A betegség erőssége további 12 Mana-pont befektetésével 1-gyel növelhető.

Nyelvrohadás

Mana-pont Költség: 35
Hatás Időtartama: d3+3 nap
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 14

A varázslattal az egyik legkíméletlenebb, leggyalázatosabb betegség okozható, amit csak az orvostudomány ismer. A Nyelvrohadás keringési rendszerre ható betegség, súlyossága minden esetben kritikus. Hatására az áldozat nyelve elhal, majd maradék nélkül elrohad. A folyamat d3+3 nap alatt zajlik le, de a második nap után az áldozat nem képes többé beszélni, a harmadik után pedig enni. Az ízeket már az első nap után sem érzi. A negyedik naptól fogva a beteg leheletét elviselhetetlen bűz mérgezi, mely elől minden jóérzésű ember undorodva elmenekül. Két nappal az után, hogy nyelve eltűnt, az áldozat ismét képes lesz étkezni, ám kizárólag pépes ételeket fogyaszthat. A beteg állapota magától nem javul, csak a fent említett mértékben romlik.

A betegség ellen csak a pap Gyógyítás fohásza segít, ellenben a herbalisták harmatfű teájával való öblögetés felére lassítja a romlást.

A betegség erőssége további 4 Mana-pont áldozásával 1-gyel növelhető.

Rútság

Mana-pont Költség: 21
Hatás Időtartama: gyors lefolyású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 18

A varázslat Rútság betegséget ragaszt az áldozatra. A Rútság gyors hatású bőrbetegség. Minimális súlyossága enyhe lefolyás, a maximális kritikus. Áldozatának állapota magától naponta javul, vagy óránként. Hatására az áldozat arca eltorzul, a súlyosság függvényében: mély ráncok jelennek meg a bőrön, a szemek méretei, színük, tengelyük iránya eltorzul, vágások, kelések tűnnek elő az arcon, testen, fogak és haj hullnak ki, stb. Az ily módon elrútult áldozat ellenszenvet vált ki ember(elf, törpe, stb.)társaiból; bizonyos szociális képzettség-próbáira – amikor a kinézet szerepet játszik (ennek megítélése a KM dolga) – a súlyosság mértének megfelelő negatív módosítót kap.

A betegség mágiával vagy kenderkefű tinktúrából készült borogatással gyógyítható. Ez utóbbi 5-el csökkenti az Állóképesség próba célszámát, és 3 órára csökkenti a javulási periódust – a gyógymódot csak herbalista ismeri!

A betegség erőssége 15 további Mp segítségével növelhető.

Szívbénítás

Mana-pont Költség: 70
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 15

Ezzel a varázslattal a boszorkánymester Szívbénulást idézhet elő. A Szívbénulás azonnal ható betegség, súlyossága „biztosan halálos". Az áldozat szíve nyomban megáll, az illető 1 kör múltán elveszíti eszméletét, és ha a következő 1 percben a papi mágia Gyógyítás fohászával nem kezdik meg kezelését, menthetetlenül meghal. A varázslat hatását a boszorkánymester bármikor felfüggesztheti, míg a lény életben van.

A betegség egyéb módon nem gyógyítható. A Szívbénulás erőssége 20 Mana-pont segítségével 1-gyel fokozható.

Tüdősorvadás

Mana-pont Költség: 12
Hatás Időtartama: 4 hét + d3 nap lappangás
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 16

A varázslattal Tüdősorvadás betegség okozható. A Tüdősorvadás minimális súlyossága: enyhe lefolyás, a maximális: biztosan halálos. Nem hat azonnal, lappangási ideje 4 hét + d3 nap, csak ennek elteltével csap le az áldozatra. A tüdő térfogatát csökkenti, miáltal az izmok és az agy oxigén ellátottsága jelentősen csökkenni fog, ezért az Erő, Ügyesség és Intelligencia tulajdonságok a betegség súlyosságának függvényében csökkennek. A betegség Fp-vesztéssel nem jár, ellenben az áldozat különböző dobásaihoz tartozó módosítók a súlyosság függvényében csökkennek. A beteg állapota 2 napos periódusban javulhat, vagy 1 naponként romolhat. Ha a fent említett tulajdonságok bármelyike 0-ra süllyed, a beteg meghal.

A Tüdősorvadás a papok gyógyító varázslatával nyomban megszüntethető, vagy frissen tépett kender, vérfű és boróka forrázatának inhalálásával orvosolható. Ez utóbbi gyógymód 3-al csökkenti az Állóképesség próba célszámát és a javulási periódust 3 órára csökkenti – ellenben sikeres alkalmazása herbalista felügyeletét igényli.

A betegség erőssége 5 Mana-pont hozzáadásával 1-gyel növelhető.

Vakság okozás

Mana-pont Költség: 7
Hatás Időtartama: lásd leírás
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 14

A varázslat olyan mágikus természetű kórokozót jutatat az áldozat szervezetébe, amely megbénítja a látóidegeket. A betegség a beteg szervezetébe a fenti táblázat szerint súlyossági fokon telepszik. A Vakság mágikus természetű betegség, hatni akkor kezd, ha súlyossága eléri a válságos kategóriát. Ekkor az áldozat időlegesen megvakul, s csak akkor nyeri vissza újból a szeme világát, ha a betegség meggyógyul, vagy súlyossága a válságos kategória alá csökken. A beteg állapota a fertőzést követően körönként egy kategóriát romlik, természetes eredetű gyógykezelés nem hatásos. A válságos kategóriában d3 óráig stagnál, majd 1 kategóriát javulhat, ha a beteg sikeres Állóképesség próbáját (15-ös célszám ellen) dob. Ettől kezdve a Betegségek fejezetben leírt gyógyulási folyamat a mérvadó – a betegség csak akkor tűnik el véglegesen a szervezetésből, ha a beteg az enyhe lefolyás után is sikeres Állóképesség próbáját (15-ös célszám ellen) dob. Ne feledjük, hogy a beteg bármikor vissza is eshet!

A legutolsó, javulási stádiumban a betegség a papok Gyógyító fohászával megszüntethető, vagy a gyógyulás nadragulya kenőcs alkalmazásával biztossá tehető (6-al csökkenti a próba célszámát). A korábbi stádiumokban a betegség csak a mágia semlegesítésével gyógyítható.

A betegség erősségének 1-gyel való növelése 7 Mana-pontot igényel.

Végtagsorvasztás

Mana-pont Költség: 14
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 15

A varázslat hatására olyan kórokozó kerül az áldozat szervezetébe, mely az illető egyik végtagjában izomsorvadást idéz elő. A végtagot a boszorkánymester választhatja ki – de csak valamelyik kar vagy láb lehet. Mágikus természetű, izomrendszert károsító betegség – sikeres Erősség-próba után – azonnal hatni kezd. Súlyossága az első körben „enyhe lefolyású", majd körönként egy kategóriát súlyosbodik. A beteget minden körben az adott súlyossági foknál feltüntetett módosítók sújtják, ha az adott végtaggal harcolni kíván, vagy százalékos képzettséget alkalmazni. Az adott végtagra vonatkoztatva az ereje is a táblázatnak megfelelő értékkel csökken (lásd fentebb). Ha a beteg állapota eléri a válságost, a végtag izmai véglegesen elsorvadnak, miáltal teljesen használhatatlanná, bénává válik.

Míg a végső stádium be nem következik, a betegség meggyógyítható mind a mágia semlegesítésével, mind a papi Gyógyítás fohász megfelelő súlyossági fokon történő alkalmazásával. A sorvadás bekövetkeztével a végtag már csak papi fohásszal gyógyítható, bénult végtagként.

A betegség erőssége további 14 Mp-ért 1-gyel növelhető.

Vérdermesztés

Mana-pont Költség: 32
Hatás Időtartama: 19 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 17

A boszorkánymester e varázslattal megalvaszthatja a vért az erekben vagy azon kívül. Két alkalmazása lehetséges. A boszorkánymester – ha a varázslatot saját magára használja – sokkal gyorsabban forrasztja be friss sebeit, mert a vér az erekből kilépve szinte azonnal megalvad, s nem hoz több vérveszteséget. Ennek következtében minden a varázslat időtartama alatt elszenvedett, éles vagy hegyes fegyver okozta sebe ötszörös sebességgel gyógyul. Jelen alkalmazás esetén Ellenállás nincs, s az időtartam 5 kör/ szint.

A másik alkalmazáskor az áldozat vére már az erekben alvadni kezd, így az illető nem jut elég oxigénhez. Ereje, Ügyessége, Állóképessége 2 körönként 1-el csökken, s ha az Állóképesség eléri a 0-át, az áldozat meghal (lásd Harcrendszer – Tulajdonság sérülések). Ekkorra a vér áramlása teljesen leáll a szervezetben. A Vérdermesztés keringési rendszert befolyásoló, azonnali hatású betegségnek számít. Hatása gyógyítással nem, csak a mágia semlegesítésével szüntethető meg.

A betegség erőssége 20 Mp segítségével 1-gyel növelhető.

Vérzékenység

Mana-pont Költség: 43
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 16

A varázslat okozta betegség a véralvadás képességét gátolja meg az áldozat szervezetében – természetesen csak akkor, ha az rendelkezik vérrel. A Vérzékenység a keringési rendszerre azonnal ható betegség. Természetes úton nem gyógyul, csak a papok gyógyító fohászával orvosolható (súlyossága az Állóképesség próba elvétésének mértékétől függ). Hatása a következő: ha az áldozat éles vagy hegyes fegyver ejtette sebet kapott, az el nem álló vérzés következtében percenként (6 kör) annyi Fp-t veszít, amennyit a fegyver sebzése okozott. Ha Fp-i elfogynak, elájul.

A vérzés csak sikeres Gyógyítás képzettség-próbával (Célszám a súlyosság nagysága +10) vagy herbalista által készített körömvirág kenőccsel állítható el. Ezzel az adott Fp-vesztés is véget ér, ám a betegség nem múlik el: a következő seb újabb bonyodalmat okoz.

Sokkal veszedelmesebbek a zúzófegyverek okozta Ép sebzések, mert ezek minden esetben belső vérzéssel járnak. Ilyen esetben az áldozat kétszer annyi Fp-t veszít 6 körönként, mint amennyi az Ép seb volt. Az efféle vérzés csak papi mágiával állítható el.

A betegség erősségét 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel emelheti a boszorkánymester.

Veszettség

Mana-pont Költség: 14
Hatás Időtartama: 15+d3 nap lappangás, d3+2 nap őrjöngés
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 12

A varázslat az állatok által terjesztett Veszettséget plántálja az áldozat szervezetébe. A betegség 15+d3 napig észrevétlen marad, lappang. Utána az izmok görcsösebbé válnak, a száj szélén fehér hab jelenik meg, az áldozat pedig egyre szomjasabb és vadabb lesz. Megtámad minden körülötte fellelhető élőlényt, de nem fegyverrel vagy mágiával, hanem foggal, körömmel.

Az áldozat d3+2 napi őrjöngés után eltávozik az élők sorából. A Veszettség alapesetben 2 szintű, pszichikai elváltozást okozó, lassú hatású betegség. A beteg állapota magától soha nem javul, csak a fent említetteknek megfelelően romlik. Fp-vesztéssel nem jár, de az Intelligenciát és a Karizmát az őrjöngési stádiumban már 8 ponttal csökkenti.

A Veszettség papi gyógyító varázslatokkal megszüntethető (súlyossága kritikusnak számít), más segítség nincs ellene.

A betegség erőssége 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel növelhető.

Vörös halál

Mana-pont Költség: 45
Hatás Időtartama: azonnali hatású
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1
Betegség Erőssége: 20

Ez a varázslat az egyik leghalálosabb betegség okozója. A betegség érdekessége, hogy teljesen mágikus, a természetben nincs is megfelelője. A Vörös halál keringési rendszert károsító, biztosan halálos betegség. Hatása: az áldozatok bőre elvékonyodik, áttetszővé válik, majd a következő körben a lény elkezd pórusain át vérezni, ami teljes elvérzéshez, halálhoz vezet. A vérzés alatt az áldozat körönként d3 Fp-t veszít, s nullára érve meghal. A beteg állapota magától soha nem javul vagy romlik, a betegség lefolyása minden esetben halálos kimenetelű.

A betegség, mágikus természetéből adódóan, csak a mágiával gyógyítható (Destrukció), ellene még a papok gyógyítás fohászai is hatástalanok maradnak.

A betegség erőssége 25 Mana-pont befektetésével emelhető

Tűzvarázsló Mágia

Tűzvarázslói mágia

„...Az Elsődleges Anyagi Sík, melyen élünk számtalan egyéb közt az Ősvíz alapú Anyagi Síkok csoportjába tartozik. Mint ilyen, anyagai, tárgyai, élőlényei nagy részére nézve ártalmas az Ősvíz elemi ellentéte, az Őstűz – s ezáltal a természetes tűz is. Ezt használja fel a tűzvarázsló, hogy különleges tűzmágiája segítségével megvédelmezze magát vagy kárt tegyen azokban, akik útját állják...

A tűzvarázslók tapasztalati mágiát űznek: nem kutatják varázslataik titkait, nem keresik a választ, hogy miként és főképp miért működnek. Nem törekszenek arra, hogy a jelenségek mélyére lássanak; megelégszenek azzal, hogy megtörténnek úgy és akkor, ahogyan és amikor ők akarják. Mert kétségtelen: hatalommal bírnak az Ős- és a természetes tűz felett; nagyobbal, mint bárki más...!"

Sonor: Theoretica Magica

A tűzmágia igen összetett tudomány. Egyedül talán Ordan nagyjai képesek teljes egészében átlátni és megérteni mágiájuk szerteágazó és sokrétű mivoltát. A tűzvarázslók - különösen tanulmányaik elején - rendre kiválasztják a Tűzmágia céljaiknak leginkább megfelelő ágazatait, és főleg azokra koncentrálnak.

A Tűzmágia különböző részeit a tűzvarázslók Ösvényeknek nevezik. Az Ösvények elsődleges célja, hogy segítsenek az alkalmazója tanulmányait fókuszálni, és ezáltal megkönnyítsék a mágiahasználatot. Aki kellően elmerül egy Ösvény rejtelmeiben, az képessé válik az adott Ösvény rituáléjának elvégzésére, ezáltal pedig különleges képességek birtokába juthat.

A Tűzmágia ösvényei

- a Főnix Ösvénye
- az Ifrit Ösvénye
- a Lángúr Ösvénye
- a Márid Ösvénye
- a Morquor Ösvénye
- a Sárkány Ösvénye
- a Szalamandra Ösvénye
- a Tűzkobra Ösvénye

Módszerek a mana visszanyerésére

A tűzvarázslók különböző módozatokat ismernek Manapontjaik visszanyerésére. A Tűzkobra beavatottjai - noha lakhelyüktől és neveltetésüktől függően más-más úton közelítenek az isteni tökéletességhez - miután elérték a szükséges szintet a Tűzvarázsló kalandozó-kasztban, szabadon alkalmazhatják valamennyit, hisz az eljárások gyökerei a kaszt godoni múltjába nyúlnak vissza, s mint ilyenek, a tűz megzabolázásának eszmei alapját képezik.

Tűzgyűjtés

Pszi-pont költség: 1
A meditáció ideje: 15 perc
Időtartam: korlátlan

A metódus a tűz azon nyilvánvaló tulajdonságát használja ki, hogy fókuszálja a Világegyetemben természetes formában jelenlévő mágikus szubsztanciát, a manát. Ennek kinyerésére a tűzvarázslók a transz egy formáját használják, egy Ordan ifjúkorában kifejlesztett diszciplínát, mely ma már csak managyűjtésre használatos. Bizonyos tekintetben hasonlít a Pszi Kyr metódusának transzához, ám annál sokkal mélyebb tudatállapotba ragadja alkalmazóját. Elméletileg bármely varázstudó felhasználhatná managyűjtésre, de Ordan tűzvarázslói féltékenyen őrzik elsajátításának titkát.

A diszciplína segítségével a tűzvarázsló mély transzállapotba kerül - ehhez 15 percig mozdulatlanul meditál, s teljes akaratával az elmélyülésre összpontosít. Az idő leteltével transzba kerül, csak ekkor veszi kezdetét - továbbra is ebben a tudatállapotban - a Mana-pontok begyűjtése: A tűzvarázsló csak akkor képes a tűz manafókuszáló tulajdonságát kiaknázni, ha a fénykörén belül tartózkodik - a távolságról a tűz erősségének függvényében a Tüzek Fokozatai táblázat tudósít.

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 láb
1	Fáklya	d3 Sp	5 láb
2	Kandallótűz	2d3 Sp	8 láb
3	Tábortűz	3d3 Sp	12 láb
4	Jelzőtűz	4d3 Sp	16 láb
5	Máglya	5d3 Sp	20 láb
6	Kisebb háztűz	6d3 Sp	40 láb
7	Háztűz	7d3 Sp	60 láb
8	Tűzvész	8d3 Sp	80 láb

A tűz manafókuszából a tűzvarázsló 15 perc alatt annyi Mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a kaszt-szintje, plusz a tűz- vagy hőhatás erőssége (E). Ha az adott fényudvaron belül több tűz is található, úgy erősségük nem adódik össze, csak a legerősebb érvényesül. Legkevesebb 1 E tűzerősség szükséges, tűz nélkül vagy kisebb erősítésnél a manakinyerés nem történik meg.

A Tűzgyűjtés nem alkalmazható olyan tűz vagy tűzhely mellett, melyen papi Áldás vagy Szertartás varázslat hat, továbbá szent tüzekből. Szintén sikertelen, ha a tűz nem folyamatos, megszakad, vagy elalszik. Utóbbi esetben a megszakadásig begyűjtött Mana-pontok megmaradnak, de a meditációt újra kell kezdeni - elsőként is a kialudt tűz meggyújtásával, majd újabb ?-pontok feláldozásával.

A transzállapot elérésére és további fenntartására a végrehajtónak 15 percenként 1 ?-pontot kell áldoznia. A Tűz gyűjtés ideje alatt nem végezhet semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul kell ülnie. Magától bármikor visszatérhet a köznapi tudatállapotba, de külső erők nem képesek kizökkenteni: hiába beszélnek hozzá, rázzák, stb., a külső jelekből nem érzékel semmit. Transzát megszakítani csak Fp vagy Ép sebzéssel lehet, ekkor az addig begyűjtött Mp-k megmaradnak.

Példa: egy 2. kaszt-szintű tűzvarázsló egy tábortűz (3E) hatósugarán (fényerősségén) belül meditálva 15 percenként 5 Mana-pontot gyűjthet az elméjébe. Ekkor - ha az összes Mana-pontja hiányzik - a teljes Tűzbegyűjtés ideje 60 perc lesz és 4 ?-pontba kerül.

Tűzelnyelés

A tűzelnyelés képessége már sok fejtörést okozott Ynev legtudósabb mágiateoretikusainak - működése ugyanis szögegesen ellentmond a manaáramlás és a folytonosan megújuló energiaháló minden ismert törvényszerűségének.

Egyesek valami elkorcsosult ősmágikus rituálét látnak benne, mások Sogron adományát hűséges gyermekeinek. Ami magukat a tűzvarázslókat illeti, ők a jelek szerint nem keresnek rá bonyolult elméleti magyarázatokat, megelégednek a puszta alkalmazásával is.

A Tűzelnyelés képességével a tűzvarázsló bármilyen (legyen akár közönséges vagy elemi) tűzből és hőhatásból, mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, képes minden egyes körben annyi mágikus energiát (Mana-pontot) kivonni, amennyi a tűz erőssége. Erre addig képes, amíg fel nem töltődik a adott kaszt-szinten befogadni képes maximális Mana-pontjai szintjére. Ez természetesen ugyanannyi, amennyi a kaszt leírásában szerepel, s amennyit a hagyományos ordani módszerrel tud magába gyűjteni. A különleges energiagyűjtés ideje alatt természetesen éppúgy sebződik a tűztől, mint bárki más. 1 E-nél kisebb erejű tűzből (gyertya, mécses, stb.), bármennyi ideig is hasson rá, és 1 körnél (6 másodpercnél) rövidebb hatásokból (például tűznyíl) képtelen manát kivonni.

Akkor - és csak akkor - ha a tűzvarázsló elméje teljesen feltöltődött, a Tűzelnyelés jellege megváltozik. Ettől kezdve a varázsló képes bármilyen (közönséges vagy elemi) tűz, hőhatás sebzéséből az erősségnek (E) megfelelő - de minimum 1 - Sp-t semlegesíteni körönként. Ilyenkor gyertya vagy mécses nem is tudja megégetni. A hatás ideje bármennyi lehet, akár 1 körnél rövidebb is. Például: egy 3E erősségű Tűznyíl sebzéséből a tűzvarázsló - ha telítik a mágikus energiák - 3 Sp-t képes semlegesíteni, míg egy azonos erősségű Tűzszőnyeg sebzéséből körönként 3 Sp-t.

Kívülről szemlélve úgy látszik, mintha a lángok lelohadnának a tűzvarázsló közvetlen közelében - valójában ott teljesen kialszik a tűz. Persze a közeli lángok hőhatása érvényesül, sebzésük a test kiszáradásban: égési sebekben, hólyagokban, fájdalomban nyilvánul meg. Mivel a jelenség nem csak a tűzvarázsló testére érvényes, hanem teljes aurájára, így ruházata és tárgyai is élvezik a Személyes Aura ezen különleges védelmét, melynek következtében soha nem gyulladnak meg, bármekkora is a sebzés. Ez alól csak a fokozottan gyúlékony anyagok a kivételek, mint például a száraz pergamen. Ha a tűzvarázsló aktuális Mana-pontjainak száma akár csak 1 Mp-al is kevesebb maximumnál, ez a tulajdonság megszűnik, és a Tűzelnyelés újfent az elvesztett Mana-pontok visszaszerzésére irányul.

A képességgel lehetetlen Mana-pontot nyerni olyan tüzekből, tűzhelyekről, melyek papi Áldás vagy Szertartás varázslat hatálya alatt áll, továbbá a szent tüzekből. A sebzéssemlegesítő hatás persze ekkor is működhet - feltéve, hogy a tűzvarázslót telítik a mágikus energiák.

A védőmágiák alkalmazása a képességet nem befolyásolja - hacsak a leírásában nincs erre vonatkozó kitétel -, védő erejük, tűz és hőhatások elleni SFÉ-jük, hozzáadódik a képesség nyújtotta védelemhez.

Tűzelvonás

A tűzvarázslók másik mananyerési módszere a Tűzelvonás. A különleges képesség lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló, amíg elméje maximális Mp-re fel nem töltődik, bármilyen (közönséges vagy elemi) tűznek ellenálljon. Ez a M.A.G.U.S.-ban a minimális sebzést jelenti (például: d3 pontnyi sebzés esetén 1/kör, 2d3 Sp esetén 2/kör, 3d3 Sp esetén 3/kör, stb.). Mivel a képesség kihat a Személyes Aurára, a tűzvarázsló ruházatát és más tárgyait is védi.

A Tűzelvonással az első körben a tűzvarázsló minden tűz és hőhatásból (legyen közönséges vagy őselemi), mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, természetes sebzésének megfelelő Mana-pontot képes kivonni. Vagyis a tűz sebzését mégis ki kell dobni, ennyi Mana-pontot nyer ki belőle a tűzvarázsló, miközben ő csak a minimális sebzést szenvedi el. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, erőssége 1 E-vel csökken. A második körben már az 1 E-vel gyengébb tűz természetes sebzése adja ki az újabb elvont Mana-pontokat, míg értelemszerűen a tűz valós sebzése is csökken 1-el. A tűz az újabb kör végén is lejjebb lohad, és a harmadik körben már eredeti erősségénél 2 E-vel gyengébben lobog a tűzvarázsló körül. A Tűzelvonás mindaddig működik, ameddig a tűzvarázsló a tűzben tartózkodik, és amíg elméje maximális Mp-re fel nem töltődik vagy a tűn (1E alatt) ki nem alszik. Utóbbi gyakorta előfordul, még akkor is, ha tüzet táplálja valami, vagy ha teremtett őselem. Az a közönséges tűz, mely nem aludt ki, rövid időre lelohad, de azután új erőre kap, ha éghető anyagok táplálják. Elemi tűznél, ha még tart a teremtés időtartama, szintén visszaáll a korábbi erősség: minden körben 1 E-vel nő, míg el nem éri az eredeti erősséget. A képességgel lehetetlen manát kivonni olyan tüzekből és tűzhelyekről, melyek papi Áldás vagy Szertartás hatása alatt állnak, mint ahogy szent tüzekből sem. A sebzést semlegesítő hatás ekkor is érvényesül. 1 E-nél gyengébb tűzből nem lehet manát elvonni.

Amint a tűzvarázsló elméje maximális Mana-pontra töltődik fel, a sebzés is erősebben, a Tűzelnyelésnél leírtak szerint hat rá. Ekkor körönként már csak a tűz erősségének megfelelő sebzést képes közömbösíteni. Persze mindenkor pontosan - számszerűen - tudja, mennyi Mana-pontot tárol éppen az elméjében, így elkerülheti az ostoba baleseteket.

Ha a tűzvarázslóra a tűz-, hőhatás egy körnél rövidebb ideig hat - egyszeri, mint például a tűzaura érintése, tűznyíl, tűzkitörés, tűzkard ütése, stb. -, akkor nem képes Mana-pontot elvonni belőle.

A Tűzelvonás a Tűzelnyeléshez hasonló különleges képesség, tehát használatához nem szükséges összpontosítani és Mana-pontot áldozni. Használata közben a végrehajtó harcolhat, varázsolhat, Pszit alkalmazhat - egyszóval bármit tehet.



Közönséges tüzek befolyásolása

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

Közönséges tüzek fokozatai:

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 láb
1	Fáklya	d3 Sp	5 láb
2	Kandallótűz	2d3 Sp	8 láb
3	Tábortűz	3d3 Sp	12 láb
4	Jelzőtűz	4d3 Sp	16 láb
5	Máglya	5d3 Sp	20 láb

A táblázatban a csoportosítás egyértelmű, ugyanígy a sebzés is (lásd még a Meggyulladás szabályait a Kalandmesterek könyvben). A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel - ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetőek. A tűz nagyságának - azaz kategóriájának, erősségének - meghatározása minden esetben a Km joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyobb és legforróbb természetes tüzek - amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lelhetőek fel - erőssége 15E.

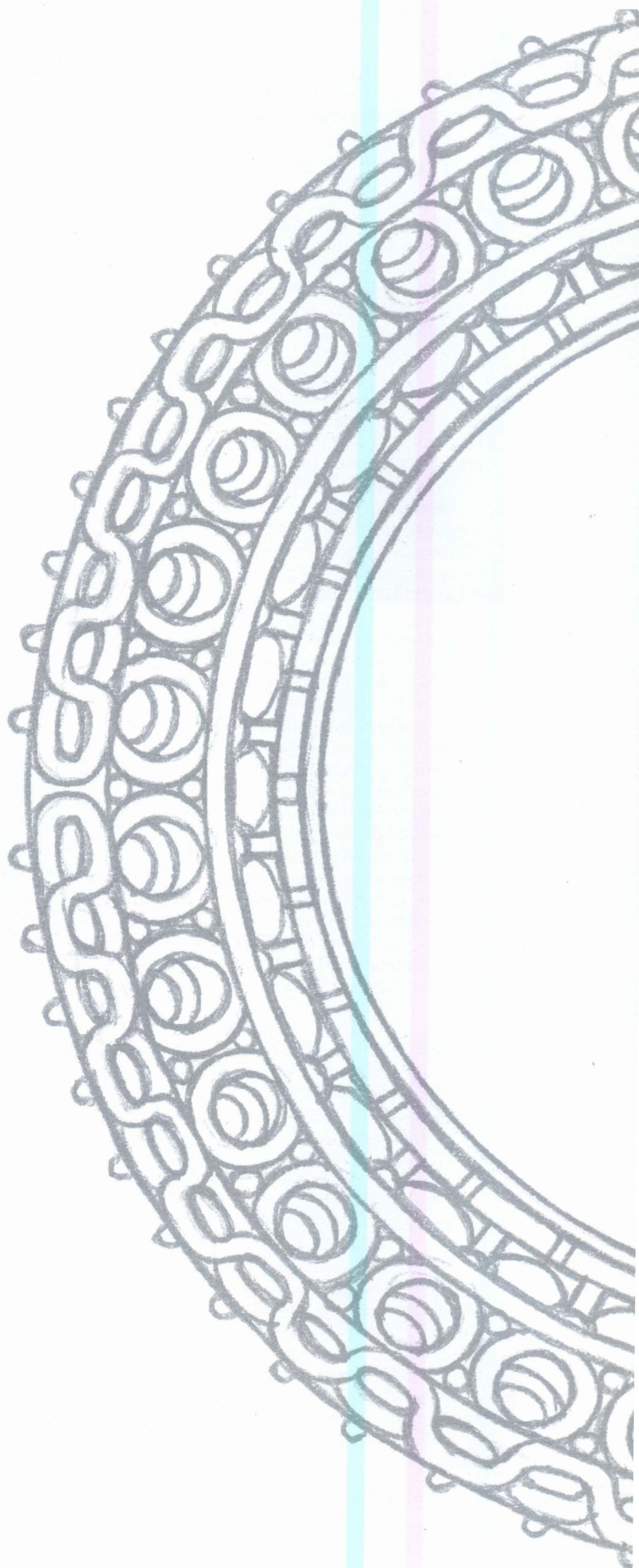
A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ - csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

A varázslatok hatása, erőssége és hatóideje

Minden varázslatnál a meg kell határozni, hogy milyen hatású varázslatot, milyen erősséggel és milyen időtartamra kíván létrehozni.

A varázslatok *hatóideje alap* esetben 1 kör, Erőssége 1 E. Mindkét tényező a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban mindkettő csupán a tűzvarázsló adott varázslathoz tartozó Ösvény képzettség szintjéig. Pl.: 5-ös képzettséggel 1E varázslat 1 körre 2 Mp, 5E 1 körre 10 Mp, 5E 2 körre 10+2=12 Mp, 5E 5 körre 18 Mp. Ahol ez a szabály nem érvényesül, ott a szövegben külön jelezzük Egy erősségű tűzvarázslat d3-at sebez, ha egy adott varázslat kivételt képezne e szabály alól, azt a leírásban feltüntetjük.

Ez az az erősség, mely a célpont ellenállásával szemben érvényesül. Erősítésre a varázslatok hatásának erősítéséhez hasonlóan van lehetőség.



A Főnix Ösvénye

Pusztító támadó és védekező varázslatokat tartalmaz a Főnix Ösvénye. Mestereit messze földön rettegik és szívesen alkalmazzák őket a harctéren.

Tűzgolyó

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 20 láb sugarú gömb
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat elkészültekor 1 láb átmérőjű tűzgolyó jön létre a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú gömb általa megválasztott pontján.

A tűzvarázsló a hatóterületen belül az időtartam lejártáig tetszés szerint mozgathatja a golyót, mely körönként 20 láb távolságot képes megtenni, és maximum az erősségnek megfelelő célpontra képes hatni.

Belsejében iszonyú forróság uralkodik – akit megérint, d3 sebzést szenved el. Amennyiben több célpontot támad a varázslattal a tűzvarázsló, az okozott sebzés megoszlik a célpontok között. Tehát egy célpontnál (3 E mellett) 3d3, két célpontnál 3d3/2, három célpontnál 3d3/3.

Amennyiben páratlan érték jönne ki, a sebzést lefelé kerekítve számoljuk. (Tehát 3E-mellett a varázsló dob 3d3-at, az így kapott szám 7. Maximum 3 emberre hathat. Ha egy emberre hat, úgy a sebzés 7, ha kettőre, úgy a sebzés fejenként 7/2, lefelé kerekítve 3. Ha 3 emberre hat, úgy a sebzés fejenként 7/3, lefelé kerekítve 2.)

Lángteremtés

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: érintés
Hatóterület: -
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat segítségével a tűzvarázsló apró – a varázslat erőssége számú – lángnyelvet teremt, mely képes meggyújtani az éghető tárgyakat.

A lángnyelv – őselemi tűzről lévén szó – tápláló anyagok híján is ég, ám komolyan el is harapódzhat. Ilyenkor a tűz azután is megmarad, hogy a varázslat időtartama lejár, és a teremtett lángnyelv eltűnik.

A helyet, ahol a lángnyelv fellobban, a tűzvarázsló határozhatja meg, ám egy 20 láb sugarú körön belül kell esnie, melynek középpontja a tűzvarázsló.

Időzített lángteremtés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali (lásd a leírást)
Hatótáv: érintés
Hatóterület: -
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Hatása a legapróbb részletekig megegyezik a Lángteremtés varázslattal. A különbség pusztán annyi, hogy a lángnyelv nem azonnal, hanem a tűzvarázsló által előre meghatározott időpillanatban jön létre. Az időtartam – melyen ennek belül kell esnie – 1 év az ösvény minden szintje után. (Tehát 10-es szintű Főnix ösvényével maximum 10 év). Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelölje a pontot, ahol a lángnyelv majdan fellobban. Bal kezének hüvelykujját kell az adott helyhez hozzáérintenie – annak lenyomataként egészen apró varázsjel keletkezik. Ha ezt a jelet eltörlik, vagy vonalait megszakítják, a varázslat idő előtt – azonnal – aktivizálódik (vagyis a lángnyelv fellobban).

Tűzteremtés

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: amíg van éghető anyag és levegő
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A Varázslat sokban hasonlít a Lángteremtés nevű varázslathoz. A különbség az, hogy itt a tűzvarázsló nem apró lángnyelvet, hanem egy tábortűz méretű máglya lángját teremti meg. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, és a környékén komoly hőhatás is érzékelhető.

Időzített tűzteremtés

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: tetszőleges
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat mindenben hasonlít a Tűzteremtésre. A különbség az, hogy az Időzített lángteremtés varázslathoz hasonlóan a varázsló megjelölheti az időpontot, amikor a varázslat aktivizálódik, és a tűz felcsap. A helyet – éppúgy, mint a már említett varázslatnál – a bal hüvelykujjának érintése nyomán keletkező varázsjellel kell jelölnie.

Tűzeső

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama:
Hatótáv: 1 láb/1 E
Hatóterület: 60 fokos, E lábnyi sugarú körcikkely
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A tűzvarázsló ujjaiból legyező alakban (max. 60 fokos szögben) tűzsugarak törnek elő. Ezek erősség láb távolságra jutnak el, s akit érnek, annak körönként d3 sebet okoznak, az éghető anyagokat pedig lángra lobbantják. Természetesen a hatóidő, az erősség – és ezzel együtt – a sebzés növelhető; ellenben a távolság és a csóva szélessége nem.

Tűzhenger

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat hatására a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül – bárhol – egy 3 láb hosszú, 1 láb magas tűzhenger keletkezik, s gurulni kezd. Haladásának iránya nem befolyásolható, az kizárólag a domborzati viszonyoktól függ. Körönként 5 lábat tesz meg. A henger 1 kör múltán magától eltűnik, de amerre elhaladt, az éghető anyagok lángra kapnak – így a tűz könnyen elharapózhat. Akit a tűzhenger elér, az d3 Sp égési sebet szenved el, és Ügyességpróbára jogosult. (Ügyesség módosító + d20 vs. 10 + a varázslat erőssége.) Ha ezt elvéti, a henger legázolja és áthalad felette – ami újabb, ezúttal dupla (2d3 Sp) sebzést jelent.

A varázslat erőssége, hatóideje és sebzése további Mp-ok feláldozásával növelhető, ám a henger méretét nem lehet növelni.

Tűzzápor

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat hatására a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül a levegőben (max. 20 láb magasan) lángfelhegek jelennek meg, melyekből 1 körön keresztül tűzzápor hull a földre. Az érin-

tett terület 1 lépés sugarú kör. Mindenki, aki ezen belül tartózkodik, körönként d3 Sp sebpontot veszít, a vértek SFÉ tényezője azonban ilyenkor is érvényesül.A tűzzápor sugara a Mana-pontok többszörözésével maximum az ösvény *szintjéig növelhető.*

Tehát 10. szintű Főnix ösvénnyel 10E 10 lépés sugarú körben 10 körig (1+9+9+9=)28*4=112 Mana-pont.

Tűzgyűrű

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 3 láb átmérőjű tűzgyűrű
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat létrejöttekor 3 láb átmérőjű tűzgyűrű keletkezik a tűzvarázsló körül, melynek lángnyelvei maximum tíz hüvelyk magasak. Mikor bárki vagy bármi áthatolni kíván a gyűrűn, a tűz felcsap, és lángba borítja a behatolót. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, az élőlények d3 sebet szenvednek el. Természetesen a tűzvarázsló további Mp-ok feláldozásával növelheti a varázslat hatóidejét és erősségét is, így a felcsapó lángnyelvek égető hatását is fokozhatja. 6 Mp-ért 2d3, 9-ért 3d3 Sp égési seb okozható; és így tovább.

Tűzhullám

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör / E
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat létrejöttekor gyűrű alakban egyre erősebb lánghullámok indulnak útnak a középpontban álló tűzvarázsló felől. A hullámok erőssége lábanként eggyel csökken, míg el nem enyésznek, s addig minden útjukba eső éghető anyagot lángra lobbantanak. Minden körben egy-egy *új* hullám születik, az első 1-es erősségű, s d3 Sp sebet okoz azoknak, akiket elér. A második 2 E, a harmadik 3 E, és így tovább, egészen a maximális erősségig. A varázslat alaperősítése szerint egyetlen hullám indul el.

A tűzvarázsló a Mana-pontok többszörözésével növelheti a hullámok számát, és így a maximális erősséget is. Például 12 Mana-pontért első körben 1E egy lábra a másodikban 2E két lábra (második lábon már csak 1E), és harmadik körben 3E-s hullám indul, ami lábanként 1-et veszít az E-jéből.

Az Ifrit Ösvénye

„A levegő táplálja a tüzet!" – tartja az ordani mondás. Ez nagyon is igaz, különösen, ha az Ifrit Ösvényét nézzük. A tűzvarázslók eme kategóriába tartozó varázslatai főként a tűz fizikai sebzéssé átalakításával foglalkozik.

Tűznyíl

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 30 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A tűzvarázsló bal kezének mutatóujjából tűznyíl csap elő. A varázslat mindenképpen eltalálja az áldozatot, amennyiben az egyenes úton elérhető. Ha az áldozatnak sikerül teljes takarásba kerülni a lövedék elől, úgy a nyíl onnantól egyenes vonalban halad tovább.

A nyíl-lövedék megpróbál áthaladni az átlátszó/áttetsző tárgyakon (Pl. vízfalon elenyészik a tűznyíl stb.). Az SFÉ véd ellene. A tűznyíl sebzése d3.

A tűzvarázsló képes arra, hogy több Mp felhasználásával nagyobb erejű tűznyilat lőjön ki. Dupla Mp-ért dupla olyan erős (E=2), kétszeres sebzésű (2d3) nyilat használhat, és így tovább. A nyíl hatótávja 30 láb.

Tűzkard

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: egy egykezes kard pengéje
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslattal a tűzvarázsló lángokkal övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A tűz körülöleli a pengét – akár a Tűzaura az embert -, és a fegyver sebzésén túl égési sebeket okoz, valamint lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat, melyeket megérint.

A Tűzkardot a markolatánál bárki megfoghatja és forgathatja; a harc során éppúgy viselkedik, akár egy hétköznapi fegyver. Támadni szükséges vele, s éppúgy használható védekezésre is – a Harcrendszer szabályai szerint. Sebzés csak sikeres támadás esetén éri az áldozatot: a kard eredeti sebzésén túl további d3 Sp.

A túlütésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, mint ahogy a páncélok SFÉ-je is, azonban a tűz sebzése (Fp vagy Ép) továbbra sem a karddal való túlütéstől, hanem az áldozat Fizikai ellenállásától függ.

A kard egyéb tulajdonságai a varázslat hatására nem változnak; mind a varázslat hatóidejét, mind a sebzést növelheti a tűzvarázsló, ha növeli a varázslat erősségét. Ez természetesen további Mp-okba kerül. A lángok a penge körül 1 körig vannak jelen, aztán nyomtalanul eltűnnek, miáltal a kard visszaalakul a korábbi közönséges fegyverré.

Tűzkitörés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A tűzvarázsló 20 láb sugarú körön belül eső területen meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely robbanás epicentrumaként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyi körzetén belül tartózkodnak, d3 sebet fog okozni.

Ha a tűzvarázsló a tűzkitörést – több Mp felhasználásával – nagyobb erősséggel formálja, akkor ez a sebzés növekszik. Ilyenkor már a távolabb állók is részesülnek a hatásából – minél távolabb tartózkodnak, annál kevésbé. A sebzés az, epicentrumtól távolodva lábanként d3-al csökken a maximumhoz képest.

Tűzszőnyeg

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslattal a tűzvarázsló egy 1 lépés sugarú körben fél láb magas tűzszőnyeget hoz létre. Ezt úgy a legegyszerűbb elképzelni, mint egy hosszú szárú fűvel benőtt területet – csakhogy a fűszálak itt lobogó lángnyelvek. Mindazok, akik ebbe belekerülnek vagy belelépnek, körönként d3 sebet szenvednek. Minden éghető anyag, melyet a szőnyeg lángnyelvei érnek, tüzet fog.

A tűzvarázsló képes növelni a tűzszőnyeg erejét (E), idejét és sugarát, ha több Mp-ot áldoz rá, azonban mindkettőt csupán az Ifrit ösvény szintjéig. A Tűzszőnyeg alapban 1 körig lobog, aztán eltűnik. Ez nem jelenti azt, hogy természetes tűzként ne loboghatna továbbra is, amennyiben a területen akadt éghető anyag.

Tűzfal

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

E varázslattal a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül létrehozhat egy fél láb vastag, 1 lépés sugarú, félkör alakú, függőleges Tűzfalat – ami valójában egy félbevágott, függőleges Tűzszőnyeg. Alsó vonala követi a terep egyenetlenségeit.

A Tűzfal lángra lobbant minden éghető anyagot, ami belekerül, és d3 sebet okoz azoknak, akik rajta keresztülhatolni kívánnak. A tűzvarázsló fokozhatja a Tűzfal erősségét, idejét és sugarát a Tűzszőnyegnél leírtakhoz hasonlóan.

A Tűzfal 1 körig áll, azután eltűnik, ám ha akadt éghető anyag az érintett területen, az továbbra is lángolni fog.

Tűzijáték

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 5

A tűzvarázsló a varázslat hatóideje alatt szabályos, nagyvonalú tűzijátékot képes produkálni az égen. Ennek a látványosságon túl persze semmiféle gyakorlati haszna nincs, hacsak az nem, hogy a primitív lényeket elijesztheti a környékről. A varázslatnak csak az időtartama növelhető 1 Mana-pontért egy perccel.

Tűzcsapda

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 óra/E
Hatótáv: érintés
Hatóterület: 1 láb átmérőjű kör
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat valójában egy láthatatlan pentagramma, ami a varázslás befejeztével egy pillanatra felragyog a földön, majd kihuny, és várakozási állapotba kerül. Ez az állapot erősségenként 1 óra hosszat áll fenn.

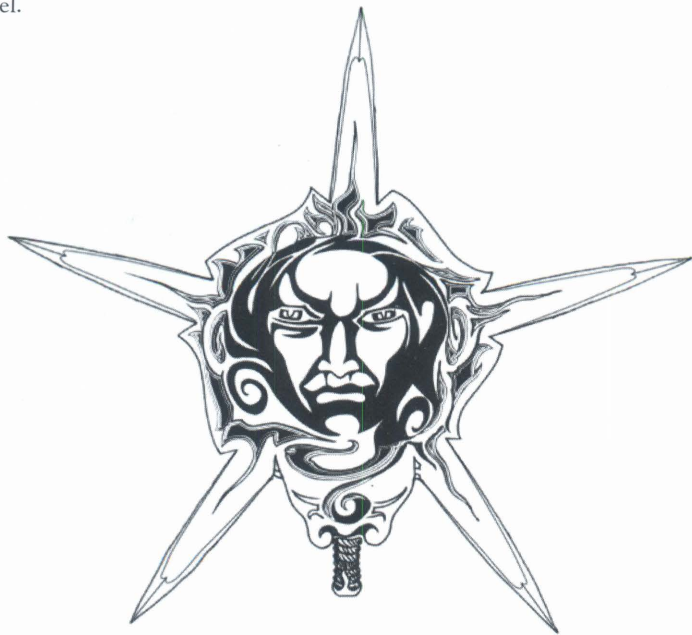
Ha ez idő alatt bárki a pentagramma területére téved (1 láb átmérőjű kör), áldozatául esik a felcsapó lángoknak, melyektől ruhája, felszerelése lángra kap, ő maga pedig d3 sebet szenved el körönként.

A Tűzcsapdát a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül bárhol létrehozhatja. A tűzvarázsló a varázslat hatóidejét, erősségét (és ezzel együtt az okozható sebzés mértékét) és sugarát is Mp-ok többszörözésével növelheti, azonban csupán az Ifrit ösvény értékéig.

Tűzpenge

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat – szemben sok más tűzmágiával – csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira.



A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 1 körön át marad meg, majd semmivé enyészik; hatóidejét a tűzvarázsló Mana-pontjai ráfordításával növelheti. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével. A támadás bárki ellen végrehajtható, aki a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. A fegyverrel való támadás közelharci érintő támadásnak minősül. A penge sebzése E-nként d3 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1 E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerre több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálhat újabb varázslatok létrehozatalára vagy más harci manőverre.

Tűztáncoltatás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslás befejeztével a tűzvarázsló a 20 láb sugarú körön belül eső területen képes lesz minden természetes tüzet befolyásolni. (Természetesnek minősül az olyan tűz, melynek lángjait gyúlékony anyagok táplálják, és nem őselemi elvek alapján lobog. Azaz semmilyen varázslattal létrehozott tűz nem tekinthető természetesnek, míg az ennek nyomán elharapózó, éghető anyagok táplálta lángok már igen!)

A befolyásolás annyit tesz, hogy a tűzvarázsló a lángokat eredeti méretük felére csökkentheti vagy kétszeresükre nyújthatja, mi több, meghatározhatja a tűz továbbterjedésének irányát is. Ennek sebessége körönként 1 láb.

A varázslat minden erőssége után egy tüzet képes ilyen módon befolyásolni, méghozzá körönként 1E-vel.

A Lángúr Ösvénye

A tűzvarázslónak eme ösvény révén lehetősége nyílik uralmat szerezni a nem mágikus természetű tüzek felett. Ide tartoznak talán a tűzmágia legrafináltabb varázslatai, melyek igen kellemetlen meglepetéseket szerezhetnek a tűzvarázsló ellenfeleinek.

Tűzválasztás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 10 láb sugarú gömb
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat hatására a tűz fény és hő hatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tíz láb sugarú körben tetszőleges helyen fejtheti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a tűzvarázslónak távolsági Érintő Támadó dobást kell dobnia. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás – amely komoly meglepetés lehet – módosítója további +6. Az áldozaton természetesen meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlhatnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 1 kör, ami további Mana-pontok befektetésével növelhető. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, ezzel nagy csarnokokat, termeket deríthet fel. A tűzvarázsló maximálisan a varázslat erősségének megfelelő hő vagy fényhatást képes szétválasztani (Így maximum ezzel támadhat, illetve világíthat).



Fekete tűz

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénnyé alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fénye elenyészik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felfelé kerekítve), például egy tábortűz lángjának sebzése nem 3d3 Sp, hanem 5d3 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető.

Hideg tűz

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat tökéletes ellentéte a Fekete tűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejti ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábortűz fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorzandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénnyé alakítják, egy 60 láb sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó; meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával.

Tűzébresztés/tűzlohasztás

Mana-pont Költség: lásd a leírásban
Hatás Időtartama: 2 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet – legalábbis rövid időre – tábortüzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma (1 körre) 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négynél 16. A varázslat maximális erőssége a tűzvarázsló Lángúr Ösvény képzettség szintje. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvészek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása – bármelyik hasonló varázslattal – minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének – azaz az árnyékoknak – a megváltozása kívülállók számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú kör, az időtartam további Mana-pontok befektetésével növelhető.



Tűzcsapás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz – amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is – egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldozat nem állhat 5 lábnál messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre.

A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás megfelel egy a Tűzvarázsló által leadott távolsági érintő támadásnak, azonban TÉ-je +4-es módosítót kap.

A támadás után minden visszatér eredeti állapotába. A megelevenítendő tűz erőssége nem lehet nagyobb a varázslat erősségénél.

Tűzrobbanás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: lásd a leírásban
Erősség: 1

A varázslat leginkább erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fénnyel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába.

A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól erősségnyi lépésre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, erősségenként 2 %-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak d20 körre veszítik el látásukat (elvakítottnak számítanak).

A messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobbanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 1%, az időleges vakság ideje pedig d10 kör lesz.

A varázslat erőssége (és ezáltal a hatás sugara) további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 2 Manapontért további 1 lépéssel nő a súlyosabb hatás hatósugara – de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 láb lehet.

Füstmarás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy tűz
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: lásd a leírást

A varázslat hatására a tűz fénye és hőjének nagy része maró füstté változik. Végrehajtása után a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül a kiválasztott tűz lelohad, szinte csak parázslik, sebzése is minimális lesz (Pl.: 1 Sp esetén 0 Sp, d3 Sp esetén 1Sp, 2d3 Sp esetén 2 Sp, stb.). Fényt nem ad, de fényerősségének határáig sűrű szürkésfekete füstöt ereszt. A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is rontja. A benne tartózkodókra a tűzvarázsló Erősség-próbát tesz a célpont Fizikai ellenállásával szemben (varázslat erőssége + d20 vs. Fizika ellenállás), s vétés esetén megrendült állapotba kerülnek (bővebben: Harcrendszer – Állapotok). Ha az Erősség-próba sikertelen, úgy csak a kábultnak minősülnek. Ezen kívül a füstben képtelenség célzó és dobófegyvert használni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívülről érkező célzó és dobófegyverek ellen és a közelharc szempontjából a füstben tartózkodók feles takarásban lévőnek számítanak, ezért a támadások 20% eséllyel eltévesztik céljukat (lásd Harcrendszer).A füst a tűzvarázslóra is hat, és a közelharcra vonatkozó levonások is sújtják.

Akik kikerülnek a füstből, még d6 percig nyögik a füst szervezetre gyakorolt hatását. A füst az időtartam lejárta előtt csak mágiával oszlatható el, utána a légmozgás játékszerévé válik. A varázslat időtartama alatt a füstöt eresztő tűzre semmilyen más közönséges tüzet befolyásoló varázslat nem alkalmazható.

Az időtartam 2 Mana-pontonként a 1 körrel növelhető.

Távoli tűz

Mana-pont Költség: 1
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: végtelen
Hatóterület: egy tűz
Varázslási Idő: 5 kör
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat a közönséges tüzek felhasználásának egyik legősibb formája. Lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló a tűz segítségével képeket közöljön bárkivel, akit személyesen ismer. A képek elmosódottak és aligha sokszínűek; a lángnyelvek között derengnek fel, mintha azok rajzolnák ki őket.

Annyit már megállapítottak róla a mágiatudorok, hogy a tüzek manafókuszáló erejét és szimpatikus viszonyát használja ki.

A kapcsolat egyoldalú, hacsak a „beszélgetőtárs" nem járatos szintén a tűzmágiában, hogy a maga erejéből képes legyen „felelni". Az üzenetet fogadó személynek és a tűzvarázslónak is a varázslat teljes időtartama alatt egy legalább 1 E erejű közönséges tűz közelében kell tartózkodnia. A tűzvarázsló a varázslat teljes ideje alatt a transzhoz hasonló állapotban marad, míg az üzeneteket fogadó jóformán bármit cselekedhet. Arra azonban mindkettejüknek vigyáznia kell, hogy ne lépjenek ki a tűz fényerősségének sugarán kívülre, mert akkor a kapcsolat megszakad. Ha a tűzvarázsló a varázslat végrehajtása után kutató tudatával nem „találja" a keresett személyt, az bizonyára nem tartózkodik tűz közelében. Ekkor a Mana-pontok elvesznek és természetesen a kapcsolat sem jön létre.

A varázslat hatótávolsága végtelen. Ellenállás nem dobható ellene, mivel mentális kapcsolat nem épül ki. Minden további 1 Mp ráfordításával az időtartam megkétszerezhető, megháromszorozható és így tovább.

Sogron szent tüze

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: végleges
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 égő tárgy
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

Ezen varázslat segítségével a tűzvarázsló a közönséges tüzek hatásait képes véglegessé tenni. Egyetlen hátránya, hogy mágikus úton már befolyásolt tüzekre hatástalan, s az ily módon megváltoztatott természetes tüzek sem lehetnek ismételten alanyai bármiféle újabb varázslatnak. A varázslat 1 E-vel 1 E-nyi természetes tűz hatását lehet véglegesíteni.

Ily módon a fáklyák, lámpások örökké égnek, kandallók folyamatosan évekig ontják a meleget.



A Márid Ösvénye

Eme nagy hatalmú ösvény segítségével a tűzvarázsló különböző tűzből formált lényeket szólíthat harcba a maga oldalán. Erre egyrészt a Tűz Elemi Síkjának lakói megidézésével lehet képes, másrészt az elemi tűz különleges formázása révén.

A tűzlényekkel való harcról és azok tulajdonságairól a Tűzmágia fejezet végén olvashatsz bővebben.

Szolga hívása

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: Lásd a leírásban
Hatóterület: Lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás:
Erősség: 1

A mágia hatására a tűz megelevenedni látszik, s felölti egy elementál Szolga alakját (lásd Kalandmesterek könyve, Bestiárium, közepes méretű Elementálok) A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül lobogjon egy legkevesebb 4 E erősségű tűz. Valójában a már égő tűzön át a varázsló kaput nyit a Tűz Elemi Síkjára, ahonnan az elementál lény lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. Az elementál mérete és testének pusztító ereje a varázslat erősségétől függ, az a Mana-pontok sokszorozásával növelhető. Engedelmeskedik a tűzvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. Általánosan egy elementál annyiszor d3-at képes sebezni puszta érintésével, mint amekkora az őt megidéző varázslat erőssége. Az elementál annyi körig marad az elsődleges síkon, amennyi a tűzvarázsló Márid ösvényének szintje. A varázsló körüli 20 láb sugarú kört eközben nem hagyhatja el. Az időtartam lejártával nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára.

Harcos hívása

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama:
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: –
Erősség: 1

A Szolga hívása varázslathoz hasonlóan kapu nyílik a Tűz Elemi Síkjára, de az ott leírtaknál erősebb elementál – egy Harcos – (lásd Kalandmesterek könyve, Bestiárium, nagyméretű Elementálok) lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. A tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül ez esetben egy legalább 8 E erősségű tűznek (tűzvésznek) kell tombolnia.

A Harcos elementál engedelmeskedik a varázsló minden egyszerűbb parancsának, és a tűzvarázsló Márid ösvény képzettség-szintjének felének (lefele kerekítve) megfelelő számú körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon. Általánosan egy harcos annyiszor d6-ot képes sebezni puszta érintésével, mint amekkora az őt megidéző varázslat erőssége. A varázsló körüli 20 láb sugarú kört eközben nem hagyhatja el.

Tűzkígyó

Varázslás ideje: Teljes Körös Cselekedet
Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: –
Erősség: 1 (lásd a leírásban)

A tűz kígyóalakot vesz fel: leginkább egy nyolc láb hosszú kobrára emlékeztet. A levegőben kígyózva-repülve halad. Kétszer támad körönként, egyszer a fejével, másszor a farkával csapva le. Hosszúsága miatt egymástól igen távoli áldozatokat képes támadni.

Harcmódosítója +2. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.

Tűzpárduc

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat hatására lángnyelvekből álló fantom jelenik meg, mely leginkább feketepárducra emlékeztet.

Körönként kétszer támad, mintha harapna – ha túlüti ellenfelét, egy ugrással átveti magát rajta, mellyel akár belső sérülést is okozhat.

Harcmódosítója +3. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.

Tűzmadár

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Főnixalak jelenik meg magasan a tűzvarázsló feje felett. Onnan csap le a harcolókra, körönként egyszer, élvezve a Harc magasabbról módosítóit és a Roham közelharci taktika előnyeit. Harcmódosítója +3. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.

Tűzféreg

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Hatalmas tűzféreg jelenik meg a tűzvarázsló akaratából. Csak egyszer támad körönként, de azt szinte lehetetlen védeni. Harcmódosítója +5, minden körben méretét meghazudtoló gyorsasággal veti magát ellenfeleire. Támadása minden esetben rohamnak minősül, és egyszerre több ellenfelet is érinthet. Túlütés esetén tíz láb hosszú testének egészével áthalad az áldozaton, s ez kétszeres helyett háromszoros sebzést eredményez. (1 E anyagú féreg esetén 6d3-ot). A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.



Tűzpolip

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűz nyolckarú polip alakját veszi fel, mely minden körben négy támadásra képes. Mind a négy a polip karjaival történik, melyek ostorként sújtanak az ellenfélre. Harcmódosítója +5, ehhez járulnak még a Harc magasabbról előnyei, mivel a polip a harctér fölött lebeg, ahonnan az egész területét (20 láb sugarú kör) elérheti. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.

Tűzsárkány

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A megidézett tűz egy sárkány alakját veszi fel, mely 20 láb magasból lángot okád a varázsló ellenfeleire. A találathoz sikeres Támadódobást kell véghezvinnie – ha túlütés következik be, a sebzés kétszer dobható, az eredmény pedig összeadódik. A sárkány körönként egyszer támadhat, Harcmódosítója +8, melyhez hozzáadódik a Harc magasabból összes bónusza is. A fantom, ha teheti, nem ereszkedik olyan mélyre, hogy eltalálhassák. Röpképtelen ellenfelei csak célzófegyvereket és mágiát használhatnak ellene. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Márid ösvénye szintjéig.



A Morquor Ösvénye

Az eme ösvénybe tartozó varázslatok segítségével a tűzvarázsló magát, avagy másokat képes felruházni különleges, tűzzel kapcsolatos képességekkel, amik egyaránt hasznosak védekezés és támadás szempontjából

Tűzaura

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat befejeztekor a tűzvarázslót – vagy azt a kizárólag egyetlen egy, 20 láb sugarú körön belül tartózkodó személyt, akit meghatároz – Tűzaura veszi körül. Ez úgy hat, mint valami lángokból álló vértezet: beborítja, védelmezi az illetőt. Testétől mintegy három hüvelyknyi távolságra lobog, védettjét a mozgásban és a látásban egyáltalán nem akadályozza, és nem is sebzi; mi több, a ruháit, tárgyait sem lobbantja lángra; befelé semmilyen hőhatást nem fejt ki. Ellenben azoknak, kik az aura védettjét megérinteni, puszta kézzel megütni szándékoznak – vagyis az aurán átnyúlni kívánnak – égési sebet okoz, valamint a kívülről behatoló éghető anyagokat lángra lobbantja. Ez a sebzés minden benyúlási kísérlet esetén d3. Lehet súlyosabb is, de ehhez a tűzvarázslónak – több Mp feláldozásával – fokoznia kell a varázslat erősségét. A varázslat védelmet nyújt az őselemi víz alapú varázsló mágiák ellen (lásd a varázslók mágiarendszerénél az Elemi Mágia fejezetét!).

Égető tekintet

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama:
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: az alkalmazó szeme
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló az időtartam lejártáig képes arra, hogy tekintetével megperzselje azokat a 20 láb sugarú körön belül eső tárgyakat, amelyekre pillant.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme halvány vörös fénnyel parázslik. A varázslat hatása a tekintet erejétől is függ, példaképpen:

Perzselő tekintet (**Erősség:** 1, Sebzés: d3): A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló a tekintetével az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőeket pedig megperzseli, fémek felolvasztására nem alkalmas. A gyújtópontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, amely az élőlényeknek d3 Sp sebet okoz körönként.

Izzó tekintet (**Erősség:** 3, Sebzés: 3d3): A varázslat hatása sokban hasonlít a Perzselő tekintet nevűhöz, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 500 fok, ami már a fémek egy részét is megolvasztja, az acél pedig felizzik. Az élőlények 3d3 Sp sebet vesztenek körönként.

Ez a fok 3-as Erősítést, 9 Mana-pontot, és legalább 3-as Morquor ösvény szintet igényel.

Hamvasztó tekintet (**Erősség:** 5, Sebzés: 5d3): Itt a gyújtóponcban a hőmérséklet 2000 fok, amin már a fémek is megolvadnak. Az élőlények 5d3 Sp sebet vesztenek körönként.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme erős vörös fénnyel világít, és látható fénypászmát vet. Ez a fok 5-as Erősítést, 15 Mana-pontot, és legalább 5-ös Morquor ösvény szintet igényel.

Égető érintés

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: érintés
Hatóterület: az alkalmazó bal keze
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

Mindenben megegyezik a Perzselő tekintet nevű varázslattal, a különbség annyi, hogy itt a tűzvarázsló bal kezének érintésével tudja megperzselni áldozatát. Ehhez sikeres közelharci érintő Támadó dobást kell tennie. Kezét halvány vörös izzás veszi körül. A varázslat hatása az érintés erejétől is függ, példaképpen:

Perzselő érintés (Erősség 1, Sebzés: d3): A varázsló érintése az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőket csak megperzseli. Az érintési pontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, d3 Sp okoz az élőlényeknek, a tárgyaknak ugyanennyi strukturális veszteséget, amit anyaguk szerint csökkenteni vagy növelni kell. (lásd Tárgyak ellenállása, Harcrendszer)

Izzó érintés (**Erősség:** 3, Sebzés: 3d3): Hatása akár a Perzselő érintésé, ám itt a hőmérséklet az érintési pontban 500 fok, ami 3d3 Sp-t jelent. A varázslat közben a tűzvarázsló bal keze erős vörös fénnyel izzik. A fémek egy részét már megolvasztja, az acél felizzik. Ez a fok 3-as Erősítést, 6 Mana-pontot, és legalább 3-as Morquor ösvény szintet igényel.

Hamvasztó érintés (**Erősség:** 5, Sebzés: 5d3): Hasonló az Izzó érintéshez, de itt az érintési pontban a hőmérséklet 2000 fok, a fémek megolvadnak, az élőlények 5d3 veszteséget szenvednek el. A tűzvarázsló keze vakító vörös fénnyel világít a varázslat ideje alatt. Ez a fok 5-as Erősítést, 10 Mana-pontot, és legalább 5-ös Morquor ösvény szintet igényel.

Fémizzítás

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy fémtárgy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló bármely, 20 láb sugarú körön belül eső fémtárgyat megjelölhet a varázslat célpontjául (de egyszerre csak egyet), mely ettől kezdve rohamos sebességgel forrósodni kezd. Az első körben még csak éget, a másodikban sötétvörösen, a harmadikban sárgán, a negyedikben fehéren izzik, az ötödikben megolvad, a hatodikban pedig már képlékennyé válik. Ha az érintett tárgyat valaki a testén viseli, akkor minden körben annyi d3 Sp-t veszít, ahányadik az adott kör a fentebb ismertetett fokozatok sorában. A varázslat alaperősítése 1 körig tart.

Abban az esetben, ha a tárgy eltávolodik 20 lábbal a tűzvarázslótól, vagy az időtartam lejár, körönként egy fokozatot hűl – és ennek megfelelően továbbra is sebez. Természetesen, ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem elölről, hanem az éppen aktuális fokozattól folytatódik.

A varázslat mágikus vagy mágiával átitatott fémekre nincs hatással.

Hatalomaura

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama:
Hatótáv:
Hatóterület:
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás:
Erősség:

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 3 hüvelyknyi távolságra öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura testtől való távolsága 3-tól 5 könyöknyi távolságig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél lábnyi maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülre kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként d3 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1 E-vel erősíthető.

A Sárkány Ösvénye

A Sárkány ösvényébe a tűzvarázsló leghatalmasabb pusztító varázslatai tartoznak, segítségükkel akár a csatamezőkön is képes megállni a helyét.

Égető lehelet

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: lásd a leírásban

A varázslat hatására a tűzvarázsló a sárkányok rettegett tűzfújó képességének birtokába kerül. A tűzvarázsló az erősségnek megfelelő mértékű sebzést (E-nként d3-at) képes fújni áldozatára. s erre a varázslat létrehozását követően annyi perce van, amennyi a tűzvarázsló Sárkány ösvénye szintje.

A varázsló a varázslást igénylő egyszerű cselekedet keretében a Manapontok többszörözésével több leheletfújásra is jogosulttá válik, azonban az időtartam nem változik. (tehát 5-ös Sárkány ösvény értékkel 10 Manapontért 5 percen belül 5E-s lehelet, 20 Mana-pontért 2 darab 5E-s lehelet engedélyezett.

A hatás nagyban függ a varázslat erősségétől:

A Sárkányfiók lehelete (**Erősség:** 6, Sebzés: 6d3): Jelen varázslat esetében ez a lángsugár meglehetősen keskeny (10 láb hosszú, kiszélesedő végén 3 láb átmérőjű kúp) és gyenge; élőlényeknek 6d3 Sp sebet okoz.

Ez a fok 5-ös Erősítést, 10 Manapontot, és legalább 5-ös Sárkány ösvény szintet igényel.

A Sárkány lehelete (**Erősség:** 10, Sebzés: 10d3): A hatás hasonló a Sárkányfiók lehelete nevűhöz, ám itt a lángsugár már jóval szélesebb és forróbb (20 láb hosszú, kiszélesedő végén 5 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 10d3 sebet okoz.

Ez a fok 10-es Erősítést, 20 Manapontot, és legalább 10-es Sárkány ösvény szintet igényel.

A Sárkánykirály lehelete (**Erősség:** 15, Sebzés: 15d3): A hatás hasonló a Sárkány lehelete nevűhöz, ám a lángsugár ezúttal még annál szélesebb és perzselőbb (30 láb hosszú, kiszélesedő végén 7 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 15d3 sebet okoz.

Ez a fok 15-ös Erősítést, 30 Manapontot, és legalább 15-ös Sárkány ösvény szintet igényel.

Lávafolyam

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: 1 perc/E
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: Fizikai
Erősség: lásd a leírásban

Ez a varázslat valóban hatékonyan csupán magas szinten alkalmazható. Lejtős terepet igényel, a tűzvarázsló körüli, E-vel megegyező lábnyi sugarú kör teljes szélességében (2E/láb) a föld meghasad, és izzó láva tör elő. A lejtő ahhoz szükséges, hogy az olvadék tovább is folyjon. Az áramlás sebessége a lejtő meredekségétől függően percenként 1-4 láb lehet. A láva haladási irányát a tűzvarázsló nem határozhatja meg, az kizárólag a domborzattól függ. A hatás időtartama erősség*1 perc, utána a lávafolyam abbamarad.

Alacsony szinten (10E alatt) a felszínre törő folyékony magma nem olyan pusztító, körönként csupán az erősségnek megfelelő sebzést okoz (E*d3).

10-15E között a hatást már erős hőhullám is kíséri, s a magma képes elsöpörni kisebb (többnyire fából készült) településeket. A sebzés az erősség kétszerese (2E*d3).

15E fölött mindazok, akik belekerülnek, nyomban életüket vesztik, s a láva immár igazi (a természetes lávafolyamnak megfelelő) hatást gyakorol.



Tűzvihar

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: 1 perc/E
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: 1km átmérőjű, kör alakú terület
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: -
Erősség: 1

A varázslat létrejöttekor d10 kör alatt (az 5 perc varázslási idő letelte után) soha nem látott, világító lángfellegek gyűlnek össze az égen. Ezután tűzeső hullik belőlük a földre, amely 1 mérföld átmérőjű kör alakú területet érint. A lángfellegeket a tűzvarázsló megközelítőleg 50 mérföld/órás sebességgel képes mozgatni, ami körönként 120 lábat jelent. Tájékoztatásul közöljük, hogy egy fürgének számító, vágtató ló végsebessége 60 mérföld/óra körül mozog. A varázslat hatóideje 1 perc erősségenként, melyet a tűzvarázsló nem növelhet.

A Tűzvihar pusztítását nagyban befolyásolja a varázslat erőssége. Alacsony erősítés esetén (10E alatt) a varázslat inkább még csak félelmetes látványt nyújt, sebzése mindössze az erősség fele (E/2*d3 lefelé kerekítve), s csupán azon anyagokat lobbantja lángra a tűz, melyek fokozottan gyúlékonyak (kiszáradt fa, stb.).

15E fölött mindazon éghető anyagok, melyek e területen belül találhatók, rövid idő alatt meggyulladnak és elhamvadnak, sőt, az első perc múltán a talaj is megolvad. Mindazok, akik az érintett területen belül tartózkodnak, körönként az erősség felének megfelelő (E/2*d3) Sp sebet szenvednek el.

Tűzeső

Mana-pont Költség: 6
Hatás Időtartama: 1 kör/kaszt szint
Hatótáv: 50 láb
Hatóterület: 10 láb/E
Varázslási Idő: 5 perc
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Az egyik leglátványosabb, legfélelmetesebb tűzvarázslat – ami az ordaniak fegyvertárát figyelembe véve önmagában szép eredmény. Létrehozásának ideje alatt a kívánt terület felett megközelítőleg 50 lábbal, vörösen izzó, sűrű lángfellegek gyülekeznek, melyekből a varázslat utolsó igéjének kiejtésekor kövér „tűzcseppek" hullnak, felperzselve mindent. Az érintett terület átmérője erősségenként legfeljebb 10 láb lehet. A pusztító felhő nem mozgatható, viszont a tűzvarázsló akár maga köré is idézheti, mivel az – furcsa módon – neki semmilyen formában (sebződés) nem árt neki. Ártalmatlanul lefolyik róla, akár a közönséges esővíz.

A hatás nagyban függ a varázslat erősségétől. Élőlények fele annyiszor d3 Sp égési sebet szenvednek el körönként, mint amennyi a varázslat erőssége.

10 E felett a Tűzeső sújtotta területen minden éghető anyag szinte azonnal meggyullad, s hamarosan elhamvad.

A varázslat hatóideje 1 kör szintenként, melyet más módon a tűzvarázsló nem növelhet.

Pusztító tűz

Mana-pont Költség: az eredeti varázslat + 3 Mp/E
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: -
Hatóterület: –
Varázslási Idő: az eredeti varázslat + szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: lásd a leírásban

A varázslat hatékonyabbá, gyilkosabbá teszi mindazokat a varázslatokat, amelyek valamilyen módon sebzést okozhatnak bárkinek is. Hatására a tűz biztosabban emészti fel a gyúlékony anyagokat, a tűzvarázsló biztosabbá tudja tenni a pusztítást. Az ily módon megtámogatott tűzvarázslatok sebzése esetén a d3-al kidobott sebzéskockák mindegyikéhez hozzáadódik 1 Sp. A Pusztító tűz erőssége meg kell, hogy egyezzen az eredeti varázslat erősségével, azonban nem lehet nagyobb, mint a varázsló Sárkány ösvény szintje.



A Szalamandra Ösvénye

A Szalamandra ösvénye a tűzmágia védekező varázslatait tartalmazza, mik rengeteg helyzetben lehetnek a tűzvarázsló segítségére.

Szalamandrabőr

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

Akin a tűzvarázsló e varázslatot végrehajtja, az az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni a hőhatásoknak. Ez varázslat erősségenként 100 fokos hőséget jelent, továbbá erősségenként 1-es Sebzés Felfogó Értéket ad a tűzhatások sebzésével szemben. Tehát 3-as erősség esetén 300 fokos hőséget bír ki az áldozat, és 3-as SFÉ-t nyer tűzhatások ellen.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a 20 láb sugarú körön belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a védelmet. Ha saját magán hajtja végre, különleges képességei (Tűzelnyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek. A varázslat hatóideje alapból egy kör és 1E, azonban a Manapontok többszörözésével mindkét érték megnövelhető maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvény szintjéig.

Tűztagadás

Mana-pont Költség: 9
Hatás Időtartama: 1+ kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 15

Akin e varázslatot a tűzvarázsló végrehajtja, az képes elviselni bármekkora hőséget, és bántatlanul tartózkodhat akár a legégetőbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki. A varázslat tökéletes védelmet nyújt minden tűzvarázslat, és más varázslókasztok összes tűzzel vagy hővel sebző varázslataival szemben is.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a 20 láb sugarú kör belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a varázslat nyújtotta védelmet. Ha saját magán hajtja végre, a mana visszanyerésére szolgáló módszerei közül csak az ordani metódus működik. A

varázslat időtartama a Mana-pontok többszörözésével növelhető, maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvény szintjéig. A varázslathoz 15. szintű Szalamandra ösvénye szint szükségeltetik.

Sárkánybőr

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: az alkalmazó
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: –
Erősség: 1

Akin a tűzvarázsló a varázslatot végrehajtja, az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni az elemi és közönséges tüzeknek, illetve a hőhatásoknak. Ez erősségenként 1E semlegesítését jelenti. A védelemnek feszülő varázslatok és tüzek nem gyengülnek le, csak a varázslat védettjére hatnak gyengében. A védelem mindenre kiterjed, ami a Személyes Aurához tartozik, mivel a varázs azt módosítja. Ha a tűzvarázsló magára alkalmazza, úgy különleges képességei (Tűzelnyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek, azaz a tüzek eredeti erősségének megfelelően. A sebzést előbb a varázslat csökkenti, a különleges képességek védelme csak eztán vonandó le – vagyis a védelmek összeadódnak. A varázslat bárkin végrehajtható, aki a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. A varázslat alapideje 1 kör, s mind az erősség mind az időtartam maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvénye szintjéig növelhető.

Tűznyelés

Mana-pont Költség: 5
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: – (visszafújás ellen Fizikai)
Erősség: 1

A tűzvarázsló ezen varázslata egyesíti magában a támadást és a védekezést. A tűzvarázsló elnyelheti a rá ható tüzet, majd csóva formában visszafújhatja ellenfelére. Jellemző még, hogy a tűzvarázsló varázslás közben érzi, hogy szükség van-e még mágikus energia befektetésére, azaz hogy mekkora erősséggel kell varázsolnia a varázslatot. Még így is fenyegeti azonban az a veszély, hogy Mana-pontjai hamarabb fogynak el, minthogy az összes tüzet elnyelte volna – vagy ösvény szintje alacsonyabb, mint a varázslat E-je -, azaz a tűz erősítése még mindig nagyobb mint a varázslaté. Ebben az esetben a tűz csökkentett erősséggel hat. A tűzvarázslónak a varázslat után 1 teljes köre van, hogy az elnyelt tüzet kifújja, ellenkező esetben a tűz hatni fog az elnyelt erősségben, azonban, mivel a tűz a tűzvarázsló testében van, a tűz sebzése maximális (E-nként 3) lesz. Ebből is látszik, hogy a varázslat használata nem veszélytelen, ámde nem kis meglepetést okozhat a pusztító lángokat elnyelő és a támadóra visszalehelő tűzvarázsló. A visszafújásnál a varázslat teljesen megegyezik a Csóvába formázott Őstűz varázslói és Tűzcsóva nevű tűzvarázslói varázslatokkal. A visszafújás nem igényel Mp ráfordítást.

Mivel a varázslat lényege az időzítés, a tűzvarázsló csak akkor alkalmazhatja sikeresen, ha összpontosít a megfelelő időpontra. Ezt úgy teheti meg, hogy az adott harci kör elején bejelenti, hogy abban az esetben, ha tüzet használnak ellene, akkor Tűznyelést varázsol. Az adott körben mással nem foglalkozhat. És a varázslat Mana-pont igényét 1 E-re vonatkoztatva levonja. Ha a tűzzel való támadás bekövetkezik, akkor a varázslat létrejön, méghozzá a másodperc törtrésze alatt. Ha az elnyelendő tűz 1 E erősségű, akkor a varázslat nem igényel további Mana-pontokat, csak a további E-k után kell újabb Mana-pontokat áldozni a varázslatra. Ha ilyen támadás nincs, akkor a tűzvarázsló nem cselekszik semmit, és a Mana-pontok elvesznek.

Átformázás

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: egy Őstűz
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló e varázslat által képessé lesz más varázshasználók által idézett Őstüzet átformáljon a saját igényeinek megfelelő formára. A formázás tekintetében csak a Hat Iskolaformát használhatja, míg az átalakítandó tűz formája tetszőleges. Azok az Őstüzek, melyeket egy tűzvarázsló akarata irányít (lásd a tűzlényeknél, de ilyen a tűzgolyó és a tűzpenge is) nem reagálnak az átformázásra. A felhasznált mana elvész. Ezzel a varázslattal elképzelhető az a jelenet is, hogy a tűzvarázsló ellen harcoló ellenfélt körülvevő aura tűzkitöréssé alakul. Az erősségnek legalább annyinak kell lenni, mint az átformázni kívánt tűz erőssége. A személyes aura nem véd ellene, mert a tűzvarázsló misztikus tűzzel való kapcsolata miatt (melyet a varázslat által használ ki) olyan lesz, mintha az Őstűz a saját személyes aurájának lenne a része és nem az áldozaté. A tűzvarázsló maximum annyi erősséget képes átformázni, amennyi a Szalamandra Ösvény képzettség-szintje.

A Tűzkobra Ösvénye

A tűzvarázsló lángokkal való mély kapcsolatát jelképezi eme ösvény. Az ide tartozó varázslatok segítségével felfedheti a lángok titkát, és az Elemi Mágia tanait meghazudtoló hatásokat hozhat létre.

Őstűz észlelése

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 20 láb sugarú gömb
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló a varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy egy 20 láb sugarú kör összesen hány E-nyi Őstűz van jelen. Ez vonatkozik a tűz leplezett formájára is.

Tűzelemzés

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: 20 láb sugarú gömb
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló a varázslat segítségével egy 20 láb sugarú kör belül lévő, bármilyen színű működő tűzvarázslatról szerezhet információkat, megtudhatja E-jét és időtartamának hosszát. Ha a tűz nem őselemi, azaz nem mágia hozta létre, hanem természetes, akkor a varázslat ezt is felfedi a tűzvarázsló előtt, és a tűz E-jéről tájékoztatja. Természetes tüzek addig égnek, amíg van, ami táplálja őket.

Tűz teleportálása

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: 1

A tűzvarázsló képes az Őstűz teleportálására egy 20 láb sugarú körön belül. Csak az egész tüzet lehet teleportálni, részleteit nem. Ha kevesebb E-t áldoz rá a tűzvarázsló, mint amennyi E a tűz erőssége, akkor a varázslat nem jön létre.

Ha több a teleport E-je, mint a teleportálandó tűz E-je, akkor a többlet Mp-ok elvesznek.

Időtartam, formázás tekintetében a teleportált tűz a mérvadó.

Rémtűz

Mana-pont Költség: 3
Hatás Időtartama: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: szabad cselekedet
Ellenállás: fizikai
Erősség: 1

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán d3 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeket és kutakat, gyanús kőfülkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 láb sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb eloszlik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időtartama alapesetben 1 kör, de a Mana-pontok növelésével tovább növelhető, az erősségét nincs mód növelni.

Lángkitörés

Mana-pont Költség: 9
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: alkalmazó
Hatóterület: személyes
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Asztrális- és Mentális ellenállás
Erősség: 1

Ez a formula egyike a tűzvarázslók rendhagyó varázslatainak. Végrehajtása után a tűzvarázsló köteles Erősség-próbát dobni a célpont Asztrális és Mentális ellenállásával szemben – hogy személyes aurája ellenáll-e a varázslat romboló erejének. Ha az Erősség-próba az áldozat mindkét ellenállását meghaladja, sugarasan szétágazó tűznyelvek csapnak elő annak testéből, és lángrobbanásban enyészik el. Minden testi és szellemi energiája felszabadul a Lángkitörésben



A kitörés erősségéről a következő táblázat tudósít:

1 szint = 1E
2 Ép = 1E
3 Mp = 1E
4 Fp = 1E
5 Pszip = 1E

Ezt a varázslatot metamágusok nemzedékei tanulmányozták hosszú évszázadokon át, s végül arra a megállapításra jutottak, hogy a klasszikus mozaikelmélet szabályai szerint egyszerűen nem volna szabad léteznie. Megállapították róla, hogy a világegyetemben természetes állapotban jelenlévő mágikus energiákat használja a fizikai test szétfeszítésére. Az ily módon felszabadított nyers életerő csak mellékhatásként fejleszt óriási hő- és fényjelenséget.

A varázslat erőssége alap esetben 1E, ami a Mana-pontok többszörözésével maximum a tűzvarázsló Tűzkobra ösvénye szintjéig növelhető.

Belső tűz

Mana-pont Költség: 8
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: 1 személy
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

A varázslat akár a boszorkánymesterek tudástárát is gazdagíthatná, és közeli rokonságot mutat a Fémizzítás varázslattal. Testizzításnak vagy vérizzításnak is nevezhető. Nem tudni, mi okból, de az ordani rend csak néhány évszázada használja a varázslatot, régebbről egyetlen feljegyzés sem tesz róla említést.

A tűzvarázsló bármely személyre rábocsáthatja egy 20 láb sugarú körön belül. Ha a tűzvarázsló sikeres Erősség-próbát tesz a célpont Fizika Ellenállásával szemben, az égető élményben részesül. Ha a próba sikeres, a célponton d3 kör múlva a varázslat elhatalmasodik, s ennek látható jelei is megmutatkoznak. Az első körben elvörösödik, mintha magas láz gyötörné, szemmel láthatóan rosszul van, harcolni, varázsolni képtelen. A második kör végére a földre hanyatlik, vagy térdre esik és szó szoros értelmében tüzet (!) okád a földre. Lüktető fejfájásra és a testében – pontosabban az ereiben – fokozódó égető fájdalomra panaszkodik – ha jut rá ereje és ideje. Az égető kín őrjítően lüktet ereiben erősség-2 körig. Az első két körben körönként d3 Sp sebzést okoz, ami két körönként d3-al nő.

Például: egy 9-es erősségű varázslat esetén az első két körben az áldozat elvörösödik, és lehanyatlik, majd a sebzés az ezt követő első két körben körönként d3 Sp, majd a harmadik és negyedik körben körönként 2d3 Sp, az ötödik és hatodik körben körönként 3d3 Sp, és a hetedik körben 4d3 Sp. Az utolsó kör lejártával a kín és ekként a sebzés megszűnik, de az áldozatra még d3 percig a kábulat, majd újabb d3 percig a megrendült állapotok szabályai vonatkoznak. A megrendültség elmúltával az áldozat panaszmentes – ha él még.

A varázslat az erőssége alap esetben 1E, ami a Mana-pontok többszörözésével növelhető.

Tűzszem

Mana-pont Költség: 4
Hatás Időtartama: lásd a leírásban
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: Fizikai
Erősség: 1

Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelöljön egy pontot, ahol apró varázsjel keletkezik. Bal kezének hüvelykujját érinti a kiválasztott helyhez – annak lenyomataként keletkezik a varázsjel. A jel érzékel minden előtte tartózkodót, elhaladót, és ekkor – minden egyes alkalommal – tűznyilat lő ki. A Tűznyíl sebzése alaperősítéssel d3 Sp, de ez minden további 4 Mp után d3-al nő. Alapesetben a Tűzszem 1 láb távolságig érzékel és hat, a távolabb tartózkodókra hatástalan – a tűznyíl nyomtalanul elenyészik. A távolság is növelhető, minden 4 Mp által 1 lábbal. A tűznyíl a megnövekedett távolság ellenére sem lesz lassabb: ugyanakkor ér célba, mint alapesetben.

Például: 8 Mp-ért vagy egy 1 láb távolságra ható 2E erősségű és 2d3 Sp sebzésű Tűzszemet, vagy egy 2 láb távolságra ható 1E erejű, d3 Sp-t sebzőt lehet létrehozni. A hatóidő alapesetben 1 óra, mely szintén 4 Mana-pontonként növelhető 1 órával.

Tűzkapu

Mana-pont Költség: 9
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: lásd a leírásban
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: lásd a leírásban

A térmágia sajátosan egyedi felhasználási módja. A tűzvarázsló és minden személyes aurájához tartozó felszerelési tárgy „teleportál", a különféle

tüzek – mint manafókuszok – közti szimpatikus viszonyt kihasználva. Mivel a tüzek manafókuszáló tulajdonsága már önmagában rejtély a mágia bölcselői előtt, erre a varázslatra végképp nem várható tőlük elfogadható magyarázat – ez Ordan újabb meglepetése. A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül legalább 6E erősségű tűz lobogjon, kisebb erősségű tüzek képtelen továbbítani és fogadni a „teleportálót". A tüzek lehetnek közönséges vagy őselemi eredetűek – mind a továbbító, mind a fogadó oldalon.

Nem cáfol rá a mágia egyetemes törvényeire, hogy a tűzvarázsló csak olyan helyen tud megjelenni, ahol korábban már járt. Ha ott nem lobog legalább 3E erősségű tűz, a varázslat nem jön létre, azonban a Mana-pontok sem vesznek el. Kívánsága szerint megjelenhet a tűzben vagy bárhol, attól maximálisan 20 lábnak megfelelő távolságban is. A varázslat hatótávolsága végtelen, ennek csak világlátottsága szabhat határt. A varázslat erőssége (E) – újabb rejtély! – megegyezik a kiinduló és a fogadó tűz erősségének összegével (E), azaz legkevesebb 9E-nek (6+3) kell lennie. Tovább erősíteni 9 Mana-pontért 1E-vel lehet. A térmágiát hatástalanító védő-körbezáró varázskörök és -jelek ellenállnak a varázslatnak, ha erősítésük meghaladja azét.

A varázslat alapjául nem szolgálhatnak olyan tüzek és tűzhelyek – sem indulási, sem az érkezési oldalon -, melyek papi Áldás vagy Szertartás hatása alatt állnak, mint ahogy a szent tüzek sem. Ilyen esetekben a varázslat létre sem jön, így a Mana-pontok sem vesznek el.

Tűzrablás

Mana-pont Költség: 2
Hatás Időtartama: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Hatóterület: lásd a leírásban
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet
Ellenállás: -
Erősség: lásd leírást

A varázslat képessé teszi használóját arra, hogy varázslatát megformálva kevesebb manát használjon fel. A 20 lábon belül égő összes Őstűz E-jét felhasználhatja varázslatához, amik annak erősségét fogják ezentúl növelni. A tűzvarázslónak legalább 1 E erősségű varázslatot kell létrehoznia, és ahhoz hozzáfűznie annyi E Tűzrablást, amennyit szükségesnek lát. Minden E tűzrablás 20 lábon belül lobogó Őstüzek Éjéből kiolt 1 E-t. A tűz ezután a tűzvarázsló varázslatát erősíti. Ha több E Tűzrablást varázsolt, mint amennyi E Őstűz 20 lábon belül jelen van, akkor a Mana-pontok elvesznek.



A Tűzlényekre Vonatkozó Szabályok

Nem valódi idézésről van szó, csupán egy látványos tűzvarázslói praktikáról. A varázslatok különbözőek, néhány dologban azonban megegyeznek: a tűzvarázsló adott Mana-pontért „megidézi" a lényt. A tüzet valóban meg kell idézni, majd a kívánt lénnyé formázni. A lény a varázsló 20 láb sugarú körének tetszőlegesen meghatározott pontján materializálódik, és el sem hagyhatja azt – a tűzvarázsló csak itt képes összetartani, odakint azonnal megsemmisül. Ugyanez történik, ha a tűzvarázslót megzavarják a koncentrációban. Minden varázslat erősíthető – ez szükséges is, mivel a lényeket eredetileg 1 E Őstűz alkotja, mely 1 E Ősvízzel való találkozáskor kialszik. A lények nagysága és ereje is növelhető az erősséggel.

A fantomok csak Ősvízzel és mágikus fegyverekkel sebezhetők, ám utóbbiak sebzése feleződik rajtuk. A fegyverrel való sebzés a lények anyagát nem károsítja, formájukat azonban megbontja. Ha egy lényt fegyverrel győznek le, az adott E-nek megfelelően tűzkitöréssé alakulva tér meg a Tűz Elemi Síkjára.

A varázslat fenntartása folyamatos koncentrációt igényel; mivel a lények nem rendelkeznek' saját tudattal, irányítani kell őket. Ha egy tűzvarázslót megzavarnak lényének irányításában (például Ép sebet kap), a lény formája megbomlik, tűzkitöréssé lesz, ami az adott E-nek megfelelően sebez. Ha a harc közben a tűzvarázsló Fp sebet kap, Összpontosítás próbát tehet (15-ös célszám ellen), sikerül-e a lényt a megfelelő formában tartania. Ha elvéti, a lény szétesik. A második sebzés alkalmával a tűzvarázsló újra Összpontosítás próbát tehet, de már 20-as célszám ellen, a harmadik alkalommal a próba 25-ös célszám ellen megy, és így tovább. A tűzlények, ha Ősvízzel semmisítik meg őket, természetesen nem változnak tűzkitöréssé, hanem az Ősvízzel együtt elenyésznek. Ugyanezt teszik, ha lejár a varázslat időtartama, mely a tűzvarázsló Márid ösvény szintjétől függ. Ekkor a tűzlény minden az időtartamot meghaladó új körben elveszt 1d3 Ép-t. A tűzvarázslónak óvatosan kell megsemmisítenie a lényt, különben az anyag kitörhet uralma alól. A tűzlény egészen addig képes harcolni, amíg Ép-i el nem fogynak. A tűzvarázsló az időtartam lejárta előtt bármikor tűzkitöréssé alakíthatja lényeit. Egy tűzvarázsló egyszerre csak egy tűzlényt irányíthat, ez is felemészti figyelmének mintegy 90% -át.

Minden tűzlényre jellemző, hogy az Őstűz, amivel fizikai kapcsolatba kerülnek, megszűnik eredeti formájában létezni: magukba olvasztják, így a tűzvarázsló, amennyiben lényének létét veszélyeztetve érzi, irányíthatja azt a 20 lábon belül lévő Őstüzek felé, hogy érintkezzen velük, s új erőre kapjon. A tűzvarázsló nem képes a varázslat időtartama alatt varázsolni, így nem tudja lényét tűzvarázslatokkal erősíteni. A varázslat időtartama alatt a tűzvarázsló nem varázsolhat, harcolni is képtelen – koncentrálnia kell.

Minden tűzlény immunis az Asztrál- és Mentálalapú varázslatokra, nemkülönben a mérgekre. A természetes anyagok mágiájára is immunisak: kiterjed rájuk a tűzvarázsló személyes aurájának védelme. Ősläg, Ősföld és Elemi erő csak Fp veszteséget okozhat nekik, az őselemek E-nként d3-at, az Elemi erő nagyságának függvényében.

Harc a tűzlényekkel

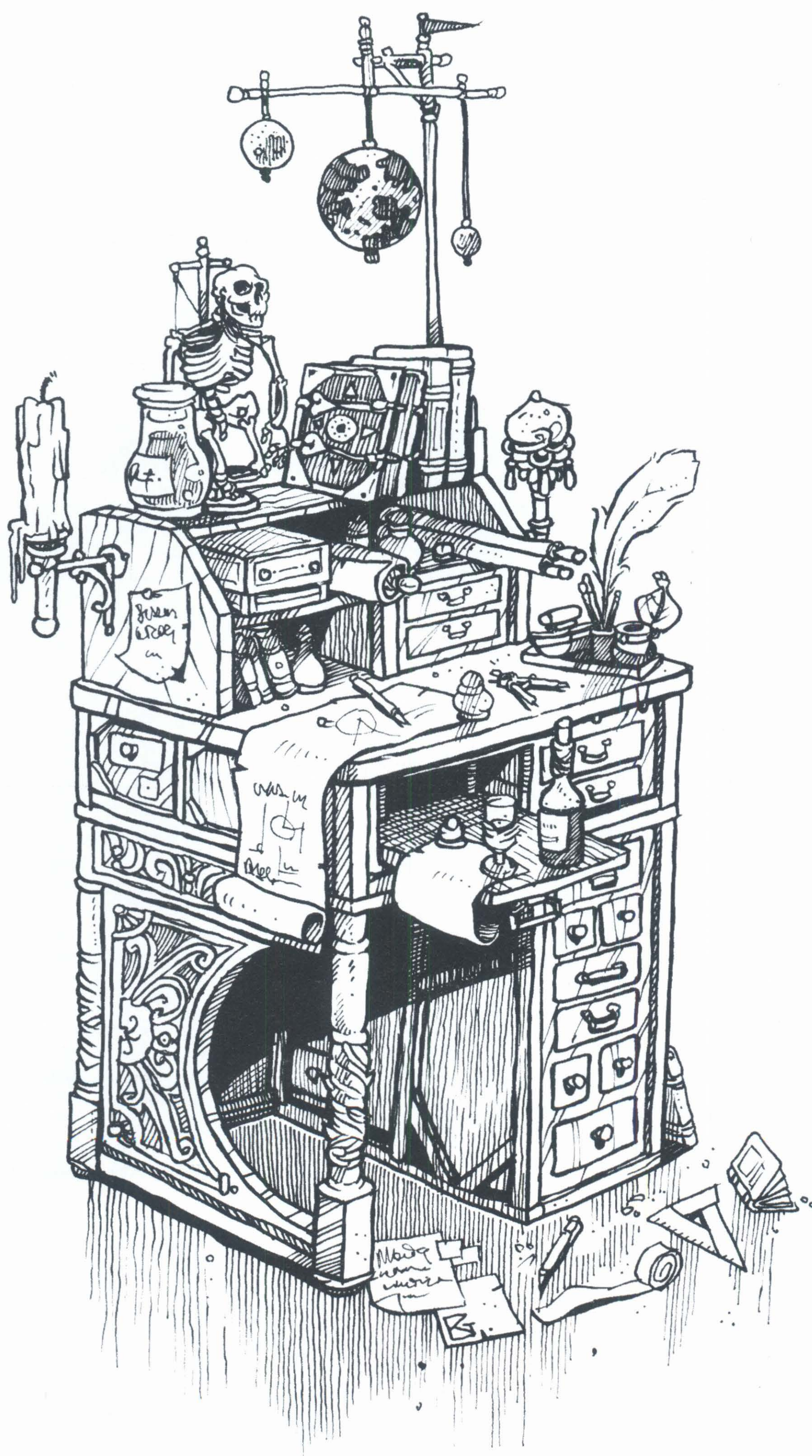
A tűzfantomok más rendszerben sebződnek, mint a közönséges élőlények. Minden tűzlény rendelkezik Ép-vel és Fp-vel, ez azonban nem jelenti, hogy érzékelik is a fájdalmat. Fp-jük a tűzvarázsló mindenkori Akaraterejének háromszorosával egyenlő – ez az érték azt jelképezi, mennyire tartós a forma, melybe megidézték őket. Ha elfogynak az Fp-k, a fantom elveszti formáját, és tűzkitöréssé alakul.

A lények Ép-je egyenlő az a tűzvarázsló Akaraterejével. Az E növekedhet őstűzzel való találkozáskor, illetve csökkenhet Ősvíz és fehér tűz által. Ép veszteség a tűzlényeknél nem okoz Fp veszteséget. A fegyverek csak Fp-t sebezhetnek rajtuk, túlütés esetén is. Ha túlütésre kerül sor, a fegyver kidobható maximális sebzése szerint sebez, hosszúkardnál pl. 10-et.

A tűzlények harci értékeinek meghatározásakor a tűzvarázsló (fegyver nélküli) alapértékeihez +2 járul, ehhez adandó a tűzvarázsló szintje és a lény Harcmódosítója.

A lények felettébb gyorsak, 100 lépést képesek egy körben megtenni.

A lények, ha találnak, mindig annyi E-s Őstűznek megtelelően sebeznek, ami testüket alkotja. Ha túlütnek valakit, azon mintegy keresztülfolynak, s a teljes testfelületet érintő égési sérülést okoznak. Az így okozott sebzés duplázódik. A lények csapásaival szemben nem védenek nem-mágikus vértek, ezek SFÉ-je nem érvényesül. A mágikus pajzsok VÉ-jét nem kell levonni, a mágikus vértek SFÉ-je azonban levonandó a sebzésből.



Kyr eredetű mozaikmágia

Kyr eredetű mozaikmágia

A mágia összetett tudásterület. Egyesek csak „Titkos Tudomány"-ként hivatkoznak rá, melynek elsajátítására és tökéletes megértéséhez gyakran egy élet is kevés.

A M.A.G.U.S. mágiarendszere az úgynevezett mozaikmágia épül. Ez annyit tesz, hogy a varázslatokat alkotóelemekből – mozaikokból építhetjük fel. Ilyen meghatározható mozaik, hogy milyen hatást, milyen hosszan, mikor, meddig és milyen erővel kívánunk létrehozni. Ez rengeteg lehetőséget ad arra, hogy egyedi varázslatokat és hatást érjünk el egyszerű alkotókövekből felépítve a varázslatunkat. Ahhoz, hogy megismerjük az Yneven élő varázslók eszköztárát, meg kell értenünk, hogy milyen elvek és normák szerint élik mindennapjaikat.

Az Univerzum felépítése

Rafus de Megalon, lar-dori magiszter ekképpen értekezik a Kyr alapú mozaikmágiában kanonikus világképről:

Fontos tan, hogy a Mindenséget Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külsők szolgálnak otthonul az Isteneknek, a Belsők összessége adja ki a Világegyetemet. Ez legutóbbinak hármas természete van, Anyagi Síkokból, Asztrál- és Mentálsíkokból épül fel. Illetve Ynevnek van még egy sajátsága, ugyanis egy Álomsík is körbeöleli, amit az ismerői Antissként is emlegetnek.

Anyagi Síknak nevezzük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag (szubsztancia), mint minőség előfordul. Ezen síkok számossága végtelen; Ynev világa csak egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van az Anyagi Síkon. Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elég annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi Teste, ezért azok összességét az ő Asztráltestének nevezzük. Az a lény, aki mentes minden érzelemtől, nem rendelkezik Asztráltesttel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentálsík sokban hasonlít az Asztrálhoz, értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentáltesttel, így jelen vannak a Mentálsíkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek *Mentáltesttel*, tehát nem léteznek a Mentálsíkon sem.

Az állati ösztönöket még nem nevezhetjük teljes értékű mentális létnek; az állatok Mentálteste inkább csak afféle csíra, amely már magában hordozza az ígéretet, de még nem teljesedett ki.

Az olyan teremtményekre, melyek nem rendelkeznek Asztráltesttel, hatástalan az Asztrálmágia, az affélékre pedig, melyek Mentáltesttel nem bírnak, a Mentálmágia nem hat.

Az Antiss, más néven Tükörvilág, ahogy a pórok emlegetik, egészen ősi dimenzió. Egyidős a teremtés azon mozzanatával, amikor az istenek mentális és asztrális képességekkel ruházták fel a teremtményeket, hogy határt szabjanak a démonok befolyásának. A szándékok és az érzelmek igen fontos szerepet játszottak a teremtmények és az égiek viszonyában: amit nappal nem tudtak, éjszaka formálódott meg képzeletükben. Megszülettek az álmok, amelyekben a teremtmények megtehették mindazt, amit az anyagi világban soha.

Az Antisson – mivel nem anyagi sík – egészen másképp működnek mindazok az energiák, amelyek Ynev lakóinak nagy részének mindennapjait meghatározzák. Noir papjain kívül csupán az itt lakók képesek elegendő energiát meríteni a varázslataikhoz, más varázslatok egyszerűen nem jönnek létre. Vannak persze más módszerei is a Tükörsík formázásának, ám ezek már egyáltalán nem mágikus praktikák – az Antiss valójából fakadnak.

Az eddigiek alapján az Olvasónak már lehet némi fogalma a Mindenség felépítéséről. De, ha itt megállnánk a bemutatott tudás, csak törékeny vázat adna ki, ami nem nyújthat magyarázatot a létező dolgok működésének titkaira. Ezért tovább kell mennünk, és meg kell ismerkednünk néhány további fontos fogalommal.

Az egész Mindenséget körülveszi, áthatja egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. Manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud a létezéséről, és még a legnagyobb tudorok is találgatásokba bonyolódnak működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól. A Manahálóban áramló energiát a varázstudók Manának nevezik.

Megjegyzem, hogy a godoniak – természetesen – elutasították a Mana szakrális eredetét, míg ez ma bevett tan több dorani magiszternél is és a legtöbb egyetemen. Ehelyütt nem foglalnék állást eme kérdésben.

A Mana egy a Mindenséget alkotó négy fundamentum közül, ezeknek a létéről – ha valóban léteznek egyáltalán – csak féltucatnyi bölcs tudhat Ynev hatalmas kontinensén a Hetedkor végén, annyira rejtett és misztikus ismeret ez. A godoniak tehát négy ilyen fundamentumot különböztettek meg – érdekes módon, például a kyrek is hasonló következtetésekre jutottak a mozaikmágiájuk elméleti taglalásakor, csak a megnevezések és a megközelítés volt más – ezek tehát a Mana, a Tér, az Idő és az Elemi Erő. Azért nevezték fundamentumoknak őket, mert feltételezték, hogy ezek nem bonthatók tovább semmilyen más aspektusra, vagy jelenségre. Lássuk sorra, hogy mik is ezek.

A Mindenség a Térben és az Időben létezik, ezeket áthatja a Manaháló -amelyben a mana áramlik és a varázslatok terjednek – és az Elemi Erő, amely a Mindenség teremtéséből fennmaradt ősi mozgás, talán attól a lénytől származhat, aki először adott lendületet egy planétának a végtelen térben. Enélkül minden statikus és halott lenne, de itt már túlléptünk a halandók által felfogható misztériumokon. Térjünk hát vissza az eredeti gondolatmenetünkhöz.

A Test és a Lélek viszonya

Rafus de Megalon mester az alábbi módon vélekedik a Test és Lélek viszonyáról:

„... Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek bár emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk: nem több lélekcsíránál. A lélek az isteni szférákból származik, ezért halandó azt le nem másolhatja – nem teremthet lelket – és nem is pusztíthatja el: a lélek halhatatlan.

A lélek nagy utat jár be megfogantatásától kezdve. Folyamatosan fejlődik, változik és talán még öregszik is. A lélek aggkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járhatunk az igazsághoz, ha azt valljuk: elfekben és mágusokban lakozik. Ez a folyamat a lélekvándorlás.

Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Anyagi Teste ilyenkor valamilyen növényi alakban jelenik meg, majd rovarlét különféle állomásain válik egyre bonyolultabbá, egyre kifinomultabbá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, ekkor már nem pusztán Anyagi, de általában az Asztrális Teste is jelentősnek mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test; megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely tudatnyi porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, még inkább a Mágusok, már öreg lélekkel bírnak.

Mint láthattuk, mind az Asztrál Test, mind a Mentál Test a Lélekből fakad, ez minden halandóra igaz. Egyedüli kivételek talán a démonok, akik valami egészen mással bírnak, amit egyetlen jóérzésű teremtmény sem nevezne léleknek, de funkcióját tekintve mégis hasonló módon működik. Még az orkok és goblinok is bírnak lélekkel, ami viszont – ellentétben a többi halandóval – haláluk pillanatában semmivé foszlik.

A Tudat asztrális és mentális megnyilvánulás első pillantásra egyenértékűnek tűnik, de megcáfolni látszik olyan teremtmények létezése, akik nem rendelkeznek Asztrális Testtel és mégis a lélekvándorlás magas fokán állnak. Tehát az Asztrál Test olyan sajátosság, amely nem feltétlenül akadályozza a lélek fejlődését, de a legtöbb esetben lényegesen hátráltatja azt.

A lélek több módon is védelmezi azt a formát, amiben éppen létezik. Az állati, és annál fejlettebb létformáknál Személyes Aurát sugároz ki, amely megvédi az Anyagi Testet a közvetlenül rá ható varázslatoktól. Ezért nem lehet a tárgya a Természetes Anyagok Mágiájának, vagy a testen belülre irányított fizikai rombolásoknak. A lélek ezen védelmét le lehet győzni, ha valamilyen módszerrel sikerül előtte elaltatni magát a lelket.

A Személyes Aura elkerülhetetlen velejárója az, amit a varázshasználók egyszerűen Szimpatikus Hatásként emlegetnek. A Személyes Aurán alapuló Szimpátia azon alapszik, hogy minden olyan tárgy, ami egy Személyes Aura része volt, akkor is kapcsolatban marad az eredeti Aurával, amikor már fizikailag nem része annak. Ez a kapcsolat a manahálón keresztül áll fent. És lehetséges rajta keresztül hatni az eredeti gazdájára varázslatokkal és egyéb praktikákkal.

A lélekvándorlás ennél is magasabb fokain – amikor lélek a teremtmény már képes a Tudatával mágikus energiát fókuszálni – a lélek a Személyes Aurához hangolja az elmében tárolt manát, így arra más egészen addig nem képes hatni, amíg az újra fel nem szabadul és át nem áramlik a manahálóba. Az ilyen módon tárolt mana csak varázslat által szabadítható fel, vagy miután a lélek elhagyta az Anyagi Testet; ezt használják ki sok emberáldozó vallás papjai. Érdemes megemlíteni, hogy az od energiát is ilyen módon hangolja a lélek az ősfajok esetében, így az is csak hasonló esetekben nyerhető ki.

Attól kezdve, hogy a lélek Mentáltesttel bír, közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni; mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró halandó megtanulhatja, miként emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét.

A Mentáltest tehát felruházza a halandót a Pszi alkalmazásának csodálatos lehetőségével. Ebből viszont az következik, hogy nincs olyan teremtmény, aki Mentáltest nélkül Pszit lenne képes használni.

A végén említést kell még tenni az isteni szférákból származó és szintén minden élőlényben megtalálható adományról: az élet princípiumáról. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan – egyébként minden szempontból tökéletes – testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a természet.

A halál pillanatában a testből eltávozik az élet princípiuma, míg, ha csak más, élettelen anyaggá alakítják, megmarad valahol az új anyagban is, pusztán a háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor szintén jelen lesz."

A mágia művészete

Sokan, sokféleképen próbálták meghatározni, mi is a mágia-tudomány – mint szakterület – jól körülhatárolható fogalma.

A Mágia-tudomány – vagy ahogy ismerői a varázslók nevezik: művészet – a körülöttünk lévő Világmindenség törvényeivel, szabályszerűségeivel, s e természeti törvények áthágására képes láthatatlan erőterek vizsgálatával és uralásával kapcsolatos kutatások, kísérletek és formulák összessége.

A varázslóknak, kik egy élet munkáját szentelik annak, hogy a világmindenség törvényeinek működését megértsék, gyakran adatik meg, hogy ifjú korukban olyan erőknek parancsolhatnak, melyekről korábban nem is álmodhattak.

Azonban ne tévesszük szem elől, hogy a varázslók tanulásának nem ez a célja, hanem a folyamatos megismerés, felfedezés, tanulás. Számos varázstudó életében eljön az idő, amikor úgy érzi, hogy saját szobája, egyeteme által behatárolt élete nem nyújt elég alkalmat a megismerésre, s tovább kell lépnie. Ez azonban nem feltétlen jelent hatalomvágyat, sokkal inkább kíváncsiságot.

Vannak természetesen olyanok, akik idő előtt megfáradnak a tanulásban, s mégis inkább világi dolgok felé fordulnak. Belőlük lesznek a bérvarázslók, az udvari mágusok, a mágiahasználó kalandozó-varázslók.

Varázslatok

A varázslók varázslataikat úgynevezett mozaikokból állítják össze. A mozaikokból összerakott varázslat egy egésznek minősül, Mana-pont költsége a beleillesztett mozaikok Mana-pont költségének összege. A mozaikmágusok – hasonlóan a tapasztalati mágia művelőihez – a mágikus energiák felszabadítása közben varázsszavakat mormolnak, s közben bal kezük mutatóujjával láthatatlan rúnákat írnak a levegőbe. Azonban, míg a felhasználói mágia gyakornokai ezek egyikét sem hagyhatják el, úgy a mágia működését átlátó varázslók a fenti összetevők egyikét – és csak egyikét – elhagyhatják. Ekkor azonban a mágia megidézésének ideje a duplájára növekszik (szabad cselekedetből egyszerű cselekedet, mozgás-értékű és egyszerű cselekedetből teljes-körös cselekedet; teljes-körös cselekedetből pedig 2 kör lesz, a több körös varázslási idő pedig duplázódik).

Egy mozaik varázslási ideje általában egy egyszerű cselekedet (ez a mozaik leírásából kiderül), azonban a varázslónak lehetősége van arra, hogy egy egyszerű cselekedet keretében több mozaikot kapcsoljon össze, és hozzon létre. Ebben az esetben a többi mozaik létrehozása szabad cselekedetnek minősül – lényegében egy egyszerű cselekedet keretében tetszőleges számú mozaikot fűzhet össze (amennyiben azok egy varázslatnak minősülnek).

Az ilyen több mozaikokból összerakott varázslatoknak két fajtája van.

Az első esetben a varázsló a több mozaikot egy varázslatba gyúrja össze, és a továbbiakban a az így egybegyúrt hatások egy varázslatnak számítanak. Ilyenkor az összes mozaikot együtt kell megformázni az alapmozaikokkal, s az összes mozaik hatótávja, ideje, és hatóterülete megegyezik – az alapmozaikok költségét ilyenkor egyszer kell csak kifizetni.

A másik lehetőség, ha a varázsló különböző varázslatokat külön-külön formázza meg az alapmozaikokkal. Ekkor minden hatás teljesen eltérő lehet, tehát tulajdonképpen nem történik más, mint az, hogy a varázsló több varázslatot hoz létre egy kör alatt. Azonban az egyszerű cselekedeten kívül ilyenkor legfeljebb annyi szabad cselekedetet használhat arra, hogy másik varázslatot hozzon létre, amennyi az adott körben a szabad cselekedeteinek száma.

További megkötés mindkét esetre, hogy egy körben egy iskolához tartozó varázslatok összes Erőssége nem haladhatja meg a varázsló adott iskolában elért képzettség szintjét. Tehát egy 10-es Elemi- és 10-es Mentálmágiával rendelkező varázsló az első metódust alkalmazva létrehozhat egy 10-es Erősségű Félelem (sötétségtől) kupolát egy 10-es erősségű Sötétség-kupolával kombinálva. (Ekkor az alapmozaikok költségét csak egyszer kell kifizetni). Vagy a második metódust alkalmazva létrehozhat egy 10-es Erősségű tűzkardot, és egy 10-es erősségű félelmet (tűztől) – természetesen mindkettőnél külön-külön meghatározva a ható-távot, -időt, és -formát. Létre hozhat akár 4 darab 2-es Erősségű tűzkardot is (amennyiben 3 szabad cselekedettel rendelkezik, és Időmágia iskola képzettsége legalább 15. szintű), mivel az összes erősség nem haladja meg a 10-et. Azonban két 6-os erősségűt nem hozhat létre, mivel az 12-es szintű Elemi-mágia ismeretet igényel.

Összpontosítást igénylő varázslatok: A varázslatok létrehozása összpontosítást követel a varázsló részéről. Ezen felül, bizonyos varázslatok fenntartása is folyamatos összpontosítást igényel (részletekért lásd a Mágiarendszer alapjait tárgyaló fejezetet

Mozaikok tulajdonságai

A mozaikmágia biztosította korlátlan hatalom nem pusztán a varázslat mozaikok potenciáljában, vagy a mozaikok sokszínűségében rejtőzik. A hatékonyság abból az egyszerű tényből adódik, hogy a varázslók nem csupán felhasználói a mágia ezen formájának, hanem letéteményesei a tudásnak, mely lehetővé teszi a mozaikok tetszőleges testre szabását. Ez által a mozaikokat, mint egyfajta sablont használják végleges – egyéni – varázslataik kialakítására.

Minden mozaiknak hét fő jellemzője van. A mana formába öntésekor meg kell határozni, hogy a mozaik mely síkon fejtse ki hatását (ez lesz a varázslat Típusa) és mi legyen a pontos Hatása. Mekkora legyen a varázslat átütőereje amennyiben olyanra hat, aki nem kívánja a hatást (ez a mágia Erőssége) és mekkora legyen a hatásának erőssége (Hatás erősség). Meg kell határozni továbbá a varázslat Időtartamát, a Hatóterületét, valamint a Hatótávját (ez utóbbi három tényezővel foglalkoznak az Alapmozaikok).

A mozaikok hét tulajdonsága:

- **Típus**
- **Hatás**
- **Erősség**
- **Hatásfok**
- **Időtartam**
- **Hatóterület**
- **Hatótáv**

A varázslatok Típusa és Hatása

A mai mozaikmágiának nyolc alapvető iskolaformáját ismerjük és különböztetjük meg aszerint, hogy a varázslat a környező világ mely területeire gyakorol hatást.

Ezek a következők lehetnek:

- Elemi mágia
- Természetes anyagok mágiája
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Időmágia
- Térmágia
- Nekromancia
- Metamágia.

A varázslat Hatását a varázsló úgy tudja befolyásolni, hogy az adott iskolába tartozó varázslat-mozaikok közül kiválasztja a neki megfelelőt, és ezután a hatáshoz meghatározza a szükséges Erősséget, Időtartamot, a Hatóterületet, továbbá a Hatótávot.

Minden varázslat formula hatásának kiteljesedésekor megpróbálja áthágni a világegyetem íratlan törvényeit, s ez által felülírni a természet törvényszerűségeit. Ez által minden mágiaforma bizonyos ellenállásba ütközik létrehozásának pillanatában, s hogy ezt mennyire tudja legyűrni, erről tájékoztat a varázslat erőssége.

A varázslatok hatásfoka azonban nem minden esetben egyezik meg a varázslat Erősségével. A varázsló képes ugyanis előre meghatározni, hogy a mágia, miután sikeresen felülkerekedett a természet törvényein, mekkora hatást fejtsen ki. Eme Hatásfok azonban nem lehet nagyobb, mint a varázslat eredeti erőssége.

Tehát a varázsló megteheti, hogy egy tapasztalt harcosra megidéz egy tűzcsóvát 20-as Erősséggel, amivel sikerül túlütést elérnie, s ezáltal a harcosnak Ép sebzést okozni. Azonban a varázsló nem akarja megölni a harcost, csak példát statuálni, s így eredetileg meghatározza, hogy a varázslat a hatás létrejötte után 5-ös hatásfokúként fejtse ki a hatását. A varázslat 5d3-at sebez, s a harcos ettől nem hal meg, de nyilvánvalóvá válik számára a varázsló hatalma.

Másik tipikus példa, amikor az ismerősei körében lévő személyre a varázsló Asztrálmágiát idéz meg. Szükséges, hogy a varázslatnak nagy Erősítése legyen, hiszen ellenkező esetben a mágia nem fejtené ki a hatását, azonban ha a hatásfok is nagy, úgy a közönség pillanatok alatt felfedezheti a mágikus befolyást. Így a varázsló csak finoman teszi szimpatikussá magát az alany szemében, akinek a viselkedése nem változik meg gyökeresen.

A varázslónak a varázslat és a hatás erősségét is a létrehozás pillanatában kell meghatároznia.

A varázslatok Erősségét a belefektetett mana mennyisége határozza meg. Minden mozaik alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt, a varázsló, a mozaik Mana-pont költségének többszörözésével növelheti. Tehát, ha egy varázslat mozaik 4 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 20 Mp-ba kerül. (4 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 4, azaz 20 Mp.) Amennyiben a varázslat Erősíthetősége ettől eltér, úgy az az adott mozaiknál feltüntetésre kerül.

A varázsló az egyes iskolákhoz tartozó mozaikokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képzettsége. (Tehát, ha a varázsló 6. szintű Elemi mágiával bír, akkor az Elemi mágia típusú mozaikjait maximum 6 E-vel hozhatja létre

Alapmozaikok (*Hatóidő, Hatóterület, Hatótáv*)

Az alapmozaikokat – épp úgy, mint a többi mozaikot – be kell építeni a varázslatba, azonban ezen mágiaformák nem az eredeti hatástól függetlenül, hanem annak részeként épülnek bele a többi mozaikba, így létrehozásuk nem minősül cselekedetnek (lásd: Harc fejezet – Nem cselekedetek)

Alapból egyetlen varázslat formula sem tartalmaz hatóidőre, hatótávra, vagy hatóterületre vonatkozó információkat, így minden varázslat testre szabása azonos módon történik: A varázsló az alapmozaikok közül választja ki a megfelelő hatást keltő formulát.

Hatóidő

A varázslat hatóideje szabályozza, hogy a mana meddig fókuszálódjon az anyagi síkon. A varázslathoz felhasznált plusz energia ahhoz kell, hogy az időtartam alatt biztosítsa a mana megkötését, s ezáltal kitoldja a hatóidőt.

Amennyiben egy varázslat hatásának kiteljesedése kötött idejű, úgy legalább annyi Mana-pontot kell költeni az időtartamra, hogy a Mana-ponthoz tartozó Hatóidőbe beleférjen a mágia lefutása. (Például Átváltoztatás mozaik: Emberből törpe 3 kör az átváltozás. A táblázatban azonban a legkisebb költségű, amibe még belefér az 5 kör – 5 mana. Emberből apró állat, 6 kör, s ehhez már 1 perces időtartam szükséges) Ekkor az Erősítés csökkenése táblázat figyelmen kívül hagyható. (lásd: További koncentrálást igénylő varázslatok, Mágiarendszer)

A hatóidő mozaik varázslási ideje attól függ, hogy milyen hosszú ideig szeretné általa a mozaikmágus a varázslatát fenntartani. Eltérően a többi mozaiktól, ez a varázslási idő nem adódik össze a mozaikokéval, hanem amennyiben a Varázslási Idő oszlopban található időtartam több mint az egész varázslat varázslási idő igénye, úgy a minimális varázslási időt ezen oszlop szolgáltatja. Pillanatnyi varázslatnak csupán azon mozaikokat lehet formázni, melyeknél ez a leírásban szerepel, továbbá ezeket csak pillanatnyinak lehet formázni. A hatóidőt bizonyos különleges képességek módosíthatják.

Vannak olyan mozaikok, melyek hatásának kiteljesedése – bár létrehozásuk szabad cselekedetnek minősül – nem azonnal következik be. (például az Átalakítás, vagy a Transzmutáció mozaikok). Ezen varázslatoknál a hatóidő legalább annyi kell legyen, mint a hatás kiteljesedése, egyébként a varázslat nem jön létre (lásd: Hatóidő). Ilyenkor a hatás tényleges időtartamát úgy kapjuk meg, ha a hatóidőből kivonjuk a kiteljesedés idejét.

Időzítés: Az alapmozaikok között speciális szerepet tölt be az időzítés varázslat. Az időzítés is a varázslat idejére hat, de nem a végpontját – és ezáltal a hosszát – hivatott meghatározni, hanem a kezdetét. Az időzítés alapmozaik egy szabad cselekedetet igényel, és mellette egy rendes hatóidő alapmozaikot is kell rendelni a varázslathoz.

Hatóidő	Mana-pont	Varázslási Idő
Pillanatnyi*	+0	Nem cselekedet
1 kör	+1	Nem cselekedet
2 kör	+2	Nem cselekedet
5 kör	+5	Nem cselekedet
1 perc	+10	Mozgás-értékű cselekedet
2 perc	+15	Mozgás-értékű cselekedet
5 perc	+20	Mozgás-értékű cselekedet
10 perc	+30	Teljes Körös cselekedet
30 perc	+40	5 kör
1 óra	+50	1 perc
3 óra	+55	5 perc
6 óra	+60	5 perc
12 óra	+65	10 perc
24 óra	+70	10 perc
1 hét	+75	1 óra
1 hónap	+80	3 óra
1/4 év	+85	3 óra
1/2 év	+90	3 óra
1 év	+95	1/2 nap
Örökkévalóság	+120	1 nap
Időzítés**	+10	Szabad Cselekedet

* a pillanatnyi hatóidejű varázslatok Erőssége csak a felének számít, mivel ezek olyan rövid ideig léteznek, hogy nincs idejük rendesen kifejteni hatásukat
** Az Időzített varázslatok szabályait lásd külön.

Hatóterület

Minden mozaik rendelkezik célponttal, s így hatóterülettel is. Vannak mozaikok, melyeket csupán formázni lehet, és vannak olyanok, melyeknek hatóterülete csupán személy vagy tárgy lehet (ilyen lehet némely Jelmágikus mozaik). Akadnak olyan varázslatok is, melyek hatóterülete az adott mozaiknál leírt speciális terület (pl.: Szimbólumok – aki ránéz, vagy Térkapu – aki átmegy rajta).

Amennyiben a varázsló olyan varázslattal hat több emberre, mely további koncentrációt feltételez (pl.: Akaratátvitel – kupola-forma) úgy a sokaságból véletlenszerűen kiválasztott annyi emberre tud hatni, amennyi az Intelligencia bonusza.(Tehát 18-as Intelligenciával (+4) egy 20 fős tömegre alkalmazott akaratátvitel-szőnyegben a 20 főből véletlenszerűen meghatározott 4 főt tud az akaratával irányítani). A hatóterületet bizonyos különleges képességek módosíthatják. A hatóterület alapmozaik Mana-pont költsége – a szokásostól eltérően – nem egy adott érték, hanem attól függ, hogy mekkora annak a mozaiknak a Mana-pont költsége, amelyiknek a hatóterületét meghatározza. Így a Mana-pont költségnél egy szorzó-szám van megadva, amellyel a hatásmozaik Mana-pont költségét be kell szorozni (a x1 szorzójú hatóterület alapmozaikok lényegében nem kerülnek Manapontba)

Hatóterület	Mana-pont
Személy	személyenként x1
Tárgy	tárgyanként x1
Formázás (Aura)	x1
Formázás (Kard)	x1
Formázás (Nyíl)	x1
Formázás (Szőnyeg)	lábanként x1
Formázás (Fal)	2 lábanként x1
Formázás (Kitörés)	x2
Formázás (Zápor)	lábanként x1
Formázás (Kupola)	lábanként x2
Formázás (Sátor)	lábanként x1
Formázás (Csóva)	x1

* Érintő támadást igényel (lásd: Harc fejezet – Érintő támadás)

Formázások

Formázásnak nevezzük azon hatóterületeket, melyek a mágia hatását nem egy személyhez vagy tárgyhoz kötik, hanem a tér egy olyan részéhez, amire a varázsló hatni tud. A formázásokat – mivel elfszabásúak alkották – többnyire valamely ismert jelenségről, fogalomról, tárgyról mintázták (nyíl, kard, eső, sátor, stb.).

A formázások általában a tér egy fix pontjához kötődnek, de van, amikor egy tárgyhoz vagy személyhez kapcsolódnak. Ez az összeköttetés a varázslat létrehozása után nem módosítható. (Azaz a köteléktől nem lehet elmozgatni a varázslatot.)

A formázott varázslat arra fejti ki a hatását, aki, vagy ami keresztezi a formázott alakzatot. Kard esetén, akit eltalál, eső esetén, akire ráesik, aura esetén azt, aki meg akarja érinteni a varázslat alanyát. Ezen felül természetesen a varázslat látható megnyilvánulásai zavarhatják azon karakterek érzékeit, akik a közelben vannak. Pl.: a Sötétség aura, megakadályozza a ki-be látást, a Tűzaura is zavarhatja, azonban a víz már kevésbé, s a levegő egyáltalán nem. Más tekintetben viszont a formázott varázslat nincs hatással arra, akihez kötötték (Tűzaura nem éget, stb.). Bármekkora legyen is a formázott varázslatok hatóideje, hatásukat csak addig fejtik ki a velük kapcsolatba kerülő egyes személyekre vagy tárgyakra, amíg azok érintkezésben vannak velük – ez gyakorta csak pillanatnyi időtartamot jelöl. A hatóidő alapmozaikkal meghatározott időtartam ebben az esetben nem a személyekre és tárgyakra kifejtett hatás időtartamát jelöli, hanem hogy maga a varázslat mennyi ideig marad fenn az adott formában.

Aura

A célpont testét a varázslatot fókuszáló mágikus Aura övezi. A varázslat arra fejti ki E-jével megegyező hatását, aki az aurát keresztezi (ez nem lehet az alany). Így védelemre használható (pl.: elemi-erő aura), vagy másokra az által, hogy a varázsló megérinti az áldozatokat.

Kard

A varázsló a létrehozott varázslattal körbevehet egy tetszőleges fegyver méretű tárgyat, illetve annak egy részét. (Ez lehet kard, Varázspálca, Vasalt székláb, stb.) Szükséges, hogy a tárgynak legyen legalább két jól elkülöníthető része. Az egyik részen a varázslat nem hat, így itt meg lehet fogni a tárgyat, míg a másik oldalon a varázslat E-jének megfelelő hatás gyakorol azokra, akik a tárggyal érintkeznek.

A fegyver nem számít ettől mágikusnak, s egy elemmel átitatott fegyveren lévő varázslat sem sebez a túlütés szabályai szerint (még ha a karddal túlütés is lenne), csupán ha a varázslat hatásfoka is túlütésnek számít. A páncélok SFÉ-je ez esetben érvényesül.

Nyíl

Időtartama: Pillanatnyi

A varázsló ujjából (Zóna Varázsjel esetén a varázsjelből, Távolba hatásnál a semmiből, Szimpátiánál a szimpatikus mágia célpontjából) egyetlenegy, mágikus-hatással átitatott nyíl-lövedék tör elő. Ha eltalálja a megcélzott áldozatot, a varázslat kifejti hatását a varázslat E-jével.

A nyíllá formázott varázslattal távolsági érintő támadást kell tenni – +6 TÉ módosítóval -, és csak sikeres találat esetén, van esélye hatni a célpontra. A nyíl egyenes vonalban halad, és a távolsági harc rendes szabályai vonatkoznak rá. Az útjába kerülő tárgyak csökkenthetik vagy ki is olthatják a nyíllá formázott varázslat hatását (pl. vízfalon elenyészik a tűznyíl, stb.), illetve bizonyos akadályok meg is állíthatják röptét. Amennyiben a varázslat sebző-típusú, úgy SFÉ véd ellene.

A nyíl hatótáv-egysége 20 láb (így ha a varázsló valamilyen Asztrál- vagy Mentál-mozaikot formáz nyíl alakba, úgy „Zóna" hatótávval is tud a zónán kívül hatni).

Szőnyeg

A varázsló a létrehozott mágiát nagyobb területen osztja el. Ezt csak egyenletesen teheti, és a terület formáját sem határozhatja meg; az minden esetben szabályos kör. Ezt a kört nevezzük Szőnyegnek.

A Szőnyeg a föld szintjét egy könyök magasságban borítja be, és követi a terep egyenetlenségeit. A kör mérete a varázslótól függ, ám nem lehet kisebb egy láb sugarúnál. Középpontja a varázsló Zónáján belül bárhová eshet. A Szőnyeg formázás Mana-pont költsége attól függ, hogy mekkora az alapterületének a sugara – 1 láb sugarú kör esetén egyszeres, és a szorzó lábanként eggyel nő. Az adott területen belül a varázslat Erőssége mindenhol egyforma.

A szőnyeg a benne állókra a varázslat E-jével hat, míg egy esetleges ellentétes mágiával szemben a varázslat E-je x a terület lábban kifejezett sugara száll szembe. Nem egyértelmű helyzetekben a KM szava dönt.

Például egy 3 láb sugarú, 6 E-s Tűzszőnyeg létrehozása 2 Mp x 6 (E) x 3 (láb) = 36 Mp. A szőnyeg E-je 6, sugara 3 láb. Egy belelépőn 6 E sebzést okoz, ugyanakkor egy 12 E-s víznyíl 6 E x 3 (láb) E-vel szegül szembe, és így lényegében csak 2 E-vel csökkenti a szőnyeg E-jét.

Fal

A varázsló a Zónáján belül eső, és általa meghatározott helyen az adott mozaikból megalkotott falat emel. Ez valójában egy félbevágott, függőleges Szőnyeg. Azaz: egy könyök vastag, epicentruma a föld szintjén helyezkedik el, és félkörívben emelkedik. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével – kivéve a Mana-pont költségét, ami 2 láb sugarú kör esetén egyszeres, és a szorzó két lábanként nő eggyel. A Fal a rajta keresztülhaladókra a Fal E-jével megegyező hatást gyakorol.

Kitörés

Időtartam: Pillanatnyi

A varázslatba fókuszált manát a varázsló annyira összesűríti, hogy az végül szétrobban. A varázsló a Zónáján belül bárhol meghatározhatja azt a pontot, amely a Kitörés epicentruma lesz.

A Kitörés által érintett terület nagyságát a varázsló nem képes befolyásolni, az egyedül a szétrobbanó elem mennyiségétől, azaz E-jétől függ. A Kitörés epicentruma körüli egy láb sugarú körben az E egyenlő az elem E-jével, attól távolodva pedig méterenként 1E-vel csökken, míg végül semmivé enyészik. Ezzel meg is határoztuk az érintett terület nagyságát: annyi láb sugarú kör, amennyi a Kitöréssé formázott elem E-je.

Zápor

A Szőnyeg átdolgozott, különleges változata. Nem a föld szintjén, hanem a varázsló Zónáján belül bármely magasságban létrehozható, ahonnan záporra emlékeztetően alázuhog. A zápor azonban csak azokra hathat, akiknek személyes aurájához ér, vagy azon tárgyakra, amelyekkel érintkezésbe kerül. Az esetleges akadályokon nem hatol keresztül (egy Félelemzápor például csak azokra hat, akik nem vonulnak fedezékbe ellene). E különbségektől eltekintve, a zápor formára a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak.

Kupola

Szintén a Szőnyeg egy változata. Azonban magassága nem egy könyök, hanem megegyezik a kör sugarával. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével – kivéve a Mana-pont költségét, ami 1 láb sugarú kör esetén kétszeres, és a szorzó egy lábanként kettővel nő. E különbségektől eltekintve, a kupola formára a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak.

Sátor

A Szőnyeg és a Fal egybeolvasztott változata. Hasonló a Kupolához, de itt a varázslat a félgömb felett egy könyök széles burkot képez, magában a félgömbben nincs jelen. Pontosan megfogalmazva: a Sátor egy adott sugarú félgömböt zár körül. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével, valamint a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak rá.

Csóva

A kitörés különleges változata, s ebből következően főként támadásra használható. A varázsló itt is összesűríti az általa létrehozott varázslat energiáit, ami azonban nem a tér minden irányában, hanem egyetlen irányított csóvában tör ki. A Csóva mindig a végpontján éri el az 1 láb átmérőt.

A Csóvába formázott elem Erőssége (E) az első 1 láb távolságon annyi, amennyi a varázslat erőssége, attól kezdve lábanként eggyel csökken (hasonlóan a Kitöréshez, csak fele olyan mértékben). Ebből máris kiviláglik, hogy a csóva kétszer annyi láb hosszú, amennyi az Erőssége. A Csóva kibocsátási pontja tárgyhoz vagy személyhez is rendelhető, azzal együtt mozgatható és forgatható.

A másik szembeötlő különbség a Kitöréshez képest, hogy a Csóva időtartama nem pillanatnyi, hanem annál több. A hatóidő alatt a teremtett elem folyamatosan áramlik a Csóva kiindulási pontjától a végpontjáig; a beleformázott varázslat hatását is csak ezidő alatt fejti ki.

Hatótáv

A hatótáv az a varázslótól mért távolság, ahova a varázsló a varázslat középpontját – tehát a koncentrált mana fókuszát – helyezni szándékozik. Minden varázsló képes varázslataival különösebb többlet energia-ráfordítás nélkül önmagára, továbbá a zónáján belül eső terület bármely pontjára hatni a varázsló zónája egy 20 láb sugarú kör, melynek Ő maga áll a középpontjában. Csupán az szükséges, hogy a varázslat fókusza (középpontja) a zónán belül legyen, ekkor a varázslat már zónabelinek számít (a zóna szélére helyezett Tűzkitörés varázslat például hatást gyakorol a zónán kívül is, mégis Zónán belülinek számít). A varázsló a Zóna varázsjeléhez tartozó zónában is képes úgy létrehozni varázslatait, mintha azok a zónájában lennének. Amely varázslatnak két hatótávja van, úgy ott mindkettőt ki kell fizetni. (Pl.: A varázsló Pyarronban van, és át akar teleportálni valamit Shadonból Toronba, ekkor az kétszer 1000 mérföld feletti távolságban van tőle.) A hatótávot bizonyos különleges képességek módosíthatják.

A varázslat célpontjának elegendő csupán a varázslat megidézése alatt a kijelölt távon belül lenni, utána szabadon kimozoghat belőle, a varázslat nem szűnik meg.

Az Elemi mágiának nincsenek Önmaga, Érintés, és Egyén hatótávjaik.Varázslatmozaikok

Hatótáv	Mana-pont
Alkalmazó*	x1
Érintés* +	x1
Zóna	x1
Zóna varázsjel	x1
Látótáv**	x2
100 láb – 999 láb**	x2+20
1 mérföld – 9 mérföld**	x2+40
10 mérföld – 99mérföld**	x2+60
100 mérföld – 999mérföld**	x2+80
1000 mérföld fölött**	x2+100

* Amennyiben a varázsló önmagára (alkalmazó), vagy egy megérintett személyre vagy tárgyra varázsol, a varázslat erőssége a másfélszeresére nő.

* Amennyiben a célpont szeretné elkerülni, az érintő varázslatokhoz a varázslónak sikeres közelharci érintő támadást kell végrehajtania

** A Távolba hatások (azaz a zónán kívüli varázslás) költségének kiszámításakor be kell szorozni a hatás-mozaik Mana-pont költségét kettővel, és ehhez hozzáadni egy meghatározott összeget. Minden esetben csak a hatásmozaikok költségét kell beszorozni, az alapmozaikokból adódó költségeket nem – amennyiben valamely költséget több okból is szorozni kell, úgy a többszörös szorzás szabályai érvényesek.

Az Elemi Mágia Iskolája

Bevezetésként lássuk az egyik első pyarroni mágus, Ogonomus sorait, a mester Kismágia című művéből. Könnyítésként – ahol szükséges – a megértést segítő magyarázatokat és példákat fűztünk a szöveghez.

„A másik csoportba az elemekkel kapcsolatos varázslatok sorolandók. Ezekkel a varázsló Ős-, vagy Paraelemeket teremt, netán elemi állapotú energiát. Ez az Elemi Mágia.

A mágia legkönnyebben elsajátítható fejezete ez. Magával a Világegyetemet alkotó négy őselemmel, és azok hatásaival, a Paraelemekkel foglalkozik, valamint a mindent átható mágikus energiák naturális felhasználásával.

A Világegyetem Anyagi Síkjai négy Őselemből épülnek fel. Ezek az Őstűz, Ősvíz, Ősföld és az Őslég. A legtöbbször képtelenség felismerni őket magukban a természetes anyagokban, ám tudjuk, hogy minden, ami körülvesz bennünket – beleértve önnön testünk anyagát is – ezen négy Őselem keverékéből áll. Olyan Sík, ahol egyáltalán nem keverednek, négy akad: az Őstűz Síkja, az Ősvíz Síkja, az Ősföld Síkja és az Ősleg Síkja: összefoglalóan Őselemi Síkoknak mondjuk őket. Az elemek e Síkokon tisztán, torzítatlan és keveretlen formájukban lelhetők fel. Fontos megjegyezni, hogy ezen Síkok világain is élhetnek teremtmények: őket Elementál Lényeknek nevezzük.

A Paraelemek nem önálló Őselemek, hanem a négy Őselem által kifejtett hatások. Az Őstűz hatása az Elemi Hő, az Ősvízé az Elemi Fagy, az Ősföldé az Elemi Sötét, az Őslégé az Elemi Fény.

Az Őselemek – és velük a Paraelemek is – bizonyos párosítás szerint gyökeres ellentétei egymásnak. Vagyis: tiszta állapotában az Ősvíz igyekszik kioltani az Őstüzet, az Őstűz pedig megsemmisíteni az Ősvizet, ahogyan azt a világunkban előforduló tűz és víz esetében megfigyelhető. Kettőjük párharcából az kerül ki győztesen – bár megfogyva -, amelyik nagyobb mennyiségben volt jelen. Ugyanez igaz az Ősföld – Őslevegő, Elemi Hő – Elemi Fagy és az Elemi Sötét – Elemi Fény ellentétpárokra is; ámbár ez számunkra nehezebben elképzelhető."...Paraelemek teremtésekor a varázsló nem magát az adott Őselemet vonja ki a természetből, csak lehetővé teszi, hogy pusztán annak, és egyedül annak érvényesüljön a hatása. Azaz hőség vagy fagy, sötét, vagy világosság keletkezzék. Mivel a Paraelemek csak maguk a hatások, és nem az azokat kibocsátó források, ezért a varázsló által megszabott területen belül mindenütt ugyanakkora erősséggel érvényesülnek, míg a határvonalon túl hirtelen semmivé enyésznek el. Ezt a jelenséget nevezzük határosságnak..."

„... Az Őstűz a lángjait tápláló éghető anyag híján is lobog. Azon Síkok világain, ahol az Ősvíz az alapvető Őselem, az Őstűz pusztulást okoz – hiszen kibékíthetetlen ellentétpárjai egymásnak. Az az Elsődleges Anyagi Sík, amely Ynev világának is otthont ad, ezek közé tartozik, ezért teremtményeit az Őstűz sebzi. Mondják, léteznek más felépítésű világok is, ahol a víz, a föld, a lég a veszedelmes elem. Ezek lényeit azon adott világ alapvető Őselemének ellentétpárja sebzi.

Az Ősvíz kristálytiszta, a természetes vízre minden szempontból hasonlító folyadék.

Az Ősföld tökéletesen száraz, szürke, porszerű anyag. Szemcséinek mérete a homokéhoz hasonló.

Az Ősleg átlátszó, belélegezhető, szintelen, szagtalan gáz. Minden szempontból a különösen tiszta természetes (hegyi) levegőre emlékeztet.

Az Elemi Hő az Őstűz hőhatásának megnyilvánulása, amely a meleg tapasztalásán túl semmilyen más módon nem érzékelhető. A forróság mértéke a Paraelem mennyiségétől függ.

Az Elemi Fagy az Ősvíz fagy hatásának megnyilvánulása. A hideg észlelését kivéve másként nem érzékelhető. A fagy a Paraelem mennyiségének növekedésével erősödik.

Az Elemi Fény az Ősleg fényhatása, amely semmiféle hőfejlődéssel nem jár. Egyenletes kékesfehér világosság, melytől idegen minden villódzás, avagy pulzálás. Erőssége a jelenlévő Paraelem mennyiségétől függ.

Az Elemi Sötét az Ősföid paraelemi hatása. Akár valami negatív fény: félhomályt, erősebb jelenlét esetén sötétséget teremt.

A Világegyetemet különleges energia itatja át, egyfajta Elemi Erő. A varázsló képes arra, hogy ezt – akárcsak az Őselemeket – kivonja a világból, és céljai érdekében felhasználja. Az Elemi Erő segítségével anyag érzetét keltheti ott, ahol valójában nincs semmi. Azaz gátat vethet a fizikai hatásoknak, mozdulatlanságra kárhoztathat egy tárgyat, melynek egyébként a fizika törvényeit követve mozognia illenék. Ha a varázsló fordítva cselekszik, és az Elemi Erő segítségével megmozdít egy tárgyat, ami egyébként nyugszik, akkor telekinézisről beszélünk..."

Ogonomustól idézett bevezetőnk után fordítsuk figyelmünket arra, hogy a M.A.G.U.S. rendszerében miként használható az Elemi Mágia.

Nevezzünk egységnyi mennyiségűnek annyi Őselemet, amennyit a varázsló 2 Mp-ért teremteni képes. Egységnyi megteremtett elem mágiaerőssége (E) egyenlő 1-gyel. (E=1). Máris látszik, hogy az Elemi Mágiák az egyéb mágiákhoz hasonlóan erősíthetők, ha a varázsló erre további Mp-okat áldoz: ekkor nő a varázslat E-je, és ezzel arányban a hatás.

1E erősségű Ős- és Paraelem kiolt ugyanennyi ellentétpárját képező Elemet – miközben maga is gyengül. Ez úgy történik, hogy a kisebb erősségű egyszerűen megszűnik létezni, míg a nagyobb annyit veszít erősségéből, amennyi a kisebb E-je volt. Ha egyenlő mennyiségben voltak jelen, akkor mindkettő megsemmisül.

Az Elemi mágia mozaikjai

Őselem teremtése

Mana-pont: 2 Mp / E
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló Őselemet teremt, amit a kívánt formába (Formázás) zár. Ez lehet a Hat Iskolaforma egyike, vagy – ha a varázsló bír efféle tudással – valamely Szabálytalan Elemi Forma. Azt, hogy a teremtett Őselem meddig marad együtt, a hatóidő határozza meg (lásd: Formázás). Az ellentétes Őselemek gyengítik, akár ki is oltják egymást.

1E erősségű Őselem 1-3 (1d3) Sp-nyi sebet okoz. Ez persze csak az ellentétes Őselem alapú világok lényeire vonatkozik. A varázslók károkozásra és támadásra elsősorban csak az Őstüzet használják – tekintve, hogy Ynev Ősvíz alapú létsíkon helyezkedik el – védekezésre pedig az Ősvizet. A további két Őselemhez csak egyéb céllal, vagy más létsíkok teremtményeivel szemben nyúlnak, mivel néha szembekerülhetnek más alapú létsíkról megidézett teremtményekkel is – jó példák az elementálok -, amikor a megfelelő ellentétes Őselem használatával okozhatnak sebet.

Hő Teremtése

Mana-pont: 2 Mp / E
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló Elemi Hőt teremt, és a kívánt formába (Formázás) önti. A hőmérséklet az adott formán belül eső területen E-nként 10 fokkal növekszik – akár sebez is – a formán túl ellenben egyáltalán nem érződik. A magas hőmérséklet okozhat sebzést is a célpontnak (részleteket lásd a Kalandmester Könyvében).

Fagy Teremtése

Mana-pont: 2 Mp / E
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló Elemi Fagyot teremt, és a kívánt formába (Formázás) foglalja. Az azon belül eső területen hűvös, fokozott erősítés során fagy jön létre. Ez E-nként 10 fok hőmérsékletcsökkenést eredményez. Az alacsony hőmérséklet okozhat sebzést is a célpontnak (részleteket lásd a Kalandmester Könyvében).

Az elemi Fagy ellen meleg ruházattal nem lehet védekezni, hiszen az – mágiáról lévén szó – a felöltött holmik alatt is érvényesül.

Fény Teremtése

Mana-pont: 2 Mp / E
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló a Formázás megszabta területen és alakban Elemi Fényt teremt. Ennek erőssége a varázslat E-jétől függ, az alábbi táblázat szerint:

E	Hasonló erejű fényforrás
1	gyufaláng, apró gyertya lángja
2	olvasógyertya lángja
3	templomi gyertya lángja, mécses lángja
4	fáklya lángja
5	nagyobb fáklya lángja
6	tábortűz fénye
7	mágia fénye, alkonyi fény
8	napfény
9	tűző napsütés
10	vakító fény
15+	nyitott szem esetén végleges vakság

Az elemi Fény hatóterületét a fenti táblázat szerint világítja meg. Ezt a természeti hatások nem befolyásolhatják, kizárólag az Elemi Sötét. Ha a természetes fény erőssége nagyobb a Paraeleménél, akkor ez utóbbinak a jelenlétét észre sem vesszük.

Sötét Teremtése

Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Hasonló a Fény Teremtése varázslathoz, ám ez épp annak ellentétét, antitézisét teremti. A varázsló az elemi Sötétet az alábbi táblázat szerint hozhatja létre:

E	Hasonló félhomály v sötétség
1	alkonyat
2	telihold
3	fogyó-hold
4	újhold
5	csillagos éjszaka
6	borús éjszaka
7	éjszaka, kivilágítatlan szobában
8	barlangban
9	vaksötét
10	teljes sötétség (már az éjszakai látás sem működik)
15+	ultra- és infralátás sem működik

A területen, ahol az elemi Sötét kifejti hatását, a fenti táblázat mutatta fényviszonyok érvényesülnek, függetlenül a természetes fénytől. Az elemi Sötétet csak az elemi Fény világíthatja be, a lámpások, és fáklyák világa vagy akár a Nap ehhez nem elegendő: fényük nem is látszik, csak a hőhatásuk érződik.

Elemi Erő Teremtése

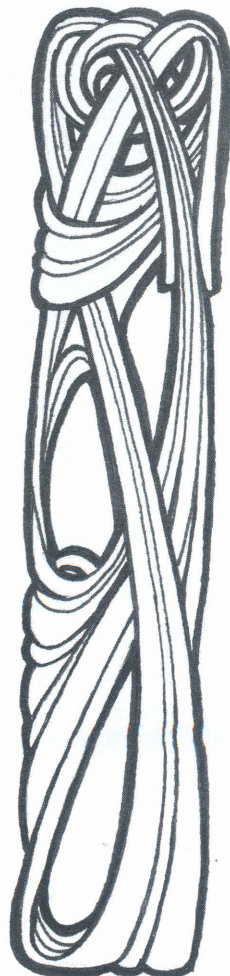
Sebzés: lásd a leírást!
Mana-pont: 2 Mp/ 5 Font vagy 1/2 SFÉ
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló olyan mennyiségű elemi Erőt teremt, amely képes megtartani Erősségenként 5 font súlyú vagy ugyanekkora erővel nekifeszülő tárgyat; vagy Erősségenként képes 1 Sp-t semlegesíteni, akár egy vért SFÉ-je. Ez utóbbi célból leginkább Aurára formázva esetén szokták alkalmazni.

1E Elemi Erő megtart: Megadja, hogy mekkora súlyt képes megtartani 1E erősségű Elemi Erő, ha az a megadott sebességgel ütközik neki. Ha a súly meghaladja az Elemi Erő megtartó képességét, az semmilyen hatást nem fejt ki ellene.

Amennyiben valamely tárgy nem egy helyben van, hanem mozog, súlya attól függően változik, hogy mekkora sebességgel halad – körönként 4-10 láb sebességnél kétszeres, és e fölött 10 lábanként a szorzó eggyel nő.

HA sebzésre alkalmazzák, az elemi Erő E-nként 1d3 Sp-t sebez. Nagy erősítés esetén feldönti a tárgyakat, embereket, kicsavarja a fákat, bokrokat.



A Természetes Anyagok Mágiájának Iskolája

Ogonomus a természetes anyagokról a következőket írja:

„...*A természetes anyagok három csoportba oszthatóak.*

- I. csoport: Nemtelen anyagok. Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba; valamint az élőlények teste (lásd még: Személyes Aura, Élőlény, Homunkulusz).

- II. csoport: Fémek. Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé.

- III. csoport: Nemes fémek. Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található.)

A mágikus anyagok (például a mithrill) és ezek olyan ötvözete, melyben legalább 10 százalékos arányban előfordulnak, továbbá az összes drágakő, és minden az előző csoportokba már besorolt anyag, melyet akár csak a legcsekélyebb mértékben is mágia itat át, nem befolyásolhatóak a Természetes Anyagok Mágiájával. Nem bír továbbá a mágiaforma befolyással a lélek által kisugárzott Személyes Aurán belül eső dolgokra sem.

Mágia segítségével a természetes anyagokból álló tárgyban – így az élőlényekben is – a varázsló jelentős változtatásokat eszközölhet. Ám ezen változások minden esetben csak időlegesek, még akkor is, ha a varázsló netán örökkévalóságot olvasna rájuk. Azért van ez így, mert a változás – bár már megtörtént – továbbra is függvénye a mágikus energiáknak, hiszen a varázsló megszüntette a tárgy anyagán belüli természetes kohéziót, és saját ízlésének megfelelő módon mágikus energiákkal pótolta azt.

Ha a tárgy megváltoztatott formájában sérülést szenved – karcolódik, horpad, széttörik -, ez a sérülés az Időtartam lejártakor bekövetkező visszaalakulás után is megmarad. Élőlények esetében ez sérülésekkel, esetleg halállal is járhat.

Az anyagok halmazállapotát Természeti Anyag Mágiájával sem lehet megváltoztatni, ez alól csak a légiesség képez kivételt.

A Természetes Anyag Mágiája csak teljes tárgyakat vagy élőlényeket befolyásol; tárgyak darabjait, élőlények tagjait nem..."

Újból szakítsuk félbe a mestert, hogy értelmezzük a rész-egész fogalmát! Azt, hogy valami egy nagyobb egységnek része-e vagy sem, súlyos hiba lenne materialista szemlélet szerint elbírálni. Nem szabad úgy megközelíteni a kérdést, vajon az adott tárgy különálló darab-e vagy sem, inkább úgy kell szemlélni, hogy mint idea összetartozik-e. Lássunk néhány példát.

A láncing egyes szemei nem különálló tárgyak, csak az egész láncing egyben; mint ahogy az épület kövei sem számítanak önálló tárgynak, csak az egész épület egyben. A kard nem bontható szét pengére és markolatra, az ajtó nem osztható fel ajtólapra, zsanérokra és zárra, a vasrács sem rudakra. Az ember keze része az embernek, a madár tolla a madárnak.

Ugyanakkor a teljes vértezet darabjai már külön tárgyaknak számítanak, akár csak a ládára akasztott lakat. A gerendákkal fedett híd gerendái mind különálló tárgyak, s a kövezett út kövei is. A ló és a lovasa külön lénynek, nem foghatók fel úgy, mint egyetlen lovaskatona.

Élőlény

„...Élőlények azok a teremtmények, melyek magukban hordozzák az élet princípiumát. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan – egyébként minden szempontból tökéletes – testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a Természet.

A halál pillanatában a testből távozik az élet princípiuma, míg, ha azt csak más, élettelen anyaggá alakítják (pl. kővé változtatás), megmarad valahol az új anyagban is, pusztán háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor újból jelen lesz a testben..."

Homunkulusz

„...*A Homunkulusz varázsló által alkotott lény. Lelke megidézett, igazi lélek, teste azonban nem a természettől való, hanem varázsló készítette, nagy gonddal, élettelen anyagokból. Bizonyos esetekben a varázsló nem vesződik a test megalkotásának ezer bonyodalmával, hanem egy tökéletes állapotban megmaradt holttestet használ fel. A Homunkuluszból azonban mindenképpen hiányzik az élet princípiuma, ehelyett mágia mozgatja a testét. A tökéletesen elkészített Homunkulusz anyagcserére is képes, és megtévesztésig hasonlít egy igazi élőlényre, azonban nem öregszik...*"

A Homunkulusz nem élőlény!

Személyes Aura

Személyes Aurának nevezzük azt a különleges védelmet, amit a lélek ad az általa uralt testnek, a testen viselt holmiknak, kézben tartott fegyvernek és egyéb tárgyaknak. Bizonyos különleges esetekben a Személyes Aura védelme akkor is megmarad a tárgyon, ha az nincs a tulajdonosánál. Ilyen például a kardművész saját kardja, vagy egyes, évek óta birtokolt, különösen kedves holmik, netán a régi családi ereklyék; hétköznapi tárgyak, nem túl hosszú ideje birtokolt, a karakter számára érzelmileg közömbös fegyverek semmiképpen sem. A Személyes Aura védelme alá eső test és dolgok nem válhatnak a Természetes Anyag Mágiájának alanyává, hacsak ebbe az áldozat bele nem egyezik, vagy ha a lelke alszik, miáltal a Személyes Aura kisugárzása szünetel. Következésképp: ahhoz, hogy lélekkel bíró élőlényt a Természetes Anyag Mágiájának áldozatává tegyünk, az illető beleegyezését kell bírnunk, avagy Lelkét mágia segítségével el kell altatnunk. Az említett egyetértést természetesen az áldozat akaratának mágikus befolyásolásával is kicsikarhatjuk (Tudat Központ írása).

A Személyes Aura nem téveszthető meg: nemcsak az általa oltalmazott testet (és tárgyakat) közvetlenül támadó varázslatoktól véd, de megakadályozza minden olyan (a Természetes Anyag Mágiájához tartozó) mágikus hatás kiteljesedését is, amely közvetve irányul birtokosára.

A Személyes Aura nem tévesztendő össze az Ellenállással. A Természetes Anyag Mágiája nem a Lélekre hat, hanem az anyagra, azaz a testre magára. A Személyes Aura bár a Lélek függvénye, nem egyenlő azzal!

Amikor varázsló lelkét helyezzük más testbe, vagy bármely élettelen anyagba (például kővé változtatjuk) akkor számára nem jelent nehézséget, hogy visszaalakuljon, hiszen a test újraalkotásához szükséges mágiának birtokában van. Persze ez cselekvő képességet igényel, és arra csak éber Lélek képes, elaltatott semmiképp!

„...*Mivel a lélek magában hordozza igazi – Istenektől való – anyagi testének emlékét, a varázsló képes arra, hogy egy Átalakított vagy Átváltoztatott lényt a lélek mélyén őrzött tudás alapján eredeti külsejébe (testébe) visszaváltoztasson...*"

A Természetes Anyag Mágiájára vonatkozó játékszabályokban a fentiek így fogalmazhatóak meg:

- Mágikus anyagokra a varázslatok nem hatnak.
- Az élőlények az I. anyagcsoportba tartoznak, de Személyes Aura védi őket.
- Az anyagok halmazállapotát megváltoztatni nem tudjuk, azaz szilárdból csak szilárdat, folyadékból csak folyadékot, gázból csak gázt hozhatunk létre.
- A Személyes Aura lehetetlenné teszi a védelme alá tartozó testre és tárgyakra irányuló varázslást. Ami nem egyfajta erősítéssel legyűrhető Ellenállást, hanem kivételektől mentes lehetetlenséget jelent.
- A Személyes Aura megakadályozza, hogy védelme alá tartozó testbe és tárgyakba bármit beteleportáljanak. Ugyancsak megakadályozza, hogy a légies úton (vagy bármely más, a Természetes Anyag Mágiájához tartozó módon) a testbe juttatott idegen tárgy a testben visszaalakuljon. (A Személyes

Aura kilöki az idegen tárgyakat, melyek csak a kilökődés után változnak vissza.)

- A Személyes Aura nem fejti ki semlegesítő hatását, ha az áldozat a mágiába beleegyezik (újabb különbség az Ellenálláshoz képest), vagy ha tudata alszik.

- Amennyiben a célpont beleegyezik a mágiába, úgy a varázslatnak még el kell érnie a kívánt erősséget (megfelelő súlyhoz), hogy a varázslat egyáltalán kifejtse hatását.

- Ha olyan tárgyra kívánunk varázsolni, amely több különféle anyagból áll, az mindaddig nem jelent problémát, amíg ezek az anyagok egyazon csoportba tartozóak. Ha különbözőekből kerülnek ki, akkor a varázslat Mp igényénél külön kell kalkulálnunk a súlyukkal.

- Amennyiben a varázslat nem azonnal fejti ki hatását, úgy általában az időtartam lejártával, az eredeti állapot is ennyi idő alatt áll vissza (például: Transzmutáció varázslat hatásának kifejlődése 5 kör, a visszaalakulás szintén 5 kört vesz igénybe).

- A új formában, testben, anyagi minőségben szerzett sérülések a tárgyon ill. élőlényen a visszaváltozás után is megmaradnak. Élőlények esetében ez Sp vesztést, adott esetben halált is eredményezhet.

Példák

Ha acélkardból bronzkardot szeretnénk készíteni, a következőt kell tennünk. Mivel acélból bronzzá alakításkor nem változik az anyagcsoport, elegendő Átalakítás varázslatot használni. A penge részeit – tegyük fel csak az élét – nem tudjuk bronzzá alakítani, csak egyben az egész kardot. 4 font súlyú kard esetén ez 8 Mp-ot jelent. Mivel a markolat anyagát nem alakítjuk bronzzá, hanem meghagyjuk eredeti minőségében, nincs szükség Transzmutációra. Ha a varázslat időtartama alatt a karddal bronznál keményebb tárgyra sújtanak, a penge kicsorbul, talán el is törik. Sérült állapota aztán is megmarad majd, hogy a varázslat időtartama lejár, és a penge visszaalakul acéllá.

A következő példában a varázsló súlyos tölgyfaajtóba ütközik, mely elzárja útját. Kinyitni nem tudja, mert öreg, elrozsdállt lakat reteszeli. A varázsló elhatározza, hogy üveggé változtatja a vas lakatot, amit már könnyen összezúzhat. Lássuk, mit kell tennie! A lakat különálló tárgy, tehát önmagában is tárgya lehet a varázslatnak. A vas a II., az üveg a I. anyagcsoportba tartozik, ezért Transzmutációhoz kell folyamodni. A vas lakat súlya nem több fél fontnál, így transzmutálása 2 Mp-ba kerül. A varázslat 5 kör alatt fejti ki a hatását, tehát alapmozaikokkal legalább 5 körig ki kell tolni a hatóidőt. Ez után bár a lakat rögtön (a következő körtől) elkezd visszaalakulni, a varázsló még ebben a körben kettétörheti. A lakat már hiába változik vissza vassá, többé nem töltheti be feladatát.

Ha Transzmutáció segítségével (vagy más módon) kisebb méretűvé alakított tárgyat, vagy eredeti formájában mérgező, netán más módon ártó tulajdonságú tárgyat átváltoztatva Személyes Aura védelme alatt álló lénybe juttatnak bármely módon (teleportálni értelemszerűen nem lehet), a tárgy a visszaalakulás pillanatában kilökődik. Ugyancsak hasonló módszerrel próbálja megakadályozni, hogy az átváltoztatott tárgy a visszaváltozás folyamán bármilyen módon kárt tegyen Lélekkel bíró lényben.

A Természetes Anyagok Mágiájának mozaikjai

Átformázás

Mana-pont: 1 Mp / 1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslattal egy tárgy formáját, színét változtathatja meg a varázsló. 1 Mp-ért az anyagcsoporttól függően 1 font (I. csoport), 1/2 font (II. csoport), vagy 1 lat (III. csoport) anyag formázható át. A varázslatban egyfajta súly- és anyagmegmaradása törvény érvényesül, azaz pontosan a kiindulásival azonos súlyú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebb, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag felesleg formájában megmarad. Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.

Több különálló tárgy is szolgáltathat alapanyagot a megformázni kívánt egyetlen holmihoz. Ilyenkor azok összeolvadnak. Ha eleve több különböző minőségű anyagból álló tárgyat kívánunk átformázni, akkor a végtermékben is érvényesül azok egymáshoz viszonyított aránya.

Ha a varázslat időtartama lejár, a tárgy visszaalakul eredeti formájára.

Ahhoz, hogy a varázsló által megformázott holmi valóban használható legyen, legalább elméletben bírnia kell az adott tárgy elkészítéséhez szükséges ismeretekkel. Azaz ha acélrudakból a varázsló fegyvert kíván formázni, bírnia kell az Ismeret – Fegyverek képzettséggel (lásd Képzettségek fejezet). A képzettség-próba célszáma a megformázni kívánt fegyvertől függ; egy tőr esetében a célszám 10, mivel a fegyver általánosan ismert, egy fejvadászkard megformázása ellenben már 25-ös célszám ellen dobott sikeres próbát igényel. Persze képes lehet sikertelen próba esetén is megformázni egy a laikusokat megtévesztő fejvadászkard utánzatot – ez azonban vajmi kevéssé lehet forgatni.



Átalakítás

Mana-pont: 1 Mp / 1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló az anyag minőségét változtathatja meg, de csak az adott anyagcsoporton belül. A tárgy halmazállapota, formája nem változik, színe is csak akkor, ha ezt az anyagminőség változása indokolttá teszi. Az átalakítás során az anyag térfogata a mérvadó: pontosan ugyanakkora, és ugyanolyan formájú marad, ám a súlya megváltozik. A varázslat 1 font I-es, vagy 1/2 font II-es, avagy 1 lat III-mas csoportba tartozó anyag átalakítására használható.

Szigorú megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is átalakítani, melynek összetételét ismeri! Például, méreggé való átalakításhoz bírnia kell a Mesterség – Méregkeverés vagy az Mesterség – Alkímia, netán az Ismeret – Herbalizmus képzettséggel.

Minden bonyolultabb matéria elkészítésének sikeréhez az adott anyaghoz kapcsolódó képzettség-próbát kell megdobnia a karakternek, azonban a célszám 10-el nő. Tehát, ha egy méreg elkészítéséhez Mesterség – Méregkeverés próbát kell tenni 25-ös célszám ellen, akkor mágiával abban az esetbe sikerül létrehozni, ha az azonos (Méregkeverés) próbán a karakter 35-ös célszámot elér.

A varázslattal élőlények is átalakíthatóak, bármely az I. csoportba tartozó anyaggá (pl.: kővé-változtatás). Vagy éppen fordítva, sárból is gyúrható élőlény teste, ám az efféle teremtmény nem fogja magában hordozni az élet princípiumát, ezért nem számít élőlénynek, csak homunkulusznak. (Lásd: Homunkulusz!)

Ha a varázslat időtartama lejár, a tárgy visszanyeri eredeti minőségét.

A Mp-igény kiszámításánál a kiindulási tárgy súlya a mérvadó, nem a keletkezőé.

Átváltoztatás

Mana-pont: 1 Mp / 1 font
Időtartam: lásd leírásban
Egyéb: Koncentrálást igényel

Ha a varázsló élőlényt – mely tartalmazza az élet princípiumát – más élőlénnyé változtat át, az fontonként 1 Mp-ba kerül (I. csoport). Az összérték kiszámításakor azon teremtmény súlya a mérvadó, amelyik a nehezebb. A varázslat során az áldozat szemmel is követhetően változik át (ruhái, felszerelése nem); ami a változás nagyságrendjétől függően 1-től akár 10 körig is eltarthat. Bár a varázslat létrehozásának ideje egyszerű cselekedet, az átalakulás alatt a varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További összpontosítást igénylő varázslatok, Mágiarendszer fejezet.) Emberből másik ember 1 kör; emberből ork 2 kör; emberből törpe 3 kör; emberből négylábú, embernagyságú állat 4 kör; emberből négylábú, de valamivel kisebb vagy nagyobb állat, például kutya, ló 5 kör; emberből apró állat, tegyük fel nyúl, béka 6 kör; emberből madár, hal 7 kör; emberből hangya, egyéb rovar 8 kör; emberből olyan teremtmény, melynek különleges szervei is vannak 9 kör; emberből egészen idegen létforma 10 kör.

Az élőlények azonban lélekkel bírnak, és Személyes Aurát sugároznak ki, ami – mint tudjuk – gátat szab a Természetes Anyag Mágiája alá tartozó összes varázslatnak. Élőlényt tehát átváltoztatni is csak úgy lehetséges, hogy előbb vagy kiemeljük a lelkét a testéből, vagy megszüntetjük a védő kisugárzást (lásd még: Személyes Aura!).

A varázsló csak olyan teremtménnyé képes bárkit is átváltoztatni, mely teremtmény anatómiáját, szerveit, testi felépítését ismeri (lásd Ismeret – Élettan képzettség, Képzettségek fejezet). Minél alaposabban ismeri, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az új kreatúra életképes lesz. Ha nem életképes, és a varázslat időtartama alatt meghal, az időtartam lejártával hiába változik vissza, nem kel újra életre.

Az I. anyagcsoport anyagaiból (pl.: sárból) is lehetséges élőlényt, legalábbis ahhoz sokban hasonlító Homunkuluszt gyúrni (Átformázás majd Átalakítás varázslattal). Ám ne feledjük, hogy az élet princípiumát ez a test nem hordozza, így az efféle teremtmény nem élőlény, így nem is változtatható át.

Az Időtartam lejártával a kreatúra visszaváltozik az eredeti élőlénnyé.

Visszaváltoztatás

Mana-pont: 1 Mp / 1 font
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: lásd leírásban
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló az át- vagy anyaggá változtatott (kővé-változtatott) élőlényt annak lelke alapján újrakreálja. 1 Mp-ért 1 fontnyi súlyú lény változtatható vissza. (Mivel azonban a varázslat időtartama pillanatnyi, így ennek a duplája) Egyszerűbb azonban úgy fogalmazni, hogy egy élőlény visszaváltoztatásához annyi Mp szükséges, amennyi a teremtmény igazi testének (visszaváltoztatott) súlya.

Természetesen, ha a tudat ébren van, és nem kívánja a visszaváltoztatást, akkor a Személyes Aura miatt az nem működik.

Fontos megjegyezni továbbá, hogy a lélek az általa birtokolt valódi Anyagi Testről egyfajta ideát őriz, vagyis: a visszaváltoztatás során a testről eltűnnek a forradások, a csonkítások, még a hiányzó végtagok is visszakerülnek a helyükre. A test ideális fizikai állapotában – azaz általában fiatalon, de semmiképpen sem szebben – alkotódik meg. (Ebben különbözik a varázslattal visszaváltoztatott élőlény az elváltoztatás időtartamának lejártakor visszaalakulótól!) Az életkort a lélek (karakter esetében a játékos) határozza meg, ám ez nem lehet kevesebb a felnőtté válást jelentő kornál (ami embereknél a 21. életév), és több annál, amennyit az illető már leélt. Ha ezt az elváltoztatáskor még nem érte el, akkor annyi esztendős lesz, amennyi akkor volt.

A visszaváltozás időtartama attól függ, hogy az áldozat milyen alakban volt eredetileg, az Átváltoztatás varázslatnak megfelelően (tehát pl. idős emberből fiatal ember 1 kör.) A visszaváltozás alatt a varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok)

Elváltoztatott Homunkulusz nem változtatható vissza ezzel a varázslattal, csak Átformálással és Átalakítással, akár egy darab kő.

Telekinézis

Mana-pont: 1 Mp / 5 font vagy 5/2 font vagy 5 lat
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázslattal a varázsló képes a levegőbe emelni, avagy mozgatni 5 fontnyi I kategóriába 5/2 fontnyi II kategóriába vagy 5 latnyi III. kategóriába tartozó súlyt. Az erősítés növelésével természetesen emelkedik a mozgatható súly is. Mágikus anyagokra nincs hatással, hiszen a Telekinézis alapja nem az Elemi Erő – ami képes megtartani a mágikus tárgyakat – hanem olyan nyers mágikus energia, melynek a kötött mágikus tulajdonsággal rendelkező tárgyak vagy személyek ellenállnak. Amennyiben egy olyan tárgyat/személyt akarna mozgatni a varázsló, aki tartalmaz/visel több kategóriába tartozó tárgyat, úgy a Mana-pontok száma nem lehet kisebb a 3 különböző kategóriába tartozó tárgyak súlyának manaösszegén. Például: lovag, teljes páncélzatban, arany medállal. Lovag súlya fontban/5 + Vértezet súlya fontban/2,5 + Aranymedál súlya latban/5 Mp a végeredmény. Mivel a varázsló nincs minden felszereléssel tisztában, így néha kellemetlen meglepetések érhetik, amikor a varázslat létrejötte után semmi sem történik. A Telekinézis segítségével a kiszemelt tárgy egy sétáló ember sebességével mozgatható. A varázslónak a varázslat ideje alatt folyamatosan koncentrálnia kell. (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok)

Transzmutáció

Mana-pont: lásd a leírást!
Varázslás ideje: lásd leírás
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázslattal a különböző anyagcsoportok közötti átalakítás valósítható meg. Ez továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra és a Személyes Aura által védett testekre és tárgyakra. Bár a varázslási idő egyszerű cselekedet, a mágia 5 kör alatt fejti ki a hatását, ami alatt a varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok)

2 Mp-ért:

-1 font nemtelen anyagból 1/2 font fém vagy 1 lat nemes fém;

-1 g nemes fémből 1/2 font fém vagy 1 font nemtelen anyag;

-1/2 font fémből 1 font nemtelen anyag vagy 1 lat nemes fém transzmutálható.

Transzmutáció során a tárgy formája nem változik; de a súlya – értelemszerűen – igen. Ez természetesen majd minden esetben jelentős méretcsökkenéssel, avagy növekedéssel jár (melynek során a tárgy formája, alakja, halmazállapota nem változik!). További megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is transzmutálni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás)

Az Időtartam lejártával a tárgy 5 kör alatt visszanyeri eredeti anyagi minőségét, miáltal mérete és súlya is változik.

Dezintegráció (Megsemmisítés)

Mana-pont: 3 / 1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslattal a Természeti Anyag Mágiájára vonatkozó törvények szerint az anyag egyszerűen semmivé tehető. Pontosabban energiává, ami rögvest szétoszlik a Világegyetemben. 3 Mp-ért 1 font I. csoportba, vagy 1/2 font II. csoportba, vagy 1 lat III. csoportba tartozó anyag dezintegrálható. (Amit a kötött pillanatnyi időtartam a fele súlyra csökkent)

Teremtés

Mana-pont: 5/1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló a semmiből – pontosabban a Világegyetemet átitató energiákból – anyagot teremt. Hogy ez melyik anyagcsoportba tartozzék, azt meghatározhatja, s ettől függ, hogy 5 Mp-ért mennyi anyagot képes teremteni. A teremtett anyagok nem keverednek egymással, hanem tisztán, formátlan rög avagy tócsa alakjában jönnek létre. Ha ezekből a varázsló tárgyat, netán az élet princípiumától mentes homunkuluszt kíván gyúrni, még az Átformálás varázslatot is használnia kell. További megkötés, hogy a varázsló csak olyan a fentieknek megfelelő, egyszerű anyagot képes teremteni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás mozaik)

Légiesség

Mana-pont: lásd fent!
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A légiesség a három közismert anyagi halmazállapoton túli további három hasonló állapotot engedélyez a varázsló számára. Ezen halmazállapotú dolgok képesek áthatolni akár a szilárd anyagokon is. A három légies halmazállapotot a Légiesség fokainak nevezik a varázslók.

1. fokú légies halmazállapotra csak az I. anyagcsoportba tartozó anyagok hozhatóak. II., III., vagy IV. csoportba sorolhatóak nem. Az 1. fokon légies anyagok vagy lények képesek áthatolni a nemtelen anyagokon, míg fémeken, nemes fémeken vagy mágikus anyagokon nem.

2. fokra csak I. vagy II. csoportba tartozóak hozhatók, a továbbiak nem. A 2. fokon légies anyagok vagy lények akadálytalanul áthatolnak a nemtelen anyagokon és fémeken, de a nemes fémeken és a mágikus anyagokon nem.

3. fokú légies halmazállapotba csak I., II., vagy III. csoportba tartozóak kerülhetnek, mágikus anyagok nem. 3. fokon légies tárgyak vagy lények áthatolnak a nemtelen anyagokon, fémeken, nemesfémeken, ám a mágikus anyagokon nem.

Kimondhatjuk tehát, hogy mágikus anyagok nem tehetőek légiessé, és a légies tárgyaknak vagy lényeknek is útját állják.

Azt, hogy 1 Mp-ért milyen súlyú anyag vagy lény tehető 1 perc időtartamra légiessé, a következő táblázat mutatja meg:

Anyagcsoport	1.	2.	3. fokú légiesség
nemtelen anyag	6 font	4 font	2 font
fém		2 font	1 font
nemes fém			5 lat

Természetesen az élőlények a Légiességgel szemben is bírnak a Személyes Aura kisugározta védelemmel. Légies halmazállapotú lényre vagy tárgyra nem helyezhető Aurává formázott őselem, ha pedig már övezi, akkor azonnal lebomlik róla. Ez annyit tesz, hogy az Őselem Teremtés mozaik megszűnik, még ha Időmágiát mondtak is rá. Mindez igaz Karddá formázás esetében is.

Az átalakulás 1 kör alatt megy végbe, amíg a varázslat koncentrálást igényel. (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok)

Az időtartam lejártával a légiessé tett tárgy vagy lény 1 kör alatt nyeri vissza eredeti halmazállapotát.

Láthatatlanság

Mana-pont: 1 Mp / 10 font vagy 5 font vagy 10 lat
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázslattal tárgyak vagy élőlények – egyszóval az anyagok – tehetőek láthatatlanná. Ami természetesen továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra – azaz: mágikus anyag nem lehet láthatatlan!

Az láthatatlanná válás 1 kör alatt megy végbe, amíg a varázslat koncentrálást igényel. (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok)

1 Mp-ért 10 font I. csoportba, 5 font II. csoportba, vagy 10 lat III. csoportba tartozó anyag tehető láthatatlanná. Amennyiben a tárgyhoz tartozik nála nagyobb csoportba tartozó tárgy is, úgy az csak akkor válik láthatatlanná, ha a manaköltség ezt lehetővé teszi. Tehát 10 Mp-ért egy 80 font súlyú ember a 20 font Személyes Aurájához tartozó tárggyal tehető láthatatlanná, amennyiben e tárgyak az 1. kategóriába tartoznak. Ha a 20 font súly II. kategóriás, úgy 8+4=12 Mp-ért tehető láthatatlanná. Ha azonban 8 Mp-t áldoz rá a varázsló, úgy az ember már láthatatlanná válik, azonban a felszerelési tárgyai nem. Ha a karakter visel mágikus tárgyat, úgy az semmilyen körülmények között nem változik láthatatlanná.

A láthatatlanná tett dolgokat a normál látással bíró szemlélő nem láthatja, még akkor sem, ha a Pszi Értékélesítés nevű diszciplínájához folyamodik. Ultralátással – bár homályosan – megpillanthatja a 10 vagy alacsonyabb Erősségű láthatatlanságot. A nagyobb erősítéssel láthatatlanná tett dolgokat csak a Pszi Kyr Metódusának „Láthatatlanság Észlelése" nevű diszciplínájával, vagy mágiával lehet észlelni. Az Időtartam lejártával a láthatatlanná tett tárgy vagy lény 1 kör alatt ismét láthatóvá válik.

Az Asztrálmágia Iskolája

A Dorani Nagytanács jeles tagja, Rielon Quar így ír közelmúltban elkészült, háromkötetes munkájában, az Astral Magiconban:

„...Az Asztrálmágia segítségével a varázsló immár nem az anyagba fogant Testet, hanem magát a Lelket uralja. Indulatok, érzelmek felett rendelkezik – és nem lebecsülendő hatalom ez! Hiszen ezrek és ezrek nem képesek legyőzni még saját, természetből fakadó indulataikat sem, nemhogy a náluk mérhetetlenül nagyobb hatalmú varázsló által rájuk kényszerítetteket.

Az Asztrálmágia az érzelmek oly fokú felerősítését jelenti, hogy azok elhatalmasodnak az elme, az intellektus – más néven a mentál – felett, lehetetlenné téve a józan mérlegelést. Ezáltal áldozatunk rabja lesz indulatainak, azok irányítják cselekedeteit...

...Nem vitatom én a Mentálmágia sokat hangoztatott felsőbbségét, pusztán azt vetem a tisztelt Tanács szemére, hogy úgy ítéli: mindenki képes és elég türelmes ahhoz, hogy megtanulja alkalmazni azt, míg az Asztrálmágia jóval könnyebben elsajátítható, és közel azonos befolyást biztosít a Lélek felett. Hiszen a Lélek gyakorlatilag más, mint Asztrál- és Mentál testünk együtt; miből jól láthatóan következik: az Asztrálmágia éppúgy a Lélekre hat, akár a mentális varázslatok!...

...Minden érzelemnek iránya és célja van. Iránya pozitív vagy negatív, célja pedig személy, tárgy, vagy egy eszme. Pozitívak azok az érzelmek, melyeket gazdájuk jellemére nézve hízelgőnek nevezünk, negatívak azok, melyek megnyilvánulásai rossz fényt vetnek rá ..."

Lássuk, miként érvényesül mindez a M.A.G.U.S. Asztrálmágiára vonatkozó szabályaiban!

Az Asztrálmágia jellegzetességei:

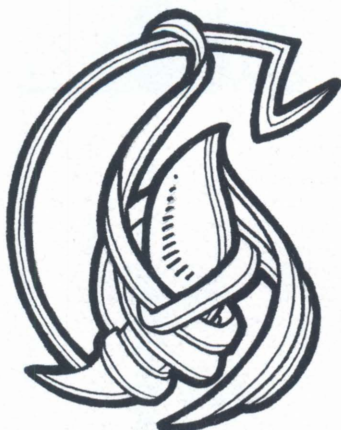
- Az érzelmeket és indulatokat ún. érzelem-párokba soroljuk. Ezek az összetartozó pozitív és negatív érzelmek. Ilyen a Szeretet-Gyűlölet, a Bátorság-Félelem, a Vágy-Undor, a Nyugalom-Ingerültség, vagy a Hűség-Hűtlenség. Alapvető vonásaiban ide tartozik a Semlegesség-Elvakultság is.
- Mikor érzelemről szólunk, nem általános jellemvonást értünk rajta, hanem az illető egy adott személy, tárgy vagy eszme irányában sugárzó érzelmét. (Pl. a Félelmet nem úgy értelmezzük, mint általános gyávaságot, hanem mint valakitől/valamitől való rettegést.)
- Az érzelmek háromfélék lehetnek: pozitívak, semlegesek, vagy negatívak. A semlegesség azt jelenti, hogy az érintett a kérdéses dolog iránt mentes az adott érzelemtől. (Pl.: a kérdéses személyt nem szereti, de nem is gyűlöli – netán egyáltalán nem is ismeri.)
- Érzelmet mindig valami, vagy valaki iránt érzünk. Ezért, mikor a varázsló áldozatában érzelmet ébreszt, meg kell határoznia, hogy ki vagy mi legyen az érzelem célja. Lehet ez egyetlen jól meghatározható személy vagy tárgy, esetleg több személy vagy tárgy, netán egy eszme, avagy fogalom.

Az érzelem céljának és a szükséges Mana-pontoknak a kapcsolata:

- A varázslatoknál feltüntetett Mp igény akkor igaz, ha a varázslat által keltett érzelmet az áldozatnak egyetlen személy vagy tárgy iránt kell táplálnia. A varázslat ekkor annyi E erősségű lesz, amennyit az adott mozaiknál feltűntettünk.
- Ha a varázsló azt kívánja, hogy az áldozat az érzelmet több személy vagy tárgy iránt táplálja, akkor dupla ennyi Mp-t kell a varázslatra fordítania ahhoz, hogy az ugyanolyan erősségű (E) legyen.
- Ha az érzelem iránya egy eszme vagy fogalom, akkor a varázslatnál feltüntetett Mp igény háromszorosát kell a varázslónak felhasználnia ahhoz, hogy ugyanakkora erősítést (E) érjen el.

Az érzelem fajtájának és a szükséges Mana-pontoknak a kapcsolata:

- Pozitív vagy negatív érzelmet csak semlegesség esetén lehet elérni. Ha az érzelem nem semleges, akkor a varázslat az előbb leírtaknak is duplájába kerül, hiszen az ellentétes érzelmet előbb meg kell szüntetnünk, létrehozva a továbbiakhoz szükséges semlegességet.
- Ha a varázsló által sugallt érzelmet az áldozat már eleve érzi (adott érzelmének célja, iránya azonos) a varázslat könnyebben kifejti rajta hatását: fele annyi Mana-pontért lesz a varázslat azonos Erősségű, mint ami a leírásban szerepel. Ilyen eset akkor következhet be, ha a varázsló nem bízik áldozata adott érzelmének rendíthetetlenségében, vagy az érzelem mértékét tartja kevésnek, ezért varázslattal kívánja megerősíteni.



Az Asztrálmágia mozaikjai

Szeretet/Gyűlölet

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy tárgy vagy eszme iránt erős szeretetet, másként fogalmazva szimpátiát érez. Ez megakadályozza abban, hogy ellene tegyen, és arra ösztönzi, hogy a kedvére cselekedjék. 5-ig terjedő hatásfok esetén ez nem több, mint rokonszenv, aminek hatására könnyebben állhat rá bizonyos dolgokra (+1-+2 módosító bizonyos szociális képzettség-próbákra a célponttal kapcsolatban), 5-től-10-ig terjedő hatásfok esetében már valódi szeretet érez a varázsló által meghatározott személy, eszme, stb. iránt (+4 módosító) 10 felett pedig a legtöbb dolgot hajlandó megtenni a tárgy védelmében

Negatív érzelem esetén gyűlölet jelentkezik, ami könnyen lehet vérfürdő indítéka (A hatásfok skála megegyezik a szeretetével).

Bátorság/Félelem

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata erős bátorságot érez a varázsló által meghatározott tárgy, személy, vagy eszme kapcsán. Ez annyit tesz, hogy attól semmiféle módon nem tart, épp ellenkezőleg: könnyű szívvel tesz ellene. 5-ös hatásfok esetén ha a célpont harcban a varázslat tárgyaként meghatározott személy ellen harcol, +2-es morál módosítót kap Támadó Értékére és sebzéséhez, az -2-vel dobja ellene Megfélemlítés próbáit. Ez a módosító 10-es hatásfok esetén +4-re nő. 15 hatásfok esetén a karakter már annyira bízik magában, hogy a sebzés negatív módosítói nem érvényesülnek ha a varázslat tárgya ellen harcol (Természetesen nem feltétlenül kell ennek személynek lennie; a karakter érezhet bátorságot pl. a pyarroni eszme iránt is, ez esetben annak képviselői ellen érvényesülnek a pozitív módosítók.).

Félelem esetén retteg az adott személytől, tárgytól, eszmétől, miáltal könnyen megfutamodik, és az összetűzést mindenképp elkerülni igyekszik. Ennek mértéke a hatásfoktól függ. 5-ös hatásfok esetén a félelem tárgyával szemben a karakter megrendültnek minősül, 10-es esetén rémültnek minősül, 15-ös esetén pánikba esettnek (lásd Harcrendszer – Állapotok).

Vágy/Undor

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata erős vágyat érez a varázsló által meghatározott személy, tárgy vagy eszme iránt. Személyek esetében – ha jóérzéssel elképzelhető – ez szexuális vágyat jelent, egyébként – akárcsak tárgyak esetében – birtoklási vágyat. Különleges esetekben, mint például az étel, ital, annak elfogyasztására sarkall. Eszme iránt érzett vágy az eszmével való azonosulási vágyat jelenti.

Undor esetén az áldozat megundorodik az adott személytől, igyekszik kerülni a társaságát, és érzelmei irányában könnyen haragba csapnak át. Tárgytól való undor arra sarkallja, hogy váljon meg az adott holmitól, ne tartsa magánál. Eszme iránt érzett undor elidegeníti az adott eszmétől, és mindazoktól, akik azt magukénak vallják. Eme érzelempár esetében a hatásfok az Akaraterő próba célszámaként funkcionál; mennyire nehéz legyűrnie a célpont vágyódását, avagy undorát a varázslat által kijelölt tárgy iránt.

Nyugalom/Ingerültség

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személlyel, tárggyal, avagy eszmével kapcsolatban irigylésre méltó nyugalomról tesz tanúbizonyságot, még akkor is, ha egyébként minden jel arra mutat, hogy alapos oka lenne az ingerültségre. Másképpen ezt türelemnek is nevezhetnénk.

Ingerültség esetén az áldozat fentiekkel szemben fokozottan türelmetlen; egyetlen rossz szó vagy mozdulat is azonnal kihozna a sodrából. Eme érzelempár esetében a hatásfok az Akaraterő próba módosítóját jelzi, amelyet nyugalma megőrzése érdekében kell dobnia a célpontnak. Azaz ha a nyugalom mozaik hatása alatt próbál meg benne valaki ingerültséget kelteni a varázslat által meghatározott tárgy iránt, úgy próbájához hatásfok/4 pozitív előjelű módosító járul, ingerültség esetében pedig ekkora negatív módosító, illetve az ilyen jellegű hatásokkal szemben növeli, avagy csökkenti a célpont Asztális ellenállását.

Hűség/Hűtlenség

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy, tárgy, avagy eszme irányában erős hűséget érez, ami a lojalitást kevésbé előtérbe helyező egyének esetében enyhébb, a becsületükre sokat adó, szilárd etikai kódex szerint élők (pl. lovagok és kardművészek) esetében fokozottabb hatást jelent, mint a Szeretet, és az ott leírtakhoz hasonló cselekedetekre sarkallja (a hatásfok skála is aszerint értelmezendő)

Hűtlenség esetén a fentiek irányában semmilyen lojalitást nem érez, saját érdekeit azokénál mindenképp előrébb helyezi.

Semlegesség/Elvakultság (Közömbösség)

Ellenállás: Asztrális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat az Asztrálmágia legalapvetőbb eszköze; az eddig bemutatott mozaikoknál általánosabb hatást eredményez.

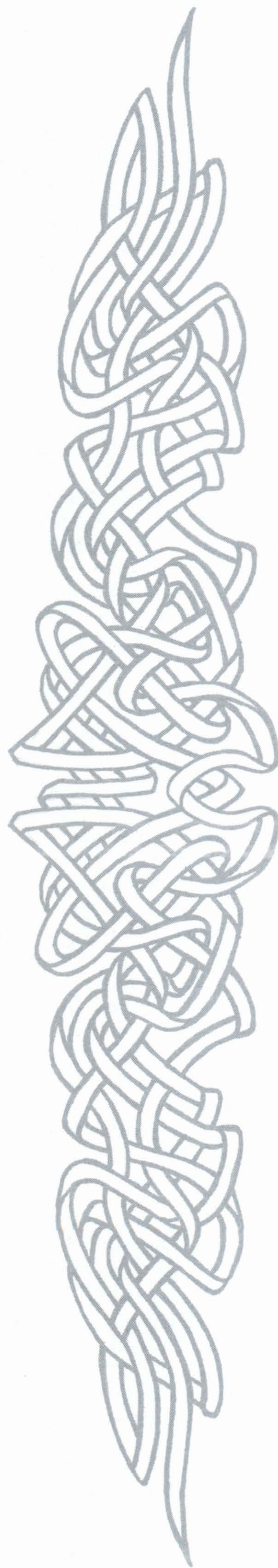
Semlegesség esetén az áldozat összes létező érzelme semlegessé válik a megadott cél iránt. Akár szerette, akár gyűlölte, akár vágyott utána, akár undorodott tőle, akár hű volt hozzá, akár hűtlen, mindez a varázslat időtartamára értelmét veszti. Az áldozat az adott személy (személyek vagy eszme) iránt minden szempontból közömbös lesz.

Elvakultság esetén éppen fordítva történik. A varázsló által meghatározott cél iránt minden már létező érzelme az elvakultságig fokozódik (de iránya nem változik). Ha eddig csak kicsit szerette, a varázslat időtartama alatt tiszta szívből fogja imádni, ha nem igazán kedvelte, vak gyűlölet lesz rajta úrrá.

Az időtartam lejártával természetesen az eredeti érzelmek mindkét esetben visszatérnek.

Mindenképpen szót kell még ejtenünk a Semlegesség gyakran alkalmazott általános formájáról, a Közömbösségről. Ez esetben a varázsló a mindent, mint fogalmat határozza meg a Semlegesség céljául, miáltal az áldozat minden iránt közömbössé válik. Gyakorlatilag megszűnik minden érzelme és indulata, úgy is fogalmazhatnánk, elalszik az Asztrálteste. Ilyenkor kizárólag a Mentálteste irányítja, azaz döntéseiben csak az önérdek, a tiszta logika fog megnyilvánulni, érzelmek, indulatok nem. Cselekedeteit nem befolyásolja sem szeretet, sem bosszúvágy, legjobb barátait, kalandozó társait – akik iránt most semmit sem érez – is feladja, vagy megöli saját boldogulása érdekében.

A Közömbösségnek a Lélekaltatásban jut jelentős szerepe, hiszen tudatközpont bénítással együtt alkalmazva gyakorlatilag elaltatja a lelket.



A Mentálmágia Iskolája

A Mentálmágia bevezetőjében minden idők egyik legletisztultabb gondolkodójának, Sonornak, a pyarroni Fehér Páholy nagymesterének könyvéből, a Mentalismusból idézünk: „...A Mentálmágia a Lélekre ható mágiák legerősebb, legkifinomultabb formája. A Tudat legfelső régiójára, magára az intellektusra, a mentálra gyakorol hatást. Ez a hatás vagy magához ragadja a Mentáltest feletti uralmat, vagy magát a mentált befolyásolja...”

Félbeszakítva szavait, értelmezzük azokat. A Mentálmágia segítségével vagy átvesszük a Tudattól a test és az ahhoz kapcsolódó Mentális Központok irányítását, vagy magát a Tudatot befolyásoljuk, elhitetve a varázslat alanyával, hogy valójában azt szeretné tenni, amit a varázsló sugall.

Ha az áldozat egyszerre több ellentétes célú Mentáloperáció hatása alatt áll, akkor ezek közül az fog érvényesülni, amelyiknek nagyobb az erősítése (E). A Kábítás típusú operációk – értelemszerűen – lehetetlenné teszik, vagy legalábbis megnehezítik az írást, a Bénítás típusúak pedig – mivel megszüntetik a központ működését – kizárják azt.

Mentálfonál

Írás vagy olvasás típusú Mentáloperáció során a varázsló folyamatos kapcsolatban marad áldozatával. A kapcsolat nem az Anyagi, hanem a Mentálsíkon jön létre, és a mágia tudománya mentál-fonálnak nevezi. Írás esetén a sorozatos változtatások ezen jutnak el a varázslótól az áldozatig, olvasás esetén ezen áramlanak az információk az áldozattól a varázslóig. Ha a Mentálfonál elszakad, a varázsló sem, írni sem olvasni nem képes tovább az áldozat központját.

A Mentálfonál csak a következő módokon szakítható meg: az érintett központ azonos, netán nagyobb erősségű (E) írásával vagy bénításával, továbbá azzal, ha akár az áldozat, akár a varázsló olyan Mentálmágiától védő varázskörbe lép, melynek erőssége (E) meghaladja a mentál-fonalat létrehozó operáció erősségét.

A mentál-fonál csak Mentálszem disciplínával észlelhető. Az a személy, akit Mentálfonál köt össze a varázslóval, a mágia törvényei szerint Társszimpatikus viszonyban áll vele. A szimpatikus kapcsolat mindaddig fennáll, míg a fonál létezik.

Mentális operációk

A mentális operációk – mint már említést nyert – a mentális központokat befolyásolják. Ezek a Beszédközpont, az Érzékközpont, az Emlékközpont, a Mozgásközpont, és az Akaratközpont. Négyféle mentális operációt ismerünk: Az Olvasást, az Írást, a Kábítást és a Bénítást.

Olvasás során a varázsló olyan egyoldalú kapcsolatot létesít az áldozat adott Központjával, melyen keresztül adatokat szerezhet annak működésével kapcsolatban. Az Olvasás tényéről a varázslat áldozata nem szerez tudomást. Az olvasás a legkevesebb mágikus energiát igénylő mentál operáció.

Írás esetén az áldozat kijelölt központját a varázsló mentálisan a saját tudatával köti össze és annak rendeli alá, miáltal a központ az Időtartam alatt nem az áldozat, hanem a varázsló akaratának megfelelően fog működni. Természetesen az áldozat tudatában lesz annak, hogy központja nem az általa megkívánt módon működik, kivéve, ha a varázslat tárgya az akaratközpont (lásd Akaratátvitel).

Kábítással a varázsló az áldozat kijelölt központjának működésében elégtelenségeket, zavarokat okozhat, miáltal az sokkal rosszabb hatásfokkal képes csak ellátni a feladatát. Bénítás során a varázsló az áldozat adott központjának működését beszünteti, miáltal az fontos feladatát egyáltalán nem képes ellátni. A Bénítás a legtöbb energiát igénylő, legkomolyabb mentális operáció.

Amennyiben az áldozat beleegyezik a mentális operációba, úgy Pszi-pajzsai nem számítanak bele a Mentális ellenállásukba. Amennyiben a beleegyező fél Slan vagy Mozaikmágus, úgy képes teljes Mentális ellenállásának elnyomására, így már egy 1 E-s varázslat is hatásos lesz vele szemben. Az írás és olvasás varázslatok az időtartam alatt koncentrációt igényelnek. (lásd Összpontosítás – Mágiarendszer) Az állatok még nem rendelkeznek kifejlett Mentáltesttel, ugyanakkor esetükben kialakult már ennek kezdetleges, változata, egyfajta mentál csíra. Ez az Érzék és a Mozgás központokat teljes egészében tartalmazza, míg az Emlék és az Akarat központok működése lényegesen korlátozottabb, mint egy emberé. Ez utóbbiak irányítják az állatot a vadászatban, a fajfenntartásban, egyéb mindennapos cselekedeteiben. Gondolatai vannak, de ezek felületesek, egyszerűek. A Beszéd központ a legfejletlenebb: a legegyszerűbb gondolatok, inkább csak érzelmek kifejezésére alkalmas hangokat képesek kiadni. Természetesen kivételek, mint mindenhol, itt is találhatóak, gondoljunk csak a delfinekre. Azt is látnunk kell, hogy az állatok igen könnyen áldozatául esnek a Mentálmágiának, hiszen nem rendelkeznek a képességgel, hogy megvédjék elméjüket.

A Mentálmágia mozaikjai

Beszédközpontra ható operációk

Megértés (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló megérti az áldozat szavait, akkor is, ha azokat valamely okból nem hallani, de még akkor is, ha az illető számára ismeretlen nyelven beszél.

Beszéltetés (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló az áldozat szájával beszél, pontosabban az áldozat azt mondja, amit a varázsló szeretne. Ez nem helyettesíti az Akaratátvitelt, azaz az áldozat miközben más beszél a szájával, tisztában van azzal, hogy nem ezt szeretné mondani, de nincs hatalma a saját beszédközpontja felett. Az egyetlen, amit tehet az, hogy igyekszik írásban vagy taglejtésekkel tiltakozni, esetleg mást közölni. A varázsló csak általa ismert nyelven tud beszéltetni.

Dadogás (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Kába beszédközponttal az áldozat képtelen tisztán ejteni a szavakat, folyamatosan beszélni. Dadogni fog, vagy szinte az érthetetlenségig torzítja a szavakat, akár a részeg ember. A varázsló határozza meg, hogy melyik hatás következzék be. A dadogás, torzítás mértéke a hatásfoktól függ; annál nehezebben érthető az áldozat, minél nagyobb a hatásfok. Az áldozat hallgatóinak Észlelés próbát kell dobniuk, mihez az adott nyelvre vonatkozó nyelvismeret képzettség összhangmódosítót ad. A célszám a hatásfok.

Némaság (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat megnémul: képtelen egy szót is kiejteni, csak érthetetlen nyögdécselésre képes, egészen addig, míg a varázslat időtartama tart.

Érzékközpontra ható operációk

Érzékelés (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló az áldozat érzékszerveivel érzékel. Látja, amit az lát, hallja, amit az hall, tapint, ízlel, szagol, mintha csak belekerült volna a másik testébe.

Illúzió (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló becsapja az áldozat érzékelését. Nem létező dolgokat láttat, nem hallatszó hangokat hallat vele – de igaz ez a többi érzékszervre is. Az áldozat úgy érezheti, mintha valami egészen más helyen járna, más dolgok történnének meg vele. Ha fejében megfordul annak a gondolata, hogy esetleg mindez nem a valóság, akkor Intelligencia próbára jogosult a Hatásfok ellen. Sikeres próba esetén – bár a téves érzékelés továbbra is tart – már tisztában van azzal, hogy érzékszervei nem a valóságról tájékoztatják.

Illúzióval sok mindent elérhető, ám soha nem okozható valódi seb, főképp nem halál. Ahhoz azonban, hogy az illúzió ne pusztán egy előre megtervezett történet legyen, hanem változzon is az áldozat cselekedetei által indokolt módon – röviden, hogy tökéletes pszeudó-valóságot teremtsünk az illető számára – értesülnünk kell arról is, hogy miként cselekszik az érzékszervein át csak számára létező valótlan világban. Ezt Gondolatolvasással érhetjük el.

Ahhoz, hogy az illúzió által teremtett pszeudó-valóság folyamatosan változó, és ne valami mozdulatlan világ legyen, a varázslónak a varázslat végéig egyfolytában összpontosítania kell (lásd További koncentrálást igénylő varázslatok).

Tompítás (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat érzékszervei eltompulnak: homályosan lát, tompán hall, durván tapint, akárha kesztyűt viselne. Szaglása és ízlelése is jelentősen romlik. Ügyességet és figyelmet igénylő kézimunkát végezni képtelen. Ügyessége és Ereje 3 hatásfokonként 1-el csökken (maximum 0-áig), s ezáltal harcértékei is csökkennek, és egyes képzettségpróbáihoz is negatív módosítók járulhatnak.

Érzéketlenség (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat semmit nem érzékel. Vak, süket, nem szagol, nem képes ízlelni, tapintása is érzéketlen, akár valami leprásé. A világ létének jelei számára megszűnnek létezni. Annak, aki még soha nem tapasztalt ilyet, erős sokkot okoz, sikertelen Akaraterő próba esetén (Célszám 15) eszméletlenséget.

A hatodik érzékre vagy a Pszi azonos nevű diszciplínájának hatására nincs befolyással. Az Érzékélesítés diszciplína nem szünteti meg a Mentálmágiával okozott Érzéketlenséget.

Emlékközpontra ható operációk

Emlékolvasás (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló képes olvasni az áldozat emlékei között. Sokban hasonlít ez a közismert gondolatolvasásra, a különbség pusztán annyi, hogy a varázsló olyan múltbéli eseményeket fürkészhet ki, melyeknek az áldozat tanúja volt. Egyetlen meghatározott mozzanatról szerezhet azonban csak tudomást, annak is pusztán egy időben éppolyan hosszú szakaszáról, mint amennyi az Időtartam. A valóságban ez valahogy úgy történik, hogy a varázsló felidézi az áldozat emlékezetében az adott mozzanatot, mire az illető önmagában végigéli mindazt, ami annakidején történt vele. A varázsló ennek a filmszerű, valósidejű vetítésnek lesz a tanúja. Ami azt jelenti, hogy az Időmágia segítségével a varázsló akár több óra vagy nap eseményeiről is tudomást szerezhet, ám ez – mivel éppennyi Emlékolvasással töltött időt igényel – meglehetős türelemről tesz tanúbizonyságot.

Feledés (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázslat sok szempontból hasonlít az Emlékolvasáshoz, ám a Feledés segítségével a varázsló nem kifürkészi, hanem törli az áldozat emlékeit – egyszerre csak egyetlen momentumot, és annak is csak olyan hosszú szakaszát, amennyi a varázslat időtartama. A törölt emlék soha többé nem szerezhető vissza, mágikus úton sem!

A varázslat más irányú alkalmazásával a varázsló képes az áldozat elméjébe hamis emlékképeket ültetni – a fent már leírt témára és időtartamra vonatkozó megszorításokkal. Ettől kezdve ezt az emléket az áldozat teljes mértékben a magáénak tekinti, és úgy emlékszik vissza rá, mint amit maga élt meg. Az, hogy egy emlék hamis, csakis egy másik varázslónak tűnhet fel, amikor épp az adott mozzanat felől kíváncsiskodva Emlékolvasást végez. Ebben az esetben is csak akkor, ha az Emlékolvasás hatásfoka nagyobb vagy egyenlő, mint a hamis emlék elhelyezésére alkalmazott varázslat erőssége volt.

Azt, hogy a Feledés varázslat az említett két változat közül melyik módon működjön, a varázsló határozza meg.

Részleges Amnézia (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat egyáltalán nem emlékszik közeli múltjára. Mindent, ami az érintett idő alatt esett meg vele, meg nem történtnek tekint. Hogy mennyi idő esik ki az emlékeiből, azt a Kábítás hatásfoka határozza meg. Minden egyes hatásfok egy napot jelent. A varázslat időtartamának elmúltával az elfeledett emlékek maradéktalanul visszatérnek, ám ez nem egyik pillanatról a másikra történik meg, hanem órák alatt. (Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így a manaköltség duplázódik)

Teljes Amnézia (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat elfeledi minden emlékét, egész életét, még a gyermekkorára sem képes visszagondolni. Elfelejti minden

tanult tudását, képzettségeit, egyszóval mindent. Az emlékközpont bénultságának elmúltával az elfeledett emlékek visszatérnek. Ez nem egyik pillanatról a másikra játszódik le, hanem órák, néha napok alatt. (Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így a manaköltség duplázódik)

Mozgásközpontra ható operációk

Követés (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázslat segítségével a varázsló tudomást szerez az áldozat minden egyes, az Időtartam alatt bekövetkező mozdulatáról. Legyen az kéz- vagy lábmozdulat, szemmozgás, de akár még egy mély lélegzetvétel is.

Irányítás (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló képes irányítani az áldozat mozdulatait. Ezek csak viszonylagosan egyszerűek lehetnek (pl.: varázslás, kardforgatás nem), és az áldozat, ha éppen nincs parancsa valamely mozdulatra, vagy ha az előzőt már végrehajtotta, akkor a következőig maga is cselekedhet. Ám ez nyomban félbeszakad, amint az új utasítást megkapja.

Fontos megjegyezni, hogy az életösztön erősebb az Irányításnál, ezért ha a varázsló öngyilkos cselekedetre kényszeríti az áldozatot, akkor az újabb Ellenállás-próbára jogosult, amely ha sikeres, az illető kitör a varázslat hatása alól; míg ha sikertelen, akkor végrehajtja az öngyilkossághoz vezető mozdulatot.

Kábaság (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat kábán, erőtlenül mozog. Elveszti egyensúlyérzékét – mozdulatai kiszámíthatatlanok, akár a részeg emberé. Varázsolni képtelen (amennyiben az mozgást igényel), Ügyessége és Ereje 3 hatásfokonként 1-el csökken, ezáltal harcértékei is csökkennek, és egyes képzettség-próbáihoz is negatív módosítók járulhatnak.

Bénultság (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat hatására az áldozat az Időtartam lejártáig megbénul, mozdulni is képtelen. A lebénult állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc – Állapotok). Fegyvert forgatni, célozni, védekezni, varázsolni képtelen (amennyiben az mozgást igényel), de szellemi és Pszi képességének birtokában marad.

Akaratközpontra ható operációk

Gondolatolvasás (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló az áldozat gondolataiban olvas, azokban, amelyek azt éppen foglalkoztatják. Minél nagyobb az erősítés, annál mélyebb, avagy elvontabb gondolatoknak jut nyomára. Kis (1-12) hatásfok esetén, ezek csak felületes gondolatok lehetnek, olyanok, amelyek az elkövetkező pillanatok cselekvéseire vonatkoznak. Komolyabb hatásfok esetén már (13-25) hosszabb távú, vagy elvont gondolatok és szándékok is a varázsló tudomására jutnak.

Akaratátvitel (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet
Egyéb: Koncentrálást igényel

A varázsló rákényszeríti akaratát az áldozatra. Az akként cselekszik, beszél, harcol, ahogyan a varázsló azt meghatározza. Ez azt jelenti, hogy teljes tudatával hiszi azt, amit tenni kíván, a saját gondolata és vágya. Meg sem fordul a fejében, hogy a motiváció netán mástól származik.

Ha öngyilkos cselekedetre kap parancsot, akkor Akaraterő próbát tehet a varázslat hatásfoka ellen. Amennyiben ez sikeres, kiszabadul a varázslat hatása alól, és tudatába kerül a befolyásoltságának, miáltal többnyire vak gyűlölet ébred benne a varázsló iránt. Ennek hatása az Asztrálmágia fejezetében leírt Gyűlölet varázslathoz hasonló. (JK esetében a játékos dönti el, miként érez a varázsló irányában).

Zavarodottság (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat összezavarodik, nincs egy tiszta gondolata, nem képes dönteni: a legapróbb ügyekben is tanácstalan. Fejében egymást kergetik az összekeveredett gondolatok. A zavarodott állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc – Állapotok)

Tudattalanság (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás
Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat elméje lebénul. Képtelen mérlegelni, gondolkodni; pusztán indulatai, érzelmei, vágyai irányítják. Az egyik pillanatban sír, a másikban kacag; elvakultan imádja barátait, társait, aztán a legapróbb sérelem után fegyverrel ront rájuk, és teljes szívéből gyűlöli őket. A varázs hatására minden Asztrálmágiával okozott érzelem vakká erősödik.



A Nekromancia Iskolája

A nekromanciát sokan tévesen azonosítják a fekete mágiával. Ezzel szemben a nekromancia az Élet Princípiumát kereső mágikus irányzat, amely emellett a Külső Síkok lényei felett is uralmat biztosíthat. Avatott mesterei minden képzeletet felülmúló hatalommal rendelkeznek az Élet Princípiumát – akár csak minimálisan is – magukban hordozó teremtmények felett.

Idézések

Az idézésekhez mindig szükséges egy transzban felrajzolt idéző pentagramma, egy mágikus jelekkel rótt gyertya, és egy megfelelő hosszúságú idéző litánia. Továbbá ajánlatos gondoskodni arról is, hogy a megidézett teremtmény ne fordulhasson megidézője ellen. Erre olykor elegendő a gyertya nyújtotta fenyegetés, ám néha szükség lehet a megidézőt óvó védő varázskörre, netán az érkezőt rabul ejtő bebörtönző varázskörre is.

A varázsló az idéző litánia elmondásakor a pentagramma közepén köteles tartózkodni, és a gyertyát is itt kell elhelyeznie. A megidézett teremtmény a varázsló által meghatározott, annak Zónáján belül eső, tetszőleges helyen jelenik meg.

A gyertya az idézés időtartama alatt az idézett lény életének jelképe. Az idézett addig képtelen visszatérni saját síkjára, ameddig a gyertya a pentagrammán belül marad. Ez akkor is igaz, ha történetesen birtokában van a mágikus hatalomnak, melynek segítségével maga is képes a síkváltásra. Ha a gyertya mielőtt még elaludna, kikerül a pentagrammán belülről, akkor a lény – hacsak időközben más módon az Anyagi Síkhoz nem köttetett – haladéktalanul visszakerül oda, ahonnét a varázsló megidézte. Abban az esetben, ha a gyertya az idéző pentagrammán belül elalszik, a megidézett teremtmény elpusztul, lelke pedig – ha egyáltalán bír ilyennel – visszakerül a reinkarnáció leges-legelső lépcsőfokra. Ez az a fenyegetés, amivel a megidéző sakkban tarthatja a nála akár jóval hatalmasabb teremtményeket is – hiszen elegendő elfújnia a gyertyát.

A gyertya színe iskolánként más és más. Akadnak gyertyák, amelyek órák alatt leégnek, de olyanok is, melyek egy hónap hosszan őrzik lángjukat. A gyertyákat mágikus jelek borítják, ezek teszik a megidézett teremtmény életének szimbólumává. A viaszba vésett jeleket csak transzban képes megalkotni a varázsló; arról, hogy ezen kívül még mennyi Mp-ba kerül egy-egy mágikus gyertya elkészítése, a Mágikus Gyertya Készítése nevű varázslatnál közlünk adatokat.

A varázslónak az idézéssel leggyakrabban az a célja, hogy az idézett teremtményt szolgálatra bírja, netán tudakozódjon tőle valami felől. A védekezés módja – a gyertyán túl – általában szintén ezen cél függvénye. Hiszen a tudakozódás során elegendő a teremtményt bebörtönözni, míg szolgálat esetén szabad mozgást kell biztosítani számára. Ilyenkor a megidézőnek – a gyertyával együtt – tanácsos védő varázskörök oltalmába húzódni.

Mentáltesttel nem rendelkező, azaz pusztán érzelmek és indulatok irányította lények az idézés időtartamára vak hűséget éreznek megidézőjük irányában – esetükben tehát védekezésre nincs komoly szükség.

Idéző Litánia

Az idéző litániák mágikus tartalommal bíró szavakból állnak, melyek kimondására a varázsló csak mágikus energiáinak felhasználásával képes – azaz a litániák Mp-okba kerülnek. Minél több szóból áll egy litánia, annál több Mp-ot emészt fel; 1 szó 1 Mp felhasználását igényli.

Ha a litánia bármely okból félbeszakad, többé nem folytatható – a már kimondott szavakhoz felhasznált Mp-ok elvesznek – és az idézés is sikertelen lesz. Egy a Necrografiában I. osztályba sorolt lény megidézéséhez 25 szavas litániára van szükség, egy II. osztályú megidézéséhez 35 szavasra. A továbbiakat a mellékelt táblázat mutatja. A litánia hossza szintén a szavaktól függ: 1 szó 1 mozgás-értékű cselekedet, 2 szó 1 teljes-kör, 20 szó 1 perc. A litániák Erőssége 5 Mp-ként 1E. Azaz egy életerővel táplálkozó szellem megidézése 90 Mana-pontba kerül, és 18-as Erősítésű lesz. Tehát 18. szintű Nekromancia képzettség szükséges hozzá.

Idézet Abdul al Sahred Necrografiájából:

„...A többi Anyagi Világ és a Túlvilág teremtményeit megidézésük nehézsége, azaz az idéző litánia hossza szerint tíz osztályba sorolom.

Osztály Megfogalmazás	Mp igénye
I. tudattalan élőhalottak (élőhalott)	30
II. éji rémek (élőhalott)	40
III. kóborló dögök (lélek)	50
IV. vérivó élőhalottak (élőhalott)	60
V. lidércek (kísértet), alsórendű (20 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (démon)	70
VI. szellemek (kísértet)	80
VII. életerővel táplálkozó szellem (kísértet) közrendű (50 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (démonok)	90
VIII. démonurak (100 Ép-nél kevesebbel rendelkező démonok) (démon)	100
IX. elhunytak lelke (lélek)	110
X. démonherceg(démon)	120

A tudattalan élőhalottak lélekkel nem rendelkező, a természet rendjétől idegen teremtményei valamely gonosz szándékú Isteneknek, azok papjainak vagy ostoba varázslóknak. Torz lélekmásolatok, melyek fejlődésre képtelenek, létük nem több, mint egyfajta elferdült asztrális létezés. Tudatuk egyetlen, egyszerű, kívülről beléjük plántált parancsra korlátozódik; céljuk nem több, mint ennek végrehajtása. A parancs megfogalmazója leggyakrabban maga a teremtőjük, esetleg az, aki határtalan ostobaságában megidézi őket. Anyagi Testük általában nem a Világegyetem, hanem a Külső Síkok valamelyikének anyagából épül fel, így a nem mágikus anyagú fegyverek nem sebzik őket, a Természeti Anyag Mágiája nem gyakorol rájuk semmilyen hatást. A Mentál- és Asztrál varázslatokkal szemben immúnisak.

Az éji rémek a reinkarnáció folyamatában már magasra jutott, gonosszá vált lelkek, akik a további újjászületésből jó időre kirekedtek. Utolsó halálukkor az asztrológiai és mágikus együttállások révén nem szakadtak el anyagi testüktől, hanem annak rabjává válván az Anyagi Világban kóborló élőhalottakká lettek.

A kóborló dögök afféle lelkek, akik a reinkarnáció kikövezett ösvényéről saját gonoszságuk folytán az útszéli árok mocskába sodródtak. Tönkrement, elkorcsosult, beteges lelkek, aki többé nem születnek újjá semmiben és senkiben, nem is jutnak soha a Külső Síkok Isteni Világaiba. Lényük, tudatuk jelentős részét torz asztráljuk teszi ki, mentáljuk legfeljebb egy állatéhoz mérhető. Az anyagban egyképpen ölthetnek testet, elbitorolják más, egészséges lelkek Anyagi Testét. Beléköltöznek, és ritka asztrológiai a ezoterikus együttállásokkor beteges vágyaik, őrületük kielégítésére kényszerítik azt. Legismertebb fajuk a vérfarkas.

A vérivó élőhalottak olyan lények, akiket áldozatként öltek meg valamely gonosz Isten oltárán. Lelküket a sötét szertartás ki szakította a reinkarnáció folyamatából, és az Isten Külső Síkján ragadta el. Ott új testtel ruháztattak fel, mely már annak anyagából való, így az Anyagi Síkon csak mágikus fegyverekkel sebezhetőek, és hatástalan rájuk a Természeti Anyag Mágiája. Egykori haláluk Vérmágia következménye – ezzel magyarázható olthatatlan szomjuk az említett testnedv iránt.

Itt figyelmeztetem a téma iránt érdeklődő olvasót, hogy ne keverje össze eme teremtményeket a Világegyetemben is fellelhető hasonló lényekkel.

A lidércek és a szellemek intelligens félhalottak, akik haláluk után valamely ártó szándékú átok következtében nem születhettek újjá új testben, hanem

valamely gonosz Isten Külső Síkjára száműzettek, ahol örök bolyongásra kárhoztattak. Idézéskor onnan jönnek el az Anyagi Világba, és az idézés lejártával oda is térnek vissza. Testük a Külső Síkról származó, légies anyagokból épül fel, így azt csak mágikus fegyver sebezheti.

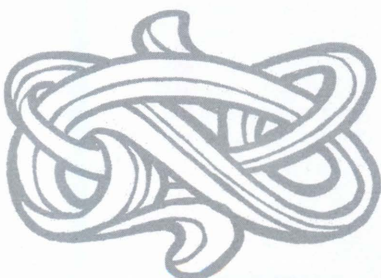
A lidércek boszorkány átkának, a szellemek boszorkánymester fekete mágiájának szüleményei.

Az életerővel táplálkozó szellemek az éji rémekhez hasonlatos, ám azoknál jóval magasabbra jutott lelkek. Önnön gonoszságuk folytán sodródtak ki a reinkarnáció folyamából. Egykori, immár légies halmazállapotú anyagi testük rabjai.

A démonok, legyenek bár alacsonyvagy közrendűek, netán urak vagy hercegek, mind afféle Külső Síkok teremtményei, melyeket nem ural Isten. Intelligensek és rossz szándékúak, gondolkodásuk kifinomult és követhetetlenül kaotikus: Lelkük nincsen, testük azon idegen világ anyagából épül fel, ahonnan megidéztettek, így mágikus fegyvereken kívül semmi nem árthat nekik. Megidézőjüket majd minden esetben igyekszenek elpusztítani; gonoszságukról és leleményességükről, de bátran mondhatom, korlátlan hatalmukról sem lehet fogalma az olvasóimhoz hasonló ostoba földi halandónak.

Elhunytak lelkeinek nevezem azokat a lelkeket, akik bár részt vesznek a reinkarnáció folyamatában, meghatározatlan időre pihenni tértek valamely Isten által uralt Külső Síkra. Ők nevük ismeretében és személyes tárgyaik, netán csontjaik birtokában megidézhetőek, akár anyagba is börtönözhetőek, ám aki ilyet tesz, legyen tisztában azzal, hogy cselekedete a Mindenség törvényei és az Istenek akarata ellen való.

Felhívom továbbá az idézéssel kísérletező varázslók figyelmét arra, hogy a reinkarnáció folyamatában már újjászületett lelkek meg nem idézhetőek. Silány kis tudásuktól már az is nagy eredmény, ha az efféle léleknek egyáltalán nyomára bukkannak, és felfedik azt az isteni titkot, hogy kiben avagy miben született újjá..."



A Nekromancia mozaikjai

Mágikus Gyertya Készítése

Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: lásd a leírásban
Rajzolás ideje: lásd a leírásban

A varázsló varázsjeleket helyez el egy speciális viaszból készített gyertyán. Ehhez természetesen előbb transzba kell kerülnie (lásd: Pszi – Transz diszciplína). Arról, hogy a gyertyához szükséges alapanyag mennyi pénzbe kerül, és elkészítése mennyi időt és Mp-ot igényel, valamint, hogy a kész mágikus gyertya milyen hosszan ég, az alábbi táblázat tudósít.

A gyertyába foglalt mágia Erőssége 5 Mp-ként 1 E. Vagyis 1 hetes Égési idejű gyertyához 80 Mp, azaz 16-os Erősség, s 16-os Nekromancia képzettség szint szükséges.

Gyertya ára	Elkészülés ideje	Mp igény	Égés ideje
1 arany	10 perc	5	1 óra
2 arany	20 perc	10	2 óra
3 arany	30 perc	20	5 óra
5 arany	40 perc	40	12 óra
7 arany	1 óra	60	1 nap
10 arany	1.5 óra	80	1 hét
25 arany	2 óra	100	2 hét
40 arany	5 óra	120	1 hónap

Élőhalott-idéző Litánia

Mana-pont: Necrografia szerint (a litánia szavaiként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

Az élőhalott idézés litániájának szó és Mp igénye az élőhalott Necrografiabeli osztályától függ. Az élőhalott Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Arra nézvést, hogy az élőhalott miként fest, és mire képes, Abdul al Sahred művének fent ismertetett részletéből, valamint a KM-től tudhatsz meg adatokat.

Kísértetidézés Litánia

Mana-pont: Necrografia szerint (litánia szavaiként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Kísértetidézés litániájának szó és Mp igénye a kisércet Necrografiában leírt osztályától függ. A kísértet légies halmazállapotú Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A kísértetekre vonatkozó, a Necrografia idézetben fel nem lelhető információkat a KM-edtől kérdezd!

Démonidézés

Mana-pont: Necrografia szerint (litánia szavanként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Démonidézés litániájának szó és Mp igénye a démon Necrografiában leírt osztályától függ. A démon más világról származó, szinte sebezhetetlen Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A démonok – mivel lélekkel nem bírnak – a gyertya kialvásakor teljesen elpusztulnak, és testük porrá omlik. A további információkat kérdezd a KM-edtől!

Lélekidézés Litánia

Mana-pont: Necrografia szerint (pentagramma + litánia szavanként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Lélekidézés litániájának szó és Mp igénye a lélek Necrografiában leírt osztályától függ. A lélek Anyagi Test nélkül jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Az Anyagi Síkhoz egyáltalán nincs is köze, csak az Asztrál és a Mentái síkon van jelen. A varázsló, ha transzba kerül (lásd Pszi!) képes úgy kommunikálni a lélekkel, mintha csak beszélgetnének. Ha ezt nem teszi meg, akkor a Pszi Telepátia nevű diszciplínájához kell folyamodnia. Ez természetesen megköveteli azt, hogy a lélek is bírjon Pszivel.

A Lélekidézés alapvető feltétele, hogy az idéző ismerje a megidézni kívánt lélek utolsó életében viselt nevét, és rendelkezzen ezen utolsó testének valamely csontjával vagy az illető valamely kedves, személyes holmijával.

A lélek képességei utolsó megnyilvánulásának képességeivel egyenlők, azaz ha utolsó testében rendelkezett Pszivel, akkor lélekként is fog, mi több, ha ismerte a mágiát, varázsolni is képes lesz – olyan szinten, amilyenen életében tette. Elemi és Természetes Anyagok Mágiáját egészen addig nem tud használni, míg Anyagi Testre szert nem tesz.

A lelkekre vonatkozó, a Necrografia idézetben fel nem lelhető információkat a KM-edtől kérdezd!

Űző litánia

Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: lásd a leírásban

Kevesen tudják, hogy az idéző litániákat visszafelé elmondva, azok hatása is megfordítható, azaz a lény nem megidéztetik, hanem elűzetik az Anyagi Síkról. Az űző litániák ugyan azokból mágikus tartamú szavakból állnak (ugyan annyi a Mana-pont igényük és a Varázslási idejük), mint az azonos idéző litánia, csak éppen fordított sorrendben, a legutolsó szavakat előre véve kell elkántálni őket. Az űző litánia utolsó szavának elhangzásakor a lény (akire a varázslat irányul), visszaűzetik – visszakerül – oda, ahonnan korábban megidézték. A nem idézéssel hívott teremtményekre a litánia semmilyen hatással nincs.

A Mágiatudomány célja szerint négyféle űző litániát ismer: Élőhalott-űző, Kísértetűző, Démonűző és Lélekűző Litániát.

Lélekcsapda Bélyeg

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Az a test, amelyen a varázsló elhelyezi a Lélekcsapda bélyegét, képes lesz befogadni egy a varázsló által meghatározott lelket. A beköltözött lélek azonnal kiterjeszti arra Személyes Aurájának védelmét, még akkor is, ha történetesen Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott holttestről van szó.

Ha a kiszemelt testben már lakozik lélek, akkor kettejük közül az fogja irányítani a közös testet, amelyiknek magasabb az Akaratereje. A bélyeg ellen nincs Ellenállás.

A beköltöztetett lélek addig marad a testben, ameddig arról le nem törlik a varázsjelet. Ha ezt valaki megteszi, a lélek azonnal kikerül onnét.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Lélekcsapda Varázsjel

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Hasonló a Lélekcsapda Bélyeghez, de ezt nem lényre, hanem tárgyra írja a varázsló. Az adott tárgy ettől kezdve otthont ad a léleknek, amit az nem hagyhat el. Így képtelen lesz visszatérni eredeti testébe, vagy a síkra, ahonnan megidézték. A megidézett lélek ily módon immár kötve lesz az Anyagi Világhoz.

A beköltözött lélek képes kiterjeszteni Személyes Aurájának védelmét arra a tárgyra, amelyben lakozik.

A beköltöztetett lélek addig marad a tárgyban, ameddig arról le nem törlik a varázsjelet. Ha ezt valaki megteszi, akkor a lélek azonnal kikerül a belőle.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Halottmozgatás Bélyege

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Ha a varázsló ezt a bélyeget elhelyezi egy holttesten, akkor az – dacára annak, hogy az élet már elszállt belőle – újból mozgásképes lesz. Ez éppúgy igaz a varázsló által készített (Homunkulusz), gondosan megmunkált (lásd Átformázás) testre is. Mivel a testből már eltűnt – vagy jelen sem volt – az élet princípiuma, ezentúl a mágia hívatott biztosítani a mozgáshoz szükséges energiát. Ez nem jelenti azt, hogy a test komolyan sérült is lehet, hiszen a csontokra és az izmok munkájára továbbra is szükség van. A bélyeggel felruházott test addig képes erre a mágia vezérelte mozgásra, amíg a bélyeget róla le nem törlik.

Természetesen ez még nem jelenti azt, hogy a Halottmozgatás Bélyegével ellátott lény cselekszik is. Ehhez előbb lelket szükséges a testbe költöztetni (Lélekcsapda Bélyeg), ami irányítja azt.

A Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott test nem számít élőlénynek, hiszen hiányzik belőle az élet princípiuma. Ez annyit tesz, hogy az Átváltoztatás és a Visszaváltoztatás varázslatoknak nem képezheti alanyát.

Abban az esetben, ha a varázsló egy kevesebb mint 66 perce halott lényen helyezi el a bélyeget, a kiköltözött lélek még nem jár messze, így – idézés nélkül is – nyomban visszaköltözik a testbe.

Figyelem: a Halottmozgatás Bélyege csak akkor akadályozza meg a test elrohadását, ha az minden szempontból működőképes, azaz az anyagcserére is alkalmas. Ha nem, akkor a test hónapok alatt, lábon rothad el. A tartósításra csak a papok képesek – vagy a varázsló, folytonos Átformázással.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Az Időmágia Iskolája

Az időmágia az egyik legnehezebben felfogható és alakítható dimenzióval, az idővel való manipulálást teszi lehetővé a varázsló számára. Az idő sebességének relatív változtatása az, mely segítségével tárgyak öregíthetőek vagy teleportálhatóak az időben; illetve kiszakítva őket az idő természetes folyásából felgyorsíthatóak, vagy éppen lelassíthatók. Igazán csak magas szinten alkalmazható hatékonyan.

Az Időmágia mozaikjai

Időugrás

Mana-pont: 1 Mp / 5 font
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A mozaik segítségével a varázsló személyeket és tárgyakat juttathat előre az időben. Az Időugrás a mágia-filozófusok szerint nem más, mint a tér helyett az idő dimenziójában végrehajtott teleport. Az időutazók helyet nem változtatnak, ám eltűnnek a térből, s csak az időugráskor meghatározott időpont elérkeztével jelennek meg ismét. A köztes időben minden szempontból nem létezőnek minősülnek: mágiával sem érzékelhetőek vagy érhetőek el. Számukra azonban nem telik az idő, bármilyen távolra is ugranak, csak egy villanásként érzékelik az utazást. Nem öregszenek a világgal együtt; sebeik, betegségeik sem gyógyulnak. A köztes időt egyszerűen átugorják.

Az Időugrás csak akkor jön létre, ha az érkezés pillanatában semmi nem gátolja az utazókat, hogy belépjenek a térbe. Ellenkező esetben semmi nem történik, az utazók el sem tűnnek, bár a varázslatra felhasznált Mana-pontok elvesznek. Vagyis, a Teleporthoz hasonlóan az Időugrással sem lehet valakit valamibe, vagy valamit valakibe belejuttatni.

Tárgyat a varázsló a súlytól függően, tetszés szerint küldhet előre az időben. Fontos tény még, hogy a mozaik segítségével az idő csak előrefelé járható, a múltba ugrás módját csak a mágusok ismerik. Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

Azt, hogy a varázslat alanya mennyi időt utazzon, a varázsló dönti el, azonban az nem lehet több, mint a varázslat hatóidejének ezerszerese.



Öregítés

Mana-pont: 1 Mp / 5 font
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A mozaik bizonyos értelemben az Időugrás ellentéte. A kiszemelt tárgyat vagy személyt éppúgy kiszakítja az Univerzum időszövetéből, ám nem megállítja, hanem felpörgeti számára az idő múlását. Míg az áldozatot körülvevő világban csak egyetlen röpke szegmens telik el, ő – testileg – napokat, heteket vagy akár éveket öregszik.

Mivel a varázslat az asztrál és a mentál testre nem hat, az élőlények nem észlelik az idő rohamos múlását, csak a testük öregszik egyik pillanatról a másikra. Tárgyak tetszés szerint öregíthetőek, ám az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben. Lényeges körülmény azonban, hogy az élőlények erőszakos öregítése szigorúan FEKETE MÁGIA.

Azt, hogy a varázslat alanya mennyit öregedjen, a varázsló dönti el, azonban az nem lehet több, mint a varázslat hatóidejének ezerszerese.

Lassítás

Mana-pont: 1 Mp / 5 font
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A mozaik segítségével egy kiszemelt élőlény számára minimális mértékben lelassítható az idő. Az áldozat annyit észlel, hogy körülötte hirtelen minden és mindenki felgyorsul.

A mozaik nem mentálisan vagy asztrálisan hat, hanem az áldozat – legyen az személy vagy tárgy – számára az idő múlását valóban lelassítja. Az így aláhulló tárgy jóval lomhábban esik, ám földet érve éppolyan sérüléseket szenved, mint szenvedne egyébként. A lelassult áldozat Kezdeményező értéke 0-ra esik, és az általuk forgatott fegyver sebessége +2-vel megnő. A lassulás időtartama alatt Alap TÉ-je és VÉ-je -4-el csökken. A lelassult áldozat nem helyezhet készenlétbe cselekedeteket, és nem jogosult megszakító támadásra sem. Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

Gyorsítás

Mana-pont: 1 Mp / 5 font
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Lassítással éppen ellentétes hatású mozaik. A kiszemelt tárgy vagy személy saját idejének múlását felgyorsítja, miáltal környezete hozzá képest lelassul.

A felgyorsított személy Alap TÉ-je és VÉ-je +4-el növekszik, az általa forgatott fegyver sebessége -2-vel csökken, továbbá minden körben kap 3 extra megszakító támadást.

Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

Időgát

Mana-pont: 3 Mp
Időtartam: lásd a leírást!
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló a varázslat időtartama alatt megakadályoz, illetve megszüntet minden olyan időmágiát, melynek erőssége kevesebb, mint a varázslat erőssége. Más időmágiával együtt alkalmazni nem lehet!



A Térmágia Iskolája

Dorham Adex az egyik legelső pyarroni mágus összegyűjtött kézirataiban így nyilatkozik: „...A Térmágia lényege a Világegyetem szerkezetének különösségében rejlik. Abban, hogy a tér egyes pontjait bár jelentős távolságok választják el egymástól, mindig létezik közöttük közvetlen kapcsolat is. Az Anyagi Világhoz szokott szemlélő számára persze mindez fel nem fogható, így magyarázata is pusztát: hiábavaló szócséplés lenne. Fogadjuk el tényként: igenis, a távolság egyazon Anyagi Síkon belül könnyen leküzdhető. Két hozzávaló szükségeltetik: a Világegyetemben fellelhető mágikus energiák, és a Titkos Tudományok ismerete..."

A Térmágia az Időmágia melletti másik mágikus tudományág, ami igazán csak magas szinten alkalmazható hatékonyan, azonban ekkor már különösen nagy hatalommal ruházza fel a használót. Épp ezért le kell szögeznünk, hogy amennyiben a varázsló Térmágikus hatással direkt Ép-sebzést okoz egy élőlénynek, az minden körülmények között FEKETE MÁGIÁNAK minősül.

A Térmágia mozaikjai

Térkapu

Mana-pont: lásd leírást
Szükséges **Erősség:** 15
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Térkapu megnyitásakor a varázsló a tér két, általa meghatározott pontját köti össze. Az átjáró voltaképp egy kétszer két láb alapterületű függőleges négyszög, melyen bárki átléphet – miáltal a másik helyre jut. A túloldali táj mindvégig látható, akárha egy ablakon pillantanánk ki, és az ottani tárgyak meg is érinthetők. A kapun keresztül nem csak varázsolni lehetséges, de még a varázsló Zónája is érvényesül.

A Térkapu minkét irányból járható és átlátható, az időtartam lejártáig, aztán összezárul.

A varázsló Térkaput nyitni csak olyan helyre képes, amely saját Zónáján avagy a Zóna Varázsjele körüli 20 láb sugarú gömbön belül esik, illetőleg ahová a Hatótávot kitolja.

A térkapu varázslat erőssége eltérően a többi mozaiktól 5 Manapontért 1-es Erősségűnek felel meg, s létrehozásához 15-ös erősség szükséges. (Tehát 75 Mana-pontért lehet létrehozni egy körre, azonban ha a varázsló hosszabb távra akarja kitoldani, úgy a Hatóidő oszlopban szereplő minden Erősség csökkenés után +5 Mana-pont és egyel magasabb Térmágia képzettség szint szükséges)

Teleport

Mana-pont: 1 Mp/10 font
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Teleport tárgyak egyik helyről a másikra való juttatását jelenti. Az a kiindulási pontról egyszerűen eltűnik, az érkezési oldalon pedig haladéktalanul megjelenik. 1 Mp felhasználásával 5 font súlyú tárgy teleportálható.

Egy Személyes Aura védelme alatt álló élőlény testébe beleteleportálni valamit lehetetlen, az élőlények pedig Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatásfokkal szemben.

Teleportálni a varázsló csak a varázslat hatótávján belül képes, s amennyiben a kiindulás és cél eltérő helyen, s nem a varázsló zónájában található, úgy mindkét hatótávot ki kell fizetni. Élőlényeket csupán a felszerelés és ruházattal megnövelt Mana-pont igénnyel lehet teleportálni. (Az élőlények személyes aurájába tartozó tárgyakat is csak a személlyel együtt lehet) Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így azonos hatáshoz dupla Mana-pont szükséges.

Térkontroll

Mana-pont: 3 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló a varázslat időtartama alatt megakadályoz minden olyan térmágiát, aminek erőssége kisebb a varázslat erősségénél. Más térmágiával együtt alkalmazni nem lehet!

Keresés

Mana-pont: 5 Mp
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslatnak háromféle alkalmazási lehetősége van. A varázslat 2-es hatás Erősítésen (mivel pillanatnyi, így 20 Mp) egy hely; 4-es Erősítésen (mivel pillanatnyi, így 40 Mp) egy tárgy; 6-os erősítésen (mivel pillanatnyi, így 60 Mp) egy személy felkutatására használatos. A varázslat létrehozása után a varázsló képes meghatározni, hogy a keresett személy milyen távolságra és milyen irányban található (+/- 5 láb).

Mint a pillanatnyi varázslatokhoz, itt is a szükséges erősség duplájának ismerete szükséges a Térmágia képzettségből. (Tehát helyekhez 4, tárgyakhoz 8, személyekhez 12)

Szimpatikus mágia (Speciális térmágia)

„...A Világegyetemet uraló törvények egyik kevéssé ismert válfaja a Szimpátián alapuló vonzás elve. Mielőtt bárki tévesen értelmezné a megfogalmazást, a Szimpátia jelen esetben nem asztrális érzelmet jelent, hanem vonzást, vonzóerőt összetartozó tárgyak, lények között...”

Így ír Dorham Adex a Mágia Formái című összefoglaló igényű munkájában. Lássuk, miként érvényesülnek a Szimpatikus Mágia törvényei a M.A.G.U.S. játékszabályaiban!

A Tárgy-, Társ- és Vérszimpátiával – Távolbahatás nélkül is – varázslatok hajthatóak végre olyan személyeken illetőleg tárgyakon, akik vagy amik kívül esnek a varázsló Zónáján. Elegendő, ha velük Szimpátia viszonyban lévő tárgy vagy lény tartózkodik belül a Zóna, vagy valamelyik Zóna Varázsjel határain, avagy elérhető Távolbahatással. Maga az áldozat bármekkora távolságban lehet a varázslótól.

Ha a varázsló ilyenkor ugyan a hozzá közel eső tárgyra varázsol, a varázslat mégis a tárggyal szimpatikus viszonyban álló áldozaton fog létrejönni (rá hat).

A varázslat abban az esetben, ha a varázsló hozzáfűzi a felsorolt Szimpatikus mozaikok bármelyikét, nem a Zónán belül eső tárgyon ill. lényen fog létrejönni (nem arra fog hatni), hanem a távoli áldozaton.

Mint a fentiekből is kiderült, a varázslónak ahhoz, hogy Szimpatikus Mágiát alkalmazzon, birtokolni, rendelkezni kell olyan tárggyal vagy lénnyel, aki kiszemelt áldozatával Szimpatikus viszonyban áll.

Tárgyszimpátia

Mana-pont: 40
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Tárgyszimpátia két tárgy ill. egy tárgy és egy személy között lehetséges.

Tárgy-tárgy Szimpátia esetén a két holmi között szoros rokonságnak kell fennállnia. Ez jelentheti azt, hogy egy alkotótól származnak, és több hozzájuk hasonló nemigen akad Yneven; netán azt, hogy mindketten több mint egy esztendeig ugyan azon személy Személyes Aurájának részei (védettjei) voltak; esetleg azt, hogy évtizedeken át ugyan azon személy kizárólagos tulajdonát képezték, stb. Szimpátia viszony alakulhat ki két olyan tárgy között is, amelyek évszázadokig egymás mellett hevertek.

Tárgy-Személy Szimpátia csak olyan tárggyal fordulhat elő, amely legalább egy esztendeje az illető személy Személyes Aurájának része. Ilyen esetben, ha az illető meghal, földi maradványai tárgy-tárgy Szimpátia viszonyba kerülnek egymással, valamint az egykori személy Személyi Aurájába valaha is egy évnél hosszabb ideig tartozó tárgyakkal is. Tárgy-Személy Szimpátiában áll egykori tulajdonosával a levágott hajtincs vagy testrész is.

Személy-tárgy szimpátia nem létezik! A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre.

A kívánt hatású mozaikot a Tárgyszimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

Az alkalmazó által létrehozott, s a Tárgyszimpátiához kapcsolt varázslat maximális Erőssége annyi lehet, amennyi a varázsló Térmágia képzettség értéke.

Társszimpátia

Mana-pont: 50
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Társszimpátia két szorosan összetartozó személy, lény között jöhet létre. Mindenképpen Társszimpátia alakul ki gyermek és szülők, valamint az édestestvérek között, még akkor is, ha soha nem látták egymást, netán még csak nem is hallottak a másikról. Ezen túl Társszimpátiának nevezhető a legjobb barátok, szeretők közötti viszony, ha érzelmeik legalább egy esztendeje töretlenek; a lovas és hátasa, a gazda és kutyája közötti meghitt kapcsolat, ha legalább ugyan ennyi ideje összetartoznak. Társszimpátiában áll egymással az a két személy ill. lény, akiket mentál-fonál köt össze, addig, amíg a fonál létezik. A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre!

A kívánt hatású mozaikot a Tárgyszimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

Vérszimpátia

Mana-pont: 30
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A legerősebb szimpatikus viszony az élőlény és a vére között található, így a vér birtokában Szimpatikus Mágia hajtható végre azon, akitől származik.

A felhasznált vérnek folyékony halmazállapotúnak kell lennie (porrá száradva nem alkalmas), és legalább annyi csepp szükségeltetik belőle, ahány Mp-ba a teljes varázslat kerül (azaz legalább 30), s ezen vércseppek összeolvadnak a mágia energiáival (azaz megsemmisülnek).

A kívánt hatású mozaikot a Tárgyszimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

Az alkalmazó által létrehozott, s a Tárgyszimpátiához kapcsolt varázslat maximális Erőssége annyi lehet,

amennyi a varázsló Térmágia képzettség értéke.

Amennyiben az alkalmazó legalább 15. szinten képzett a Térmágiában, úgy képes kiaknázni a vérkötelék erejét, s a célpont minden Ellenállása a felére csökken a Vérszimpátiával alkalmazott varázslatok ellen.

A Metamágia Iskolája

Rafus de Megalon mester egy előadásán így írta körül a metamágia tudományát:

„A metamágia nem más, mint a mindenséget körülvevő erők, a mana tanulmányozásának tudománya. Az egész Satralist körülölelő Manaháló ismeretét és a mágia mélyebb összefüggéseit vizsgáló tudomány, avatott ismerői kezébe olyan hatalmat ad, mellyel csak a legnevesebb godoni mágusok rendelkeztek a régmúlt időkben."

A Metamágia foglalkozik a mágia vizsgálatával, működési mechanizmusával, észlelésével, leplezésével és felszabadításával, továbbá a megkötésével is bizonyos tárgyakban.

A Metamágia mozaikjai

Fürkészés

Mana-pont: lásd a leírásban!
Varázslás ideje: lásd a leírásban !

Fürkészés segítségével a varázsló képes meghatározni egy Mozaik Mágiával létrehozott varázslat pontos szerkezetét. A mozaikok nevét, erősítését (E) és Mp igényét egyaránt. Természetesen soha nem biztosított a siker, hiszen a Fürkészés gyakran órákig is elhúzódhat, és nem lehet előre tudni, menynyi Mp-ba kerül.

Ahhoz, hogy a varázsló kifürkészhessen egy varázslatot, annak a hatótávon belül kell esnie.

A Fürkészéshez a varázslónak előbb transzba kell esnie a Pszi Transz diszciplínájának segítségével, és a Fürkészés teljes időtartama alatt ebben az állapotban kell maradnia. Ha tevékenységében megzavarják, a varázslat félbeszakad, s a már felhasznált Mana-pontokat a varázsló elveszíti.

Minden 4 kör Fürkészés alatt 1 Mp használódik el, s a varázslat erőssége 1 E-vel nő. A Fürkészés kezdetekor a varázsló még nem tudhatja, mennyi idejét veszi majd igénybe, s hogy mennyi Mana-pontba fog kerülni. Előfordulhat az is, hogy félúton elfogynak a Mana-pontjai. Ilyenkor természetesen semmilyen eredményre nem jut.

A varázsló csupán olyan varázslat működését fürkészheti ki, melynek erősségét a Fürkészés eléri.

Destrukció

Mana-pont: lásd a leírásban!
Időtartam: pillanatnyi
Varázslás ideje: lásd a leírásban!

A mozaikokból felépített varázslatokat a varázslótól származó mágikus energia táplálja és tartja össze. A varázsló azonban energiáit romboló célzattal is bejuttathatja egy varázslatba, akár másokéiba is. Olyan ez, akár az érzékeny mechanizmusba szórt homokszemcse – hibás működést, rosszabb esetben teljes működésképtelenséget okoz.

Egy varázslat tönkretételéhez épp akkora Erősség szükséges, mint amekkora erősségű a célpont varázslat. Ha tehát a varázsló ugyanakkora Erősségű Destrukciót idéz ártó célzattal egy már működő varázslatra, mint amekkora a varázslat erőssége, úgy a varázslat teljes egészében megszűnik létezni. Ha kisebb erősséggel támadja, semmi nem történik, ha nagyobbal, úgy veszélyes túlcsordulás következhet be, s ennek eredményeként a varázslat visszahathat. Amennyiben a hatás romboló természetű volt, illetve negatívan hatna a varázslóra, úgy csupán a varázslóra fejti ki hatását. Egyéb esetekben egyszerűen nem történik semmi. Anyag Mágia esetében a hatás fizikális jellegű lesz, Asztrál vagy Mentálmágia esetében megváltoztathatja az érintettek érzelmeit avagy mentális működését. Tér-, Idő-, és Szimpatikus mágia esetében semmi nem történik, csak a bomlasztásra áldozott Mp-ok vesznek el hiába.

Jelmágikus hatások Destrukcióval nem szüntethetők meg, csak a rajzolat eltörlésével ill. a vonalak megszakításával.

Nem szükséges azonban a teljes varázslatot Destruálni. Lehetséges pusztán egyes kiszemelt mozaikjait megtámadni. Egy mozaik tönkretételéhez is akkora Erősség szükségeltetik, amekkora az adott mozaik Erőssége. A fent leírtak itt is érvényesek: a kisebb Erősség nem hoz eredményt, a nagyobb pedig túlcsordulást eredményez – de pusztán az adott mozaikra értelmezve. Siker esetén is csak az adott mozaik fog megszűnni. Ez attól függően, hogy melyik mozaikot éri a támadás, eredményezheti a teljes varázslat működésképtelenségét, de akár katasztrófát is.

Ha a Térmágia vagy a Szimpatikus Mágia bomlik le róla, akkor hirtelenjében ott jön létre, ahol a varázsló a varázslás pillanatában tartózkodott. Természetesen Asztrál vagy Mentálmágia esetében az áldozat azonnal felszabadul a varázslat hatása alól.

Ha egy varázslatról maguk a magot képező mozaikok bomlanak le, a varázslat teljes egészében megszűnik működni.

A fentiek ismeretében tehát leszögezhetjük, ha valaki képes felismerni és feltérképezni egy már működő varázslat szerkezetét, alkotóelemeit (azaz mozaikjait) és azok Erősségét, akkor képes lesz teljesen szét is bomlasztani az egész varázslatot, esetleg jóval kevesebb Mp-ért, mint amennyibe az eredetileg került.

A varázsló a nem Mozaik Mágiával létrehozott varázslatokat: boszorkányok, boszorkánymesterek, tűzvarázslók varázslatait is képes Destruálni, ám csak egészben.

Ahhoz, hogy a varázsló Destruálhasson egy már működő varázslatot, annak a Zónáján belülre kell esnie. A Destrukció hatótávját kiterjeszteni nem lehetséges!

A destrukció ideje negyedannyi teljes körös cselekedetet igényel, mint amekkora az erőssége, és erősségenként 4 Mp-ot.

Leplezés

Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Leplezés mozaik segítségével a varázsló varázslatának szerkezetét és látható megnyilvánulásait képes elpalástolni. A hétköznapi nyelv varázslat láthatatlanságnak is nevezi. Ha egy varázslat tartalmazza a Leplezés mozaikot, léte – még ha egyébként látható is lenne – szemmel többé nem pillantható meg (pld: a Tűzmező lángnyelvei nem látszanak, csak a hő érzik).

A leplezett varázslatra végrehajtott Fürkészés mindaddig eredménytelen lesz, ameddig a Fürkészés E-je kisebb a Leplezés E-jénél. A leplezés erőssége legalább akkora kell, hogy legyen, mint a varázslatban található legmagasabb erősségű mozaik erőssége.

Mana-gát

Mana-pont: 2 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Amíg a varázslat hatóideje tart, nem lehet létrehozni a hatótávon belül a varázslat erősségénél kisebb erősségű, adott iskolaformához tartozó varázslatot. A varázsló többszörös Manapontért több iskolaformát is megjelölhet.

Manamentes terület

Mana-pont: 6 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

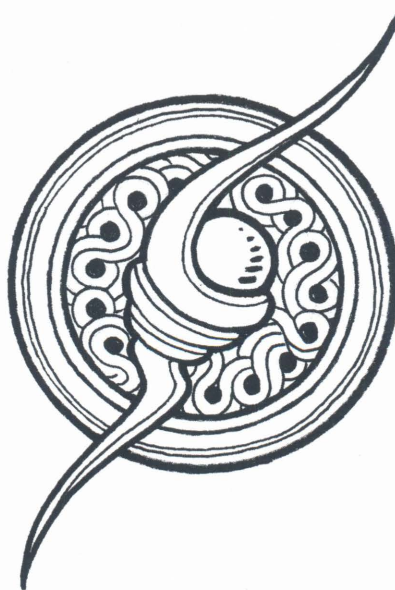
A Manamentes terület mozaikkal a varázsló megakadályoz minden mágikus tevékenységet. Ezáltal a saját varázslatai sem jönnek létre, egészen a varázslat idejének lejártáig. A hatóidő alatt semmilyen, a varázslat erősségénél alacsonyabb erősségű varázslat nem jön létre.

Mana-csapda:

Mana-pont: 4 Mp
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat hatóideje alatt a varázsló megköti a hatótávban létrejövő varázslatokba foglalt manát, ezáltal meggátolja létrejöttüket. A varázsló minden olyan erősség után ami kisebb, mint a létrehozott Mana-csapda erőssége, veszít d3 Sp-t, minden olyan erősség után, ami meghaladja a varázslat erősségét, 2*d3 Sp-t veszít (tehát egy 12-Es manacsapdával, egy 15E-s varázslat után veszít 12*d3-at és további 3*2d3-at, hiszen a 15 hárommal haladja meg a 12-őt). A varázslatot az időtartam előtt a varázsló nem képes megszüntetni, így ha Fp-i lefogytak, immár Ép-i fogynak tovább.

Amennyiben a varázsló legalább 15. szinten képzett a Metamágiában, úgy képes bármikor nem-cselekedet keretében megszakítania a varázslatot.



Jelmágikus metódus

A Jelmágikus metódus a nagyobb hatalmú varázslók kelléktárába tartozik. Ez a mágiaforma lehetőséget nyújt a varázslónak, hogy ne önmagán keresztül fókuszálja a mágikus energiákat, hanem egy arra alkalmas varázsjelen keresztül. Ez által lehetősége van, hogy a varázslat megidézése és a hatás kiteljesedése időben és térben független legyen (tehát az Alapmozaikoktól független hatást gyakoroljon).

A világegyetem törvényszerűségeit nem csak szavakkal, hanem bizonyos különös vonalvezetésű jelekkel is meg lehet fogalmazni. Ezek a jelek képesek arra, hogy rabul ejtsék a mágikus energiákat, hogy átalakítsák, kisugározzák őket, akár a varázsló elméje. Általában nem többek, mint egyszerű végrehajtók, ám némelyikük a varázsló segítőjeként is közreműködik a varázslatok során, akár holmi egyszerű inas. A Jelmágia nagymesterei szinte minden már megismert mágikus hatást képesek rajzolatok formájában leírni.

A mágia ezen formájának valaha élt legnagyobb ismerőjéről, Moress Nobren mágusról az a legenda terjedt el, hogy egy alkalommal fél esztendős munkával egy egész hatalmas terem padlóját, falait és mennyezetét teleróva olyan mágikus jelrendszert alkotott, amely önálló gondolkodásra is képes volt. Egyetlen kötetbe összefoglalt életművéből, a Magica Graphicából idézünk:

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum...

...Az eltérő – legalábbis az eltérőnek tekinthető – formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is.

...A rajzolatok uralmat adnak a Világegyetem felett – nem különbek és nem hitványabbak a mágikus igéknél és holmiknál. Talán csak annyiban különböznek, hogy bizonyos mágikus operációkhoz már elfeledtük a szavakat, míg a jelek reánk maradtak az elődöktől. Kutatjuk tartamukat, igyekszünk szétboncolni őket, hogy belejük lássunk, egészen a vázat adó csontokig, akár a gyógyító teszi az emberi testtel. Állítom, semmit sem tudunk még alapvető titkaikról...

...A mágikus szempontból tökéletes rajzolatot a varázsló csak transzban képes megalkotni. Mivelhogy a Jelmágia nem pusztán a rajzolatból áll, hanem abból a transzban végrehajtott műveletből is, melynek során a varázsló lelkének leny-

omatát, egy lényéből kipattanó apró szikrát is elhelyez a vonalak között.

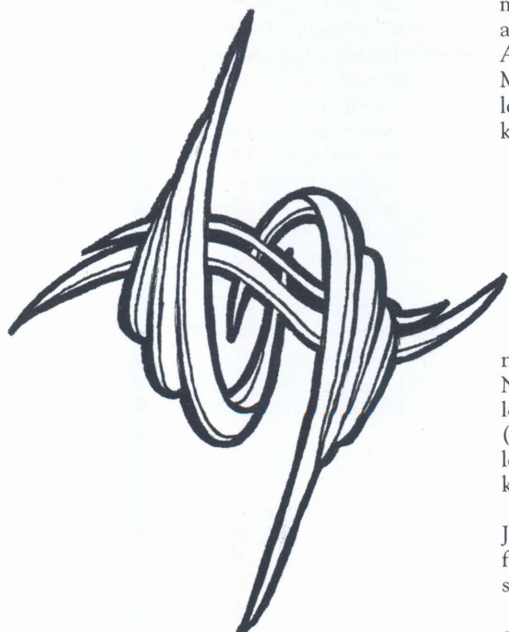
Ez az a parányi szikra, melytől az életre kél..."

A Jelmágia a mágikus tartamú rajzolatokat 5 csoportba sorolja:

o Varázskörök
o Varázsjelek
o Pentagrammák
o Szimbólumok
o Bélyegek

A játékrendszerben érvényesülő, jelmágiára vonatkozó szabályok:

- Minden rajzolat elkészítéséhez szükséges a transz (lásd Pszi – Transz diszciplína!), ami tíz perces meditációt és 1 Pszi-pont felhasználását igényli.
- Minden rajzolat elveszíti mágikus tartalmát (azaz többé nem fejt ki mágikus hatást), ha vonalai megsérülnek.
- A Jelmágiára – kevés kivétellel – nem alkalmazható Időmágia, Térmágia és Szimpatikus Mágia, valamint nem alkalmazhatók az Alapmozaikok!
- Jelmágikus rajzolat nem hozható létre olyan tárgyon (vagy személyen), ami mágikusnak számít (legyen alapból mágikus – mint a mithril -, vagy akár már korábban mágikus rajzolattal ellátott). Tehát amennyiben egy tárgyra vagy személyre több különböző mágikus rajzolatot akarunk felvinni, úgy azt egyszerre, egy Mana-pont költséggel kell megtenni.



Varázskörök

A varázskör egy azonos középpont köré rajzolt kisebb és nagyobb kör. A két körív között szerepelnek a hatásra vonatkozó mágikus tartalmú feliratok és jelek. A varázskör általában lények kirekesztésére vagy bebörtönzésére, mágikus hatások távoltartására vagy körbezárására használatos. A kirekesztő varázskör lehetetlenné teszi, hogy a teremtmény, aki ellen alkották, a külső körív vonalát átlépje. A bebörtönzésre használatos éppen fordítva működik: a bezárt lényt megakadályozza abban, a belső körívből kitörjön. A védő varázskör bizonyos mágikus hatásoknak vet gátat, azaz a megjelölt hatás nem juthat be a külső köríven belülre, míg ellenben a körbezáró varázskör a hatást éppen hogy a belső kör vonalán belülre korlátozza.

A varázskörök erőssége végtelennek számít!

Kirekesztő Varázskörök

Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Kirekesztő Varázskörök arra használatosak, hogy bizonyos nem természeti eredetű lényeket visszatartsanak a külső köríven belüli területtől. Ez úgy történik, hogy az adott lény a mágikus hatások miatt képtelen átlépni a körívet, ám varázslatai átjutnak azon. Az, hogy egy efféle varázskör mennyi Mp-ba kerül, attól függ, hogy milyen lény távoltartására készült. Erről a következő táblázat tudósít:

Lény hovatartozása	Mp
élőholtak	40
kísértetek és lelkek	80
alsó- és közrendű démonok	120
démonurak és -hercegek	160

A Kirekesztő Varázskör létrehozásának feltétele, hogy a varázsló Nekromancia iskola képzettsége legalább a tárol Mp tizede legyen. (Tehát Démonurak távoltartásához legalább 16. szintű Nekromancia képesség szükséges.)

A Kirekesztő Varázskör az összes Jelmágikus rajzolathoz hasonlóan addig fejti ki hatását, amíg vonalai sértetlenek.

Maga a kiszemelt lény képtelen arra, hogy megtörje a varázskör vonalait. Még mágikus úton sem: ezirányú varázslatai létre sem jönnek. Természetesen szépszóval, fenyegetéssel, Asztrál- vagy Mentálmágiával rávehet erre bárkit.

Bebörtönző Varázskörök

Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskö töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Bebörtönző Varázskörök bizonyo lényeknek a belső körbe történő bezárására használatosak. Ez azt jelenti, hogy az adott lény képtelen átlépni a belső kör vonalát, és kijutni azon belülről. Egyébként minden szempontból hasonlóak a Kirekesztő Varázskörökhöz, a Mp igényük meghatározásában is a ott említett táblázat az irányadó, és az alkalmazó Nekromancia képzettségére vonatkozó megkötések itt is érvényesek.

Védő Varázskörök

Mana-pont: lásd a leírást!
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Védő Varázskörök arra használatosak, hogy egy adott mágikus vagy környezeti hatástól megvédjék a varázskör külső körén belül eső területet.

Mágikus hatás esetén: a védett területen, ha a varázskör E-je nagyobb a mágikus hatás E-jénél, a hatás nem érvényesül. Ha azonban a varázskör E-je kisebb, úgy a hatás teljes erősségével áthatol, és érvényesül a benti területen is. Környezeti hatások esetén ugyanez a metódus a mérvadó, ám ezek erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen típusú Védő Varázskörök léteznek, és ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, a következő táblázat tudósít:

Hatás	Varázskör Mp igénye 1 E-hez
Elemi mágia	
ősttűz/tűz/hő	1
ősvíz/ősföld/ősllég	1
Elemi erő	1
Természetes Anyagok Mágiája	1
Asztrálmágia	2
Mentálmágia	2
Időmágia	4
Térmágia	4

Egy varázsló minden varázskörből maximum olyan erősségűt készíthet, amekkora a hatáshoz kapcsolódó iskolaképzettsége. Tehát 12. szintű Asztrálmágia képzettséggel 12. szintű védőkört lehetséges készíteni, s ez 24 Mana-pontba kerül

A varázskörnek nem kell a teljes hatás E-jével megbirkóznia, irányulhat annak egyetlen mozaikja ellen is. Ilyenkor a körön belül csak az adott mozaik nem érvényesül, a varázslatba foglalt többi igen.

Körbezáró Varázskörök

Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Körbezáró Varázskörök a Védő Varázskörökhöz hasonlóan működnek, azzal a különbséggel, hogy a hatást ami ellen készítették őket nem a külső körön kívülre korlátozzák, hanem bezárják a belső körön belülre – megakadályozva, hogy az azon túl is érvényesüljön. Környezeti hatások erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen típusú Körbezáró Varázskörök léteznek, ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, továbbá mekkora lehet a maximális erősítés, a Védő Varázsköröknél ismertetett táblázat és leírás tudósít.

Végrehajtó Varázskör

Mana-pont: kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikokból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktivizálódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat – bármekkora is legyen eredeti hatóterülete – csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása kétszer annyi Mana-pontba kerül, mint amennyibe a beleírt varázslat kerülne. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázskör az eredetihez képest kétszeres Mana-pont költség árán újra feltölthető. Ha vonalai megtörnek, a varázslat kiszabadul és kifejti hatását, de a rajzolat többé nem használható.

A varázsló csak feleakkora erősségű mágiát tud belefoglalni a varázskörben, mint amekkora az adott mágiaformához kapcsolódó képzettsége. Tehát 10. szintű Elemi mágia képzettséggel 40 Mana-pontért létrehozható egy 10-es erősségű Tűzkitörés, azonban a jelbe csupán 5-ös erősségű foglalható bele, ami szintén 40 Mp-be kerül.

Varázsjelek

A varázsjelek mágikus tartalommal bíró önálló jelek, vagy azokból felépülő feliratok. Legyenek bár különállóak vagy egy hosszabb írás részei, soha nem nagyobbak egy ezüstpénznél.

Változás Varázsjel

Erősség: mint az azonos hatású mozaik esetében
Sebzés: mint az azonos hatású mozaik esetében
Mana-pont: kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Minden a Természeti Anyag Mágiájának fejezete alá tartozó hatás leírható a Változás Varázsjellel. A varázsjelet arra a tárgyra kell rajzolni, amelyet a varázsjellel a varázsló megváltoztatni kíván, hatása ellen nem véd a Személyes Aura sem. Az adott hatás nem ér véget a mozaiknál feltüntetett időtartam lejártával, hanem mindaddig érvényesül, ameddig a tárgyon a varázsjel töretlen. A Változás Varázsjel megrajzolása háromszor annyi Mana-pontba kerül, mint a hasonló varázslat mozaik, ám erőssége ugyan annyi marad. A varázsló csak feleakkora Erősségű mágiát tud belefoglalni a varázsjelbe, mint amekkora Természetes Anyagok Mágiája képzettsége. Tehát 10. szintű Természetes Anyagok Mágiája képzettséggel 20 Mana-pontért 10 fontnyi fém Transzmutálható (ez 10-es Erősségnek felel meg), azonban a jelbe csupán 5-ös Erősségű mágia foglalható bele (Tehát 5 fontnyi súlyú fémtárgyra lehet ráírni), ami szintén 20 Mp-be kerül.

Zóna Varázsjel

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Zóna Varázsjel körüli 20 láb sugarú gömb a varázsló Zónájának számít, akárcsak a teste körüli hasonló méretű terület (lásd még: a varázsló Zónája). Vagyis, ahol ezt a varázsjelet a varázsló elhelyezi, ott újabb Zóna jön létre, amelyen belül azon mágiaformákban, melyekben legalább 10. szinten képzett, úgy varázsolhat, ahogyan azt a teste körüli Zónában teheti.

A varázslók éppen ezért gyakran helyeznek el Zóna Varázsjelet olyan helyeken, ahová később varázsolni kívánnak. Nem egyszer apróbb tárgyakra írják, és azokat szolgákkal vitetik el a világ azon távoli pontjaira, ahová mágikus befolyásukat kiterjeszteni készülnek.

A Zóna Varázsjel másik felmérhetetlenül hasznos tulajdonsága, hogy lehetővé teszi a varázsló számára, hogy arra a helyre teleportáljon, vagy kaput nyisson, ahol a jel található.

Minden Zóna Varázsjel egyéni, azaz minden varázslónak saját jele van – amit az avatott szem fel is ismerhet. Minden varázsló csak saját Zóna Varázsjelét használhatja távolba varázslásra és Térmágiára.

Hátránya, hogy Tárgyszimpátia viszonyban áll a varázslóval, így ellenséges szándékú varázsló kezében veszélyessé lehet.

A varázslónak legalább 15-ös Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Személyes Aura Varázsjel

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A tárgy, amelyen a varázsló elhelyezi a varázsjelet, Személyes Aurájának védelme alá kerül. Ez azt jelenti, hogy attól kezdve az Aura védelme az adott tárgyra is kiterjed. Természetesen a varázsló nem csak saját, hanem valaki más Személyes Aurájának is részéve tehet ily módon bármely holmit; ehhez az illetőnek magának kell a varázsjelbe mágikus rúnákkal beleírnia a nevét. Ami persze okozhat némi nehézséget, hiszen a rúnák pontos leírását egyedül a varázslók tanulják. Nem varázsló karakternek, ahhoz, hogy saját nevét rúnákkal képes legyen hibátlanul leírni, 3 hétig minden nap legalább két órát kell gyakorolnia, majd sikeres Intelligencia és Ügyesség próbát dobnia 15-ös célszám ellen. A tárgynak mestermunkának kell lennie, s a varázslónak legalább 15-ös Természetes Anyagok Mágiája képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Mágikus Aura Varázsjel

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A tárgy, amelyre a varázsló felírja a Mágikus Aura Varázsjelét, attól kezdve mágikusnak számít, miáltal nem hat rá a Természeti Anyag Mágiája. Rúnamágiával készített varázstárgyaknál a Mágikus Aura Varázsjel terjeszti ki a rúna mágikus hatását az adott tárgyra (Lásd Varázstárgyak!). A tárgynak mestermunkának kell lennie, s a varázslónak legalább 15-ös Metamágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Lélekcsapda Varázsjel

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Kisugárzó Varázsjel

Erősség: mint a beleírt varázslaté
Mana-pont: kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Végrehajtó Varázskör ikertestvére; hatása és működése is ahhoz hasonló. Két vállfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsjel előtt karnyújtásnyi (1 láb) távolságon belül elhaladókra – válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázsjel kétszeres Mana-pont költségért újra feltölthető. Ha vonalai megtörnek, a varázslat kiszabadul és kifejti hatását, de a rajzolat többé nem használható.

A varázsló csak feleakkora mágiát tud belefoglalni a varázskörben, mint amekkora az adott mágiaformához kapcsolódó képzettsége. Tehát 10. szintű Elemi mágia képzettséggel 40 Mana-pontért létrehozható egy 10-es erősségű Tűzkitörés, azonban a jelbe csupán 5-ös erősségű foglalható bele, ami szintén 40 Mp-be kerül.

A varázslónak legalább 15-ös Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Szimpátia Varázsjel

Mana-pont: 50
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármelyik rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

A varázslónak legalább 15-ös Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.



Kémszem Varázsjel

Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

Jelpár, amely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a varázsjellel látni fog.

A bélyeg viselője – ha akarja – képes a varázsjellel úgy látni, mintha az saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valaki úgy rajzolja fel a bélyeget, hogy az egyszerre több varázsjellel is kapcsolatban áll, tetszése szerint válogathat azok között, egyikről a másikra váltva egymás után több helyszínt is szemmel tarthat. Fontos megjegyezni, hogy a Kémszem nem forgatható, azaz egyetlen, meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat felírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázsjel maximális távolságától függ. Ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a kémszem ideiglenesen megvakul, s csak akkor használható újból, ha ismét a hatótávba kerül.

Hatótáv	Mp-igény
0-20 láb	50 Mp
20-39 láb	100 Mp
40-99 láb	150 Mp
100-999 láb	200 Mp

ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

A fent feltüntetett Mana-pontok a teljes jelpárra vonatkoznak; a szimpátiaviszony miatt közös Transzban kell megrajzolni őket. Több varázsjel egy bélyeghez csatlakoztatása esetén a bélyeget is minden alkalommal újra kell rajzolni, bár vonalai tökéletesen fedhetik a korábban felírt bélyegekét. Az újabb és újabb jel párok természetesen már újabb és újabb Transzban is megalkothatóak – így minden pár felrajzolása után nyílik mód Mana-pont gyűjtésre.

A kémszem addig működőképes, ameddig mindkét rajzolata töretlen. A varázslat erőssége a Mana-pont igény 1/10-ede.

A varázslónak legalább 15-ös Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Térgát Varázsjel

Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Térgát Varázsjel Ynev várainak, palotáinak, erősségeinek mindennapos kelléke, a rúnatornyok leggyakoribb jele. Adott területen belül gátat szab minden Térmágiának: a területről és a területre Teleportálni, Távolbahatni, Térkaput nyitni lehetetlen – hacsak a Térmágia erőssége (E) meg nem haladja a Varázsjelét.

A Teleport és a Térkapu mozaikok erősségéről az adott varázslatoknál találhatsz leírást.

A megnövelt hatótávú varázslatok erőssége a benne foglalt mozaik erősségével azonos.

A Szimpatikus Mágián alapuló varázslatokat a Varázsjel nem rekeszti ki.

A Térgát Varázsjel gömbterületen fejti ki gátló hatását, melynek középpontja minden esetben maga a jel. Az érintett területen a gátló hatás mindenütt azonos erősséggel érvényesül, míg a gömb határán kívül azonnal megszűnik. A védett gömb sugarát a Varázsjel felírásakor kell meghatározni, ez a rajzolás Mana-pont igényét is befolyásolja. Alapból a gömb sugara megegyezik a varázsló Térmágia képzettség értékével ynevi lábban. A Mana-pont duplázásával azonos erősségű varázslat hozható létre dupla akkora sugárral. (Tehát egy 10. szintű Térmágiával rendelkező varázsló 10 Mp-ért 10 láb sugarú 10-es Erősségű, 20 Mp-ért 20 láb sugarú 10-es erősítésű Térgátot hozhat létre, azonban 10 láb sugarú 20-as Erősítésűt nem, mert ahhoz 20. szintű Térmágia szükséges)

A varázslónak legalább 15-es Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Tércsapda Varázsjel

Mana-pont: 2Mp
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Tércsapda a Térgát Varázsjel különleges változata. Hatóterületén nem gátat szab a Térmágiának, hanem a varázsjelhez vonzza. Minden Térmágikus hatás a varázsjelen ill. annak közvetlen szomszédságában jön létre. A Térkapu oda nyílik – hiába akarta létrehozója máshova nyitni -, a Teleportált tárgyak és lények oda érkeznek, a mágikusan kitolt hatótávú varázslatok ott jönnek létre. Mivel a Tércsapda jelenlétét a Térmágiát létrehozó varázsló nem érzi meg előre, Teleportálás során könnyen csapdába kerülhet.

A Varázsjel hatóterülete és erősítése a Térgátéhoz hasonló, azzal a különb-

séggel, hogy egy erősítés dupla annyi Mana-pontba kerül.
A varázslónak legalább 15-ös Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Tapadás Varázsjel

Mana-pont: 1 / 5font-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

Varázsjel-pár, melyet két különálló tárgyon kell elhelyezni. A két jel tükörképe egymásnak, pontosan egymáshoz illesztve összetapadnak. Minél erősebb a beléjük foglalt mágia, annál nehezebben választhatók szét, azaz annál nagyobb súly megtartására alkalmasak. 1 Mana-pontért 5 font súlyt megtartó jel pár rajzolható fel, s minden további Mp újabb 5 fonttal növeli a súlyhatárt. Az összetapadó tárgyak a tapadás erősségét meghaladó erővel bármikor szétválaszthatók, de ismét összeillesztve újból összetapadnak – amíg a jelek töretlenek, bármennyiszer.
A varázslónak legalább 10-es Elemimágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Forgás Varázsjel

Mana-pont: 1 / 5font-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

A Tapadáshoz hasonló jel pár, ám az összeillesztett tárgyak (a rögzítetlen, vagy a kisebb súlyú) a varázsjelek képezte tengely körül forognak. Egy tenyérnyi korong 5 szegmens alatt tesz meg egy teljes kört. A forgás sebessége a teljes Mana-pont igény megkétszerezésével megduplázható, háromszorozásával megtriplázható, és így tovább. Egyebekben a jel pár teljes mértékben a Tapadás Varázsjelhez hasonlóan viselkedik. A varázslónak legalább 10-es Elemimágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

Pentagramma

A pentagramma ötágú csillag, melyet a varázsló olykor csúcsait érintő körbe foglal. Méretére jellemző, hogy ennek a körnek – akár létezik, akár csak képzeletbeli – legalább egy lépésnyi átmérőjűnek kell lennie.

Idéző Pentagramma

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: az idéző gyertya függvénye
Rajzolás ideje: 1 óra

A pentagramma leggyakrabban idézésekhez használatos; ilyenkor a varázsló litániát kántál, a megidézett ennek végeztével jelenik meg. A litánia hossza a idézett teremtmény Necrografia-beli besorolásától függ. Mint ahogy ez határozza meg azt is, hogy mennyi Mp szükséges az idézéshez. A Mp-ok a litánia elmondásakor használódnak fel.
A pentagrammába mágikus rúnákkal bele kell írni a megidézni kívánt lény megnevezését. A további leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!
A varázslónak legalább 10-es Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a pentagramma megalkotásához.

Térkapu Pentagramma

Mana-pont: 50 (2x)
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülre kerül. Ilyenkor sem átlátható – akár a térkapuk – és anyagi minőségen túl semmi nem juttatható át rajta – azaz nem alkalmas varázslatok távolbahatására és a Zóna sem érvényesül rajta keresztül.
Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet átlépve lehetséges kideríteni.
A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.
A varázslónak legalább 20-as Térmágia képzettséggel kell rendelkezni a pentagramma megalkotásához.

Szimbólumok

A szimbólumok embermagasságnál nagyobb mágikus jelek, vagy feliratok. Az Asztrál- és Mentálmágiáról szóló fejezetben leírt összes varázslat felrajzolható ebben a formában. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket – ám az illető csak akkor válik a varázslat áldozatává, ha az ellenállását legyűri a varázslat. Egy szimbólum elkészítése annyi Mp-ba kerül, amennyibe a belefoglalt varázslat (az Alapmozaikokkal formázva), és maximum akkora erősítéssel lehet létrehozni őket, mint amekkorára a varázsló egyébként is képes. (Amekkora az Asztálmágia illetve a Mentálmágia képzettsége)

Asztrálszimbólumok

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Erősség: mint az azonos asztrál varázslat erőssége
Mana-pont: mint az azonos asztrál varázslat esetében
Időtartam: mint az azonos asztrál varázslat időtartama
Rajzolás ideje: 30 perc

Az Asztrálszimbólumok akkor fejtik ki hatásukat, amikor az áldozat megpillantja őket. Szimbólumként bármely az Asztrálmágia fejezetében leírt varázslat felírható. Ennek Mp igénye annyi, amennyi az azonos asztrál varázslaté, és erőssége is annak erősségével egyenlő.
Az Asztrálszimbólumok ellen az áldozat Asztrális ellenállása védelmet biztosít.

Mentálszimbólumok

Ellenállás: Mentális ellenállás
Erősség: mint az azonos mentálvarázslat erőssége
Mana-pont: mint az azonos mentálvarázslat esetében
Időtartam: mint az azonos mentálvarázslat időtartama
Rajzolás ideje: 30 perc

A Mentálszimbólumok az Asztrálszimbólumokhoz hasonlóak. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket. Szimbólumként bármely mentát varázslat felírható; ennek Mp igénye és erősségre annyi, amennyi az azonos hatású mentál varázslaté.
A Mentálszimbólumok ellen az áldozat Mentális Ellenállása védelmet biztosít.

Bélyegek

A bélyegek egy-két hüvelyknyi átmérőjű jelek, varázskörök, pentagrammák. Hatásukat arra fejtik ki, akinek a testén a varázsló elhelyezi őket. Az alany egészen addig áldozata a bélyeg hordozta mágiának, ameddig az el nem távolíttatik a testéről. A bélyegek oly erősen sugározzák a beléjük foglalt mágikus hatást, hogy velük szemben az áldozat ellenállásai tehetetlenek. Asztrálbélyeg esetén a jeleknek tartalmazniuk kell az érzelem irányát is. A Mentális Operációk közül a Kábítás és Bénítás Mentálbélyegben való elhelyezése nem jelent különösebb nehézséget, ám az Olvasással és az Írással merőben más a helyzet. Hiszen ilyenkor a varázsló és az áldozat agya között folyamatosan fennálló kapcsolatra van szükség, ami megköveteli, hogy a varázsló testén is legyen egy hasonló, csak néhány vonásban különböző bélyeg, továbbá, hogy az olvasás, írás ideje alatt a varázsló a kapcsolatra összpontosítson.

Asztrálbélyegek

Ellenállás: -
Erősség: végtelennek számít
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Az Asztrálbélyegek alkalmasak arra, hogy viselőjüket az adott Asztrálmágia hatása alá helyezzék. Ez azt jelenti, hogy minden Asztrálmágiánál ismertetett varázslat végrehajtható Asztrálbélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló – transzban – az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Asztrálbélyeget. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott varázslat kerülne 20 E erősítés esetén. Azonban az Asztrálbélyeg erősítése már nem ennyi lesz, hanem mérhetetlenül több, ami eleve lehetetlenné teszi, hogy az áldozat ellenállása birokra kellhessen a mágiával. Az Asztrálbélyeg időtartama nem korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeget. Ha felfedezi és képes rá, akár le is törölheti magáról.

A varázslónak legalább 20-as Asztrálmágia képzettséggel kell rendelkezni a bélyeg megalkotásához.

Mentálbélyegek

Ellenállás: -

Erősség: mérhetetlen
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Mentálbélyegek viselőjüket az adott Mentálmágia hatása alá helyezik, az Asztrálbélyegekhez hasonlóan. Minden mentál varázslat leírható Mentál Bélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló – transzban – az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Mentálbélyeget. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott mentál operáció kerülne 20 E erősítés esetén. A Mentálbélyeg erősítése az Asztrálbélyeghez hasonlóan olyan hatalmas, ami eleve lehetetlenné teszi azt, hogy az áldozat ellenállása bármit is tehessen a mágia ellen.

A Mentálbélyeg időtartama nem korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeget.

A varázslónak legalább 20-as Mentálmágia képzettséggel kell rendelkezni a bélyeg megalkotásához.

Változás Bélyege

Erősség: mint az azonos hatású mozaik esetében
Sebzés: mint az azonos hatású mozaik esetében
Mana-pont: háromszor annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Változás bélyege csak annyiban különbözik a Változás Varázsjelétől, hogy személyre, élőlényre írják. Erőssége a többi bélyeggel ellentétben nem végtelen, hanem megegyezik az azonos hatású mozaik erősségével. Leírásához a varázslónak háromszor annyi Mana-pontot kell áldoznia, amennyit a hasonló mozaik alkalmazásakor használna el.

A varázslónak legalább 20-as Természetes Anyagok Mágiája képzettséggel kell rendelkezni a bélyeg megalkotásához.

Lélekcsapda Bélyeg

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Halottmozgatás Bélyege

Mana-pont: 50 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

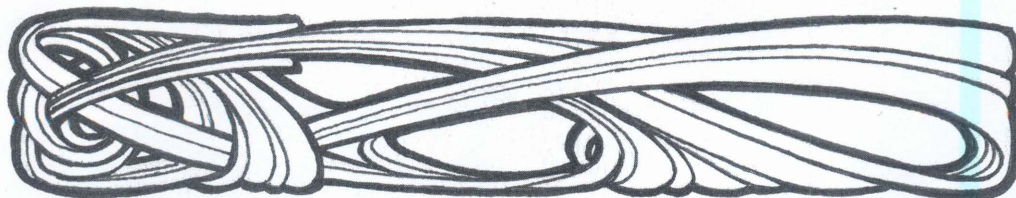
Felruházás Bélyeg

Mana-pont: mint az azonos nevű varázslatok
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal, és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire írják őket.

A bélyeg hordozója – az említett varázslatok időtartamával ellentétben – mindaddig megőrzi a ráruházott értelmet/tudatot/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.



– Nyrd, mögötted! – kiáltott a fiú.

A legfontosabb, hogy az ember ilyenkor se essen ki a ritmusból. Mondhatnék törpét is, de az ember már csak rászokik a Közös Nyelv fordulataira. Folytattam a Harmadik Tárna Haláldalát, és hátra sem nézve felfelé lendítettem a jobbomat.

Vérző pengeél, kiomló belek,

Nem kellett megfordulnom: százötven harcban eltöltött év után az ember megérzi, hogy hol állnak a háta mögött. A homályfattyú még abban a pillanatban is hitte, hogy átharaphatja a tarkómat, mikor a kalapács reccsenve zúzta szét az állkapcsát.

Markolatig mélyedő fegyverek.

Nem értem rá, megnézni mi lett vele: a balommal egy másik homályféreg gacsos térdét zúztam szét, aztán a halántékát is, visszakézből. Tartani a ritmust, most az következik hogy...

Széles fordulattal jobbra, és roham! Míg a sisaktüske tövig mélyed a legközelebbi rémség gyomrába -van ezeknek gyomruk egyáltalán?– a jobbkezes kalapács szilánkokra zúzza a mellette álló csípőjét és jön a következő versszak:

Lépek tovább, egyedül ha kell,

Most pedig amit legjobban szeretek! A két kalapács egyszerre emelkedik, mintha szárnyam lenne – közben fölöttem csattan egy állkapocs -, és mindkét oldalról ugyanabban a pillanatban repeszti be a koponyát.

Következő? Senki? Ehh, az ember sosem fejezheti be ezt a dalt!

– Győztünk! – kiáltott boldogan Calviano.

Nagy dolog. De azt valóban sajnáltam, hogy mostanra csupán ketten maradtunk. Az utolsó kettő, aki kalandozónak hazudta magát, szanaszét hevert a cseppkövek között. Vagy húsz darabban, ami azt jelentette, hogy cipelhetem majd egyedül a zsákmányt. Mert erre a vékonydongájú kölyökre aligha számíthatok.

Mindegy. Tovább!

A hegyesedő boltívű járat sötét volt és nyomasztóan magas, még emberi mértékkel is. Már nem is áltattuk magunkat, hogy a meredek, lépcsős folyosókat a mélység vizei vájták volna ki.

Calviano tudni vélte, mit keres. Én tudtam. Ha az ember közel száz évet tölt a Pentád titkainak kutatásával -a kalózkodás ugye, csak a költségek fedezésére szolgált – akkor elkerülhetetlenül találkozik az Idinali Mélybarlangok legendáival.

A fiú tudni vélte, hogy a homlokán csillogó ezüstkorona és foglalatában az azúr kristály megvédi a Kristálycsarnok rettenetétől – én azonban nem fogadtam volna rá.

A kölyök amúgy nagyra hivatott fajta volt: bizalmas körben, némi borozgatás után olykor bevallotta, hogy anyja egy Hiwith boszorkány volt, apja pedig egy kráni elf, aki a Tűz Útjára lépett. Persze, hogy kinevették. Én tudtam, hogy sajnos igaza van. Ismertem az apját.

Ez azonban mit sem változtatott azon, hogy a Kristálycsarnok örökkévaló ura itt és most elemészti őt is, mint a többi vakmerőt. Mindenki saját felelősségére paktál egy crantai örökkévalóval.



– Elhozom – ígérte Calviano. – Elhozom a mélyből az Ezüst Lobogót, és véget vetek a Zászlóháborúknak.

A fiatalok mind ilyenek, az emberkölykök meg különösképpen. Nem csoda. A Zászlóháborúkról szól az utóbbi közel négyezer év, amit egyes historikusok Ynev Hetedkoraként emlegetnek. Tizennégy öldöklő háborút vívtak a vörös és fekete lobogók seregei, tizennégyszer omlott a vér, és az apák sosem térték vissza.

Tarin, a Jó Menedék mindvégig kitartott, de utóbb még mi, törpék is meguntuk a nemzedékről nemzedékre megújuló vérontást. Ráadásul a jövőfürkészeink szerint a küszöbön álló tizenötödik összecsapás a fekete lobogók győzelmével végződik, amely vérbe és halálba borítja egész Északot.

Na, ezért követtem ezt a homlokpántos Calviano-kölyköt, aki azt állította, hogy tud egy ezüstszínű lobogóról, amellyel véget vethet az értelmetlen gyilkolásnak.

Tévedni emberi dolog, ugye.

A csarnok sajnos mégiscsak ott volt, ahol lennie kellett a legendák szerint. Jó mérföldnyi mélyen a föld alatt, Ynev sötét kőszívében, ahol már meleget sugároznak a száraz falak.

-Egyedül mész be, kölyök – morogtam és zsebre vágtam volna a kezem, ha ezek a nyomorult mélységlakók hagynak rajtam ép zsebeket.

Bolond lettem volna bemenni. Egyike voltam annak a féltucatnak, akik tudták, hogy a legendás Kristálycsarnokban Cranta egyik ősi uralkodója szunnyad. Ha szunnyad egyáltalán, hiszen egy szunnyadó lélek nem parancsolgat felszínjáró kalandozóknak, hogy kutassák fel, és hozzák színe elé az Ezüst Lobogót. Anqh-Weador, az évezredek óta kristályba zárt crantai nagyúr valahogyan mégiscsak megkaparintotta az ereklyét, amiről a legtöbb magunkfajta kalandornak tudnia sem volt szabad.

És ezzel próbált a Calviano kölyök alkudozni.

Amikor eltűnt a fakó kéken derengő, hosszú csarnokban, hátrébb húzódtam és vártam. Két napig, hiszen erről szólt a megállapodásunk, és a magamfajta sokszor még a vesztett ügyek mellett is kitart, amíg megfizetik.

Én lepődtem meg a legjobban, mikor már másnap visszatért. Vállán átvetve egy ezüstszínű zászló, amely élni látszott – legalábbis lobogott a selyme a barlangmély szélcsendjében. Calviano szótlanul ment volna el mellettem. Ha meg nem rángatom, a ruhaujját, tán észre sem vesz.

– Anvaria vár – suttogta, homlokán fakókéken szikrázott fel a lélekkristály.

– Micsodaaa? – azt hittem rosszul hallok.

– Rút idők jönnek, öreg harcos. – rám nézett, de tudtam, hogy mégis valahova egészen máshova, távolabbra tekint – a Fekete Hold ideje jön, és a haldokló mágia ideje. A gőz és nafta füstös korszaka. Nem a magunkfajtának való hely és idő, ezért vitorlát bontok Kelet felé. Egyedül vagy ezredmagammal, oly mindegy. De tudom, hogy jönni fognak velem, számosan. Mert most már tudom az utat és tudom a módot. A magamfajtának kell egy új világ és Anvaria a jövő – ismételte meg eltökélten, és vállán meglebbent az ezüstös selyem.

Húúú! Erre nem számítottam! Ez a baj az emberekkel: folyton előrukkolnak valami lehetetlen újdonsággal. Jó darabig tartott, míg ki tudtam nyögni.

– És Ynev? Valóban itt akarod hagyni, örökre?

A Calviano fiú különös tekintettel nézett rám. Soha nem láttam még ilyen szemeket.

– Törődik-e bábhüvelyével a lepke, mikor frissen csillogó szárnyait kitárva a fénybe veti magát? Törődik-e a méh a virággal, mikor a porzást elvégezvén, otthona felé tovaszáll?

Még mindig nem hittem. A kezeimet tördeltem és ügyefogyottan toporogtam, mint valami kölyök.

–Te tényleg fel akarod keresni a sárkányok őshazáját? De hiszen az ősök paktumai...

– Minden megváltozott – mondta a fiú szomorkás, valahogy mégis riasztó mosollyal – Ne aggódj öreg harcos, tudom mit csinálok.

ALAN O'CONNOR

Anvaria vár

Isaac Asimovnak és W.M. Chapmannak, tisztelettel

III.

·Randmester·





Kalandmesterség

Kalandmesterség

A kalandmesterség rengeteg mindent foglal magába – írást, tervezést, színjátszást, játékvezetést, bíráskodást, segítséget. Amikor te vagy a kalandmester, te állsz a játék középpontjában. Ha a játék szórakoztató, az a te érdemed. Ha balul sikerül, téged okolnak majd. De ne aggódj – M.A.G.U.S.-t mesélni nem olyan nehéz, mint amennyire először annak tűnik. (Ezt a játékosoknak el ne mondd!)

A lább felsoroljuk a Kalandmester különböző feladatait. Néhányat közülük jobban kedvelsz majd, néhányat kevésbé. Mint minden hobbiban, itt is arra összpontosíts, amit a legjobban élvezel, ne felejtsd el azonban azt sem, hogy a többi feladat szintén fontos.

A kalandok kiötlése

A játékban elsődleges feladatod kiötölni, megtervezni és bemutatni a kalandokat, amelyekben a játékosok részt vehetnek az általuk életre keltett személyiségekkel. Ehhez bizonyos mennyiségű időt történeteid előkészítésével a játékon kívül kell eltöltened. Ez minden esetben így van – akár saját kalandokat alkotsz, akár előre elkészített kalandokat vásárolsz meg és használsz.

Kalandokat készíteni rengeteg időt vesz igénybe. Sok kalandmester találja úgy, hogy több időt tölt a játékra való felkészüléssel, mint amennyi magával a játékkal telik el. Az ilyen kalandmesterek legtöbbször ezt az alkotási időszakot tartják a kalandmesterség legélvezetesebb részének. Az érdekes karakterek, helyzetek, cselekmények és kihívások kitalálása roppant kreatív szórakozássá válhat.

A jó kalandok készítése lényegében a kalandmester legfontosabb feladata, így külön részt szenteltünk neki később ebben a fejezetben (lásd a Hogyan építsünk fel egy kalandot).

A játék megtanítása

Néha, bár nem túl gyakran, a te feladatod lesz megmutatni az újonnan érkező játékosoknak, hogyan is kell játszani. Ezt ne teherként fogd fel, inkább ragyogó lehetőségként. Megtaníthatod más embereknek, hogyan játszanak – így új játékosokat nyersz csapatodba, és segítséget nyújtasz nekik abban, hogy idővel remek szerepjátékosokká váljanak. Könnyebb olyanok társaságában megtanulni a játékot, akik már ismerik azt. Azok a játékosok, akiket érdekes játékok során jó „tanár" tanított, sokkal valószínűbb, hogy hosszú távra csatlakoznak. Használd ki ezt a lehetőséget az új játékosok biztatására, hisz így olyan csapatot teremthetsz, akikkel szívesen merülsz el a kalandok világában.

Íme néhány javaslat a játék megtanításához:

- Ismerned kell a karakteralkotás szabályait, hogy segíthess az új játékosoknak megalkotni a személyiségeket, akiket megformálnak majd. Mondasd el mindegyikőjükkel, milyen karakterrel szeretnének játszani. Mutasd meg nekik, hogyan tudják megalkotni őt a M.A.G.U.S. szabályai szerint. Ha még nincs pontos képük arról, mivel is játszanának, mutass nekik karaktertípusokat, ismertesd röviden ezeket, és segíts, hogy a nekik leginkább tetsző alapján alkothassák meg karakterüket.
- Ne akarj minden szabályt előre megtanítani. Minden játékosnak elegendő azokat az alapokat ismernie, amelyek saját karaktereikre vonatkoznak (hogyan működik a Pszi, a mágia, a harc, hogyan használhatják jártasságaikat, képességeiket, és hasonlók), a többit majd megtanulják a játék előrehaladtával.
- Tudnod kell, hogyan kell a játékot játszani. Ha ismered a szabályokat, a játék haladhat, és a játékosoknak csupán az általuk megformált kalandozókra és azok cselekedeteire kell összpontosítaniuk. Mondasd el a játékosokkal, mit akarnak karakterükkel csinálni, majd fordítsd le számukra a játék nyelvére. Akkor tanítsd meg őket, hogyan működnek a szabályok, amikor épp szükségük van rá – „esetről esetre". Ha egy játékos például azt szeretné, hogy varázslója mágikus hatalmát használja, a játékos elmondja, mire készül karaktere, te pedig elmondod, milyen kockával dobjon, milyen módosítókat adjon hozzá, és mi történik mindennek eredményeképpen. Néhány ilyen alkalom után a játékos kérdés nélkül is tudni fogja, mit hogyan tegyen.

A világ ismerete

Minden kalandmester megalkotja saját játék-világát. Még ha kalandjaidat a M.A.G.U.S. világára alapozod is, ez akkor is a te játékod és a te világod.

A világ több, mint a kalandok háttere. Nem más ez, mint egy keret, amely magában foglal mindent, ami az elképzelt világ részét képezheti és képezi. A kalandozókat egy jól megtervezett és jól megszervezett világ veszi körül, így inkább érzik magukat a részesének, mint kívülállónak. Bármennyire hatalmasok és fontosak legyenek is, a karakterek mindig is egy olyan világ lakói maradnak, amely sokszorta hatalmasabb náluk, és mindig új titkokat tartogat.

A világ ismertetésének kulcsa a következetesség. Amikor a karakterek visszatérnek Erionba, hogy kipihenjék magukat kalandjaik után, ugyanazokkal az emberekkel, lényekkel kell találkozniuk, akiket már korábban megismertek. Hamar megtanulják a fogadós nevét, s ő is emlékezni fog rájuk. Amint azonban elérted a következetesség ezen szintjét, gondoskodj alkalmanként változásokról és változatosságról. Amikor a kalandozók visszatérnek, hogy helyrehozassák megviselt páncéljukat és fegyverzetüket, felfedezik, hogy a fegyverkovács visszavonult, és most az unokaöccse viszi tovább a családi mesterséget. Az ilyen – a kalandozókat közvetlenül ugyan nem érintő, mégis észrevehető – változásoktól érzik úgy a

játékosok, mintha egy valóban létező-lélegző világban kalandoznának. Az ilyen világ több egyszerű díszletnél, ami csak azért létezik, hogy előterében a karakterek kráni légiósokkal, aquirokkal, vagy az épp aktuális rosszfiúval harcolhassanak. Ez a világ él, és forgataga magával ragad játékost, mesélőt egyaránt.

A játékstílus meghatározása

A kalandról és a világról a kalandmester gondoskodik. A játékosok és a kalandmester együttes erőfeszítése teszi a játékot kerek egésszé. Mindemellett a te felelősséged, hogy a játék menetét irányítsd. A legegyszerűbben ezt úgy teljesítheted, ha felméred, mire vágynak játékosaid, valamint azt is kitalálod, te mit szeretnél. Sokfajta játékstílus létezik, alább azonban részletesebben is kifejtünk néhány példát.

„Pusztuljon Mind":

A hősök végigverekszik magukat a vár termein, a gonosz varázsló zsoldosain, legyőzik annak házicephjét, és megmentik elfogott és megkínzott társukat. Megmásszák a vár falait, katonák hadán vágják magukat keresztül, dacolnak az íjászok nyílvesszeivel és a varázsló mágikus csapdáival.

Ez a játékstílus nagyon lényegre törő, bár sokak számára talán kissé primitív. Mindez persze egyáltalán nem biztos, hogy baj, hisz az ilyen játék akció-orientáltsága és izgalmassága révén igen szórakoztató lehet. Nagyon kevés idő és alkalom akad a karakterek személyiségének fejlesztésére, a szerepek kijátszására, vagy a kalandhoz szorosan nem fűződő események bekövetkeztére.

Az ilyen típusú játék folyamán a karakterekkel nyilvánvalóan gonosz ellenfeleket állíts szembe, melléjük pedig szembetűnően segítőkész karaktereket társíts. Ne foglalkozz túl sokat háttér-információkkal vagy a gyógyulással töltött idővel. Tegyél meg mindent, hogy a karakterek a lehető leghamarabb – újra – a tettek mezejére léphessenek. A karaktereknek nem kell több motiváció, mint a gonosz elleni küzdelem – esetleg a hírnévszerzés – vágya.

Ebben a játékstílusban rendkívül fontosak a szabályok és a játékegyensúly. Igazságtalan helyzeteket eredményezhet, ha egyes karakterek a harc területén társaiknál jóval könnyebben állnak helyt: a túl erős hős több kihívást tud megoldani, és játékosa így jobban szórakozik. Amennyiben ebben a stílusban mesélsz, légy nagyon óvatos a szabályok felülbírálásakor. Hosszan és alaposan mérlegelj minden változtatást és kiegészítést, amelyet érvénybe akarsz léptetni.

Könnyen lehet, hogy épp könnyedsége miatt ez a játékstílus hamar unalmassá válik. Ne habozz ekkor továbblépni; a M.A.G.U.S. világa és rendszere sokkal többet kínál.

„Egy új kor hajnalán":

Dúl a Manifesztációs háború. A sivatag ősi népe már nem csupán a Taba el-Ibarát, hanem egész Dél-Ynevet fenyegeti. Az Ibarában már csak elszigetelt gócok állnak ellent. A karakterekre hárul egy emírség megvédése, de a fegyvereikben nem bízhatnak; egyetlen reményük, hogy a sivatag szétszórt, egymással folyton marakodó törzseit valami módon egyesítsék, és így próbálják visszaverni az amundok támadását. Ha sikerrel járnak, szövetségeseket kell keresniük, hogy tovább folytathassák a harcot, és felszabadítsák az Ibarát.

A karakterek korszakalkotó események közepébe csöppennek, és cselekedeteik befolyásolhatják a világ és a történelem sorsának alakulását. Vajon megfelelnek-e a kihívásnak, és helyesen cselekednek-e – már amennyiben ez egyáltalán lehetséges?

Ez a játékstílus rendkívül mély és összetett, így nagy kihívást nyújt. Gyakorta igényel igen elegáns és kifinomult szerepjátékot és gondolkodást. A középpontban nem a harc áll, hanem a beszélgetés, a személyiségek fejlesztése, és a karakterek közti kapcsolatok és viszonyok vizsgálata. Egész játékalkalmak telhetnek el kockadobás nélkül – végül is a világ sorsa nem múlhat néhány kockadobáson.

Az ilyen stílusú játékban a legtöbb nem-játékos karakter (NJK) ugyanolyan összetett és gazdagon kidolgozott, mint a karakterek – bár a hangsúly inkább a motiváción és a személyiségen, nem pedig a statisztikákon van. Fontos szem előtt tartani, hogy melyik játékos mit és miért akar tenni az általa megformált karakterrel. Ugyanolyan fontos esemény lehet egy stratégiailag fontos határvita rendezése, mint a portyázó rablók leverése (és ne várd a karakterektől, hogy megküzdjenek az ork csapatokkal, hacsak nincs rá jó okuk). A karakterek néha a játékosok saját véleményével ellentétesen cselekszenek, mondván, „a karakterem igenis így tenne". A kalandok főleg tárgyalásokkal, politikai manőverezéssel és a karakterek és NJK-k közti szociális játszmákkal telnek. Gyakran már-már maguk a játékosok alkotta „történet"-ről beszélhetünk, amelyet közösen, együttes erővel hoztak létre – az ilyen egyedi történetek szorosan kapcsolódnak a regényekben leírt eseményekhez.

Ebben a játékstílusban kevésbé fontos a szabályokra hivatkozni. Mivel a harc nem a legközpontibb dolog, a játékrendszer a háttérbe szorul a személyiségfejlődéshez képest. A képzettségek előnyt élveznek a harci képességekkel szemben – és pontos értékük sem feltétlenül tekinthető abszolút értelemben. Szabadon változtass a dolgokon, hogy azok megfeleljenek a játékosok szerepjátékos elvárásainak. Akár nyugodtan le is egyszerűsítheted a harcrendszert, hogy a harc kevesebb időt vegyen el a történetből.

„Az arany középút":

A legtöbb játék e két előző szélsőséges példa közé fog esni. Sok az akció, de van valamilyen mögöttes háttértörténés, valamint megfigyelhető némi szociális kapcsolat az NJK-k és a karakterek között. A játékosok ugyan fejlesztik karaktereik személyiségét, de a harci jeleneteket sem vetik meg. Tarts fenn bizonyos egészséges egyensúlyt a szerepjátékos és a harci események között. Még a harci helyzetekben is előállhatsz olyan karakterekkel, akiket a karaktereknek nem feltétlenül kell, esetleg nem is ajánlatos megölniük – a meggyőzés, megfélemlítés, átverés eszközeit is alkalmazhatják, vagy egyszerűen csak beszélgetésbe bocsátkozhatnak velük.

Egyéb stílusbéli megfontolások:

Érdemes lehet néhány más stílussal kapcsolatos szempontot is figyelembe venned.

Komoly vagy Humoros: Az, hogy te mennyire veszed komolyan a dolgokat, határozza meg, mennyire veszik komolyan azokat a játékosok. A viccek nagyon mókássá tehetik a játékot, ugyanakkor azonban elvonhatják a figyelmet a cselekményről. Ha folyton vicces megjegyzéseket teszel a játék során, előre láthatóan a játékosok is ezt teszik majd.

Ugyanígy, ha könnyed, vidám kalandokat tervezel, olyan karaktereket alkotsz, akik kicsit lököttek, esetleg zavarba ejtő vagy humoros helyzeteket állítasz a játékban, légy tudatában, hogy ez bizony megváltoztatja a játék hangnemét.

Összességében, azt ajánljuk, hogy tisztán, egyszerűen játssz. Szándékoltan ne építs vicces elemeket a játékba. Lesz úgyis elég tréfa az asztalnál, hogy a játék szórakoztató legyen. A játékbeli cselekmény pedig jobb, ha inkább komoly marad (bár alkalmanként azért eltérhetsz ettől; néha jól jön néhány felhőtlen szórakozással töltött óra).

Névadási szokások: Attól függően, mennyire komoly vagy humoros a játék, nem árt, ha a karakterek nevei meglehetősen hasonló stílusúak a csapaton belül. Bár akármely karakternév jó lehet, az a csapat, amelynek tagjai Lajos, a Bárd, Dirdolla ana Thauni főhercegnő és Máleszáj, az ork zsoldos, nem elég következetes ahhoz, hogy hihető legyen. A Fajok fejezetben mi is megadtunk néhány névadási példát, ám könnyen lehet, hogy mindez nem elég. Az eddig megjelent – és az ezután megjelenő – M.A.G.U.S. regények rengeteg hangulatos népet és kultúrát írnak le, amelyek mindegyikének megvan a maga névadó hagyománya. Kisebb változtatásokkal kölcsönözz nevet a könyvekből – ezek bizonnyal a megfelelő hangulatot árasztják majd, és így hozzájárulnak ahhoz, hogy játékosaid beleélhessék magukat a világba.

Több karakter: El kell döntened, hogy a játékosok csak egy karaktert személyesíthetnek-e meg, avagy többet, és azt is, hogy egy-egy alkalommal egy játékos egyszerre több karakterrel is játszhat-e. Általában az a legjobb, ha kitartasz az egy játékos – egy karakter felállásnál. Ennek ellenére, nagyon kevés játékos esetén megengedheted, hogy a játékosoknak több karakterük is legyen, csak hogy a kalandozó csoport létszámát legalább négy főre emeld.

A narratív stílus: Első vagy harmadik személyben írod le a történéseket? És milyen módon szeretnéd, hogy válaszoljanak a játékosok? Döntésed meghatározza a játék hangvételét.

Egyes szám harmadik személyű narráció esetén úgy írod le a történéseket, mintha egy könyv mesemondója lennél, és a játékosok is hasonlóan tesznek.

KM: Miközben lefelé lépdeltek a hajóról, egy vámtisztet vesztek észre, amint felétek közeledik. Amint odaér hozzátok, megkérdezi, honnan jöttetek, és milyen célból érkeztetek Ifinbe.

Játékos: Dorthal, a karakterem előrelép, és mosolyog. Azt válaszolja, hogy Shulurból jöttünk, és Ifin városában van dolgunk. Megkérdezi, van-e valami probléma.

Egyes szám első személyű narráció esetén, úgy beszélsz, mintha az NJK-k bőrében lennél, a játékosok pedig úgy, mintha karaktereik bőrébe bújtak volna.

KM: „A nevem Jar Crym, Ifin kikötőjének vámfelügyelője vagyok. Honnan hajóztak ki, és milyen célból érkeztek Ifinbe?"

Játékos: „Nyugalom, barátom. Shulurból indultunk útnak, és dolgaink Ifinbe szólítottak minket.

Mindkét módszer egyaránt megfelelő. Némely KM és játékos szereti a helyzettől függően váltogatni a két narratív stílust. Használd a számodra és a csoport számára kényelmesebb változatot.

Bíráskodás

Amikor mindenki ott ül már az asztal körül, és kezdetét veszi a játék, a vezetés a kalandmester kezébe kerül. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék határain kívül is megmondhatnád a többieknek, hogy mit tegyenek, csupán annyit, hogy tiéd a végső döntés a játék szabályaival és világával kapcsolatban. A jó játékosok minden esetben felismerik és elismerik, hogy te vagy a legfőbb hatalom a játék működésével kapcsolatban, még ha a szabálykönyvben leírtak megváltoztatásáról van is szó. A jó kalandmester tudja, hogy nem változtathat meg vagy boríthat fel egy már létező szabályt alapos és logikus indoklás nélkül – így elkerülheti a játékosok elégedetlenkedését.

Ez azt jelenti, hogy ismerned kell a szabályokat. Nem kell persze szó szerint memorizálnod a szabálykönyvet, azonban képben kell lenned azzal kapcsolatban, hogy mit mondanak a szabályok. Így ha valamely helyzetben döntened kell, tudni fogod, a könyv melyik részei vonatkoznak és hivatkoznak az adott szabályra.

Gyakorta fordulnak elő olyan helyzetek, amelyekre nem találni pontosan kidolgozott szabályokat. Ilyen helyzetekben a kalandmesternek kell megoldást találnia. Ha olyan esettel találkozol, amikor úgy tűnik, nincs szabály, ami az adott helyzetre illene, vedd fontolóra a következő dolgokat:

– Vizsgálj meg valamilyen hasonló helyzetet, amelyet a szabályok tárgyalnak. Próbálj meg az ott látott dolgokból következtetéseket levonni, és használd ezeket az aktuális helyzetre.

– Ha ki kell találnod valami új szabályt, ragaszkodj hozzá egészen a játék végéig – kalandsorozat és életút-játék esetében mindvégig (az ilyen szabályokat nevezzük „háziszabálynak"). Ha következetes vagy, a játékosok elégedettek lesznek, és úgy érzik majd, hogy egy stabil, kiszámítható világban kalandoznak, nem pedig valami véletlenül változó, zagyva helyen, kitéve a kalandmester kénye-kedvének.

– Ha kétségeid vannak, emlékezz erre a könnyen használható kis szabályra: Kedvező körülmények +2 módosítót adnak bármely d20 dobásra, míg a kedvezőtlen körülmények -2 módosítót. Meg leszel lepve, milyen gyakran oldja meg majd a problémákat ez a „titkos KM szabály".



Ha egy látszólagos ellentmondásra bukkansz a szabályok között, vedd figyelembe a következő dolgokat döntés közben:

– Az ebben a könyvben található szabályok elsőbbséget élveznek bármely más M.A.G.U.S. kiadvánnyal szemben. Ez az a könyv, amire úgy hivatkozunk, hogy alapkönyv. Ez alkotja az egész játék alapját.
– Az ebben a könyvben talált szabályok érvénytelenítik a kiadott kalandokban talált szabályokat, kivéve, ha ez utóbbi szabályok valamilyen specifikus dologról rendelkeznek az adott kalandban.
– Dönts amellett a szabály mellett, amelyik a legjobban tetszik, de tarts ki ennél mindvégig a játék – vagy játéksorozat – során. A következetesség nagyon fontos szempont a szabályok elbírálása közben.A játékvitel

A játékvitel

Bár minden játékos hozzájárul a játékhoz, a kalandmesteré a legfőbb felelősség, hogy a játékot működésben tartsa, és fenntartsa az érdeklődést, a jó hangulatot. Ne feledd, fontosabb, hogy a dolgok mozgásban maradjanak, mint hogy mindig megtaláld a pontos szabályokat, akár hosszas keresgélés és szabályviták árán.

Még a legjobban irányított játék is elakadhat néha. Talán a játékosok már túl régen játsszák, és kicsit belefáradtak a megszokott dolgokba. Az is előfordul olykor, hogy egy játékülés egyhangúvá válik minden különösebb ok nélkül. Néha egyszerűen nem lehet ezen segíteni – emberből vagy te is. Megeshet, néhanapján úgy találod, jobb elhalasztani egy játékülést, esetleg lerövidíteni – inkább, mint rossz tapasztalatot szerezni, ami aztán játékok egész sorára visszaüthet.

Akárhogy is, vannak módszerek, amelyekkel egy átlagos játékülés emlékezetessé tehető, megfűszerezhető.

Az egyik legjobb ilyen módszer a képi szemléltetés. Lapozgasd a különféle fantasy témájú művészeti albumokat, szemezgess a hasonló témájú filmekből, és kutakodj más forrásokban is – például gyűjtögetős kártyajátékokban, az interneten. Így találhatsz képeket azokról a dolgokról, amelyekkel a karakterek találkozni fognak kalandjaik során. Néha a legkülönfélébb, legfurcsább helyeken találhatsz megfelelő illusztrációkat – egy történelemkönyv vagy enciklopédia ugyanolyan jó lehet – ha nem jobb -, mint a „hivatalos" források. Aztán, amikor bekövetkezik az esemény, vedd elő a képet és mutasd meg a játékosoknak: „Ezt látjátok!" Noha a játékosok élénk képzelettel rendelkeznek, sokkal érdekesebbé és valóságosabbá teheti a megélt kalandokat, ha néha valóban azokat a dolgokat – karaktereket, idegen lényeket, tárgyakat, helyeket – látják, amivel a játékban találkoznak.

Persze, nem találsz képeket az összes lényről, karakterről vagy helyről, amelyeket kitaláltál. Ekkor támaszkodhatsz a kalandmester legjobb barátjára: a hangulatos, izgalmas leírásokra. Leírásaidat tett színesebbé élénk melléknevekkel és igékkel. Ne feledd, hogy te – és csak te egyedül – vagy a játékosok szeme és füle. Az „egy hideg, jeges barlang, amelynek ragyogóan szikrázó falairól lassan csepeg a víz" sokkal inkább magával ragadja a játékosok figyelmét, mint az „egy 4 x 4 méteres barlang". A játék egész ideje alatt egyfolytában tedd fel magadnak a következő kérdéseket: Pontosan mit is látnak a karakterek? Hallanak bármit is? Van valamilyen észrevehető illat vagy kellemetlen szag a levegőben? Érzik a metsző szelet a bőrükön? Hajuk összetapad-e a pállott, nedvesen gőzölgő fülledtségben?

Egyetlen játékos sem felejti el azt az elkeseredett csatát, amelyet az összeomló hídon folytattak egy tomboló vihar kellős közepén. A játékosok figyelmének fenntartására a legjobb módszer, ha a cselekmény izgalmas. Nem minden eseménynek kell életveszélyesnek vagy sorsfordítónak lennie – mindig fontold meg, hogyan mutatnának egy M.A.G.U.S. regényben.

Gyakran másodlagos szerep jut ennek csupán, néhány kalandmester azonban szereti megteremteni játékához a megfelelő atmoszférát. A zene kitűnő eszköz erre. Olyan, mintha történetedhez saját „filmzenéd" lenne. Nem véletlen, hogy azok, akik szeretnek játékaik közben zenét alkalmazni, gyakran kalandfilmek zenéit használják fel, bár a klasszikus és egyéb stílusok is jól működhetnek (persze már úgyis létezik több lemeznyi, speciálisan a M.A.G.U.S. világához szerzett zene). Nem árt azért az óvatosság: néhány ember zavarónak találja a zenét játék közben. Légy figyelemmel arra, mit szeretnek játékosaid – nem jó az olyan atmoszféra, amelyben a játékosok nem hallanak, kizökkennek a hangulatból, vagy egyszerűen nem érzik jól magukat. Ugyanígy teremthetsz hangulatot festett figurákkal, külön az e célra beállított világítással, vagy akár hanghatásokkal.

Egy további technika, amit alkalmazhatsz, hogy különböző hangokat használsz, amikor az NJK-k bőrébe bújva – „karakterben" – beszélsz. Ha begyakorolsz sok különféle akcentust és beszédmódot, majd ezeket a karaktereknek kölcsönzöd, elérheted, hogy az adott karakterek különlegessé váljanak a játékosok szemében.

Alkalmanként játszd el, imitáld a különféle cselekedeteket, amelyek amúgy a képzeletedben zajlanak le. Ha valamelyik NJK hajlott háttal biceg járás közben, állj fel ültedből, és mutasd meg a játékosoknak, hogy pontosan hogyan is képzelted el. Ha a karakterek felett beomlik a mennyezet, csapd ökleidet többször egymásután az asztalra, akár a lezúduló kő és vakolatdarabok. Ha valamelyik NJK kinyújtott kézzel tart valamit az egyik karakter felé, tégy te is ugyanígy a játékos irányába – szinte bizonyos, hogy amennyiben a karakter elfogadná az adott tárgyat, a játékos is veszi majd jelzésedet, és kinyújtja a kezét. Tartsd azonban szem előtt mindig, hogy ez a fajta imitálás akár el is fajulhat. A harci jeleneteket soha ne játsszátok el „élőben", különben könnyen megsérülhet valaki!

Olykor-olykor lepd meg játékosaidat. A karakterről, akiről azt gondolták, hogy gonosztevő, kiderül, hogy inkább jószívű csirkefogó, aki a kalandozók mellé állítható. A térkép, amelyről azt gondolták, elvezeti őket a szent ereklye rejtekéhez, csapdának bizonyul. Némelyik meglepetés alapja nem a történetben rejlik. Ha például a karakterek egy romos várost fedeznek éppen fel, és a romok közül egy démoni szerzet ront elő, tartsd a hangod közepes vagy halk szinten, amikor a romvárost írod le. Aztán – váratlanul – emeld fel a hangod, és pattanj fel ültödből, ahogy a démoni lény lecsap. Erre felfigyelnek majd!

A játék egyensúlyban tartása

A játékegyensúly biztosítja, hogy a legtöbb karakter aránylag egyenlő esélyekkel bír a kalandok során. A kiegyensúlyozott játék az, amelyikben egyik karakter sem kerekedik a többiek fölé csupán valamilyen rendszerbéli választása miatt (faj, kaszt, képzettség, képesség, mágiaforma, fegyver, vagy hasonlók). A karakterek nem túl erősek a rájuk leselkedő veszedelmekkel szemben, de nem is maradnak alul reménytelenül.

Két dolog tartja fent a játékegyensúlyt: a jó irányítás és a bizalom.

Jó irányítás:

Az olyan kalandmester, aki gondosan figyel a játék minden elemére, hogy semmi se kerüljön ki a felügyelete alól, segít egyensúlyban tartani a játékot. Hősök és ellenfeleik, győzelmek és vereségek, jutalmak és szenvedések, talált tárgyak és elvesztett vagyonok – mindezen dolgok rengeteg figyelmet kívánnak. Egyik karakter sem válhat soha jelentősen erősebbé a többieknél. Ha ez megtörténne, esélyt kell adni a többieknek, hogy rövid idő alatt mindnyájan felzárkózhassanak. A karakterek csapata soha nem válhat annyira erőssé, hogy az összes kihívás gyermekjátékká váljon számukra. De nem maradhatnak folyamatosan alul sem azon veszedelmekkel és kihívásokkal szemben, amelyekkel találkozniuk kell. Abban semmi élvezet nincs, ha folyamatosan veszítenek, és a szüntelen győzelem is hamar unalmassá válhat. Ha átmeneti kiegyensúlyozatlanság fordul elő, könnyebb azt úgy kijavítani, hogy a kihívásokon változtatunk, mint hogy bármit megváltoztatunk a karaktereken és képességeiken vagy felszerelésükön. Senki

sem szeret olyan dolgokat kapni, amit úgyis elvesznek majd tőle, mert túlzottan kiegyensúlyozatlan.

Játékos-Kalandmester bizalom:

A játékosoknak bízniuk kell a kalandmesterben. A bizalmat idővel úgy tudod elnyerni, ha következetesen használod a szabályokat, és ha pártatlan vagy (nem kedvezel egyik játékosnak sem a másik terhére). Tedd nyilvánvalóvá, hogy nem vagy haragtartó sem a játékosokkal, sem karaktereikkel szemben. Ha a játékosok bíznak benned, mint kalandmesterben – és rajtad keresztül a játékrendszerben is -, fel fogják ismerni, hogy mindent, ami a játékban megjelenik, alaposan megfontoltál és végiggondoltál. Amikor valamely helyzetben döntesz, a játékosok el fogják fogadni döntésedet, és nem fogják azt megkérdőjelezni, vagy valamilyen hátsó szándékot feltételezni. Így a játékosok figyelmüket karaktereikre összpontosíthatják. Jól érzik majd magukat és bíznak benned – a kalandmesterben -, hogy gondoskodsz arról, a játék korrekt és ésszerű maradjon. Számítanak rá, hogy minden tőled telhetőt megteszel majd a játék élvezetességéért, hogy elérhessék céljaikat, és jól szórakozzanak. Amikor eljutottál a bizalom ezen szintjére, sokkal nagyobb szabadságod lesz majd; anélkül változtathatsz a játékon, hogy aggódnod kellene, ellenzik vagy bírálják-e minden döntésedet a játékosok.

Kiegyensúlyozatlan karakterek kezelése:

Néha bekövetkezik az, amire nem számítottál. A karakterek legyőzhetik az ősaquirt, meghiúsíthatják a meghiúsíthatatlan szökési tervet, vagy ellophatják az ereklyét, amelyet soha nem szántál az ő kezükbe. Az is előfordulhat, hogy egy újonnan szerzett tárgy és a karakter valamely képességének együttese olyan kiegyensúlyozatlanságot eredményez, amelyet nem láttál előre.

Miután a hiba megtörtént, és a karakter túl erőssé vált, sincs még minden veszve. Hiszen viszonylag egyszerű megemelni a kihívások nehézségét. Ez a megoldás azonban könnyen elégedetlenkedéshez vezethet, mivel a kihívások túl nehézzé válhatnak a többi, kiegyensúlyozottabb karakter számára. Ugyanakkor igen kellemetlen és bosszantó élmény elveszíteni karaktered valamely aspektusát azért, mert kiderül róla, hogy kiegyensúlyozatlan. A játékos szemszögéből nézve ez még csak nem is az ő hibája.

A probléma kezelésére két lehetőséged van.

A probléma kezelése a játékon belül:

A „játékon belül" kifejezés olyan dolgokra utal, amelyek a játék során kialakult történet keretein belül történnek. Tegyük fel például, hogy a karakter kiegyensúlyozatlanná válik, mert egy olyan varázstárgy kerül a birtokába, amelynek használatával sokkal jobbá válik a csatákban, mint a csapat bármely más tagja (ezt persze eleve nem lett volna szabad hagynia a Kalandmesternek – de a KM is emberből van, és időnként követ el hibákat). Játékon belüli megoldás lehet, ha egy mestertolvaj ellopja a karaktertől a varázstárgyat a tolvajcéh megbízásából, vagy ha a Dorcha katonái elkobozzák, amikor a karakterek legközelebb Tiadlan területére lépnek. Mindenképpen próbáld leplezni, hogy az esemény tulajdonképpen nem több puszta eszköznél a játék egyensúlyának visszaállítására, inkább tűnjön úgy, mintha a kaland része lenne – ha nem így teszel, valószínűleg nagyon dühös, méltatlankodó játékosokkal találod szemben magad nagyon hamar.

Megoldani a problémát játékon kívül:

A „játékon kívül" kifejezés olyan dolgokra utal, amelyek a játék során a valós világban történnek, de kihatással vannak magára a játékra. Játékon kívüli megoldás az előző bekezdésben leírt esetre, ha két játékülés között félrevonod a játékost, és elmagyarázod neki, hogy a játék kiegyensúlyozatlanná vált a karaktere miatt, és ezen a dolgon változtatni kell, vagy széteshet a játék. A belátó és értelmes játékos látja majd a problémát, és együttműködik veled akár játékon belül (talán a túl erős tárgyat egy szövetséges szervezetnek adományozza), vagy játékon kívül (talán kitörli a kiegyensúlyozatlan dolgot a karakterlapjáról, és úgy tesz, mintha sohasem lett volna ott).

Sajnos azonban nem minden játékos ilyen belátó. Sokan utálják az ilyen szintű beavatkozást részedről, és megsértődnek, ha meg kell válniuk valamely tápos tulajdonságuktól vagy tárgyuktól, amit karakterük pedig „kiérdemelt" – legalábbis szerintük. Még ha nem is mondják, hogy felejtsd el a kérést, sértődötten és kicsinyesen szenvelegnek veszteségük felett. Ennél is rosszabb, hogy egy ilyen rosszul elsült beszélgetés után nyilvánvaló és átlátható lesz, ha valamilyen játékon belüli megoldással akarsz majd egyensúlyt teremteni.

A szabályok megváltoztatása

Az egyszerű szabálybírálaton és döntéseken túl néha meg is akarsz majd változtatni dolgokat a rendszerben. Ez rendben is van. Mindamellett ez nem egyszerű feladat a tapasztalatlan kalandmesternek.

A világ működésének megváltoztatása:

Minden szabály, amit ebben a könyvben látsz, jó okkal íródott. Ez nem jelenti azt, hogy ne változtathatnál meg közülük néhányat a saját játékodban. Elképzelhető, hogy játékosaid nem szeretik a kezdeményezés meghatározásának szabályait, esetleg úgy találod, hogy az új képességek elsajátításának szabályai túl korlátozóak. Azokat a szabályokat, amelyeket saját játékod számára megváltoztatsz, háziszabálynak nevezzük. Mivel a szerepjátékosok általában igen kreatív emberek, majdnem minden csapat kifejleszti idővel a saját háziszabályait.

A szerepjátékokban elsődleges fontosságú, hogy a szabályrendszert úgy használhasd, ahogy neked tetszik – ez csak egyfajta keretet biztosít, amelyben a játékok lefolyhatnak. A játék működésének megváltoztatása azonban mégsem veendő könnyedén. Szerepjáték versenyeken például mindig az alapkönyvben található szabályokhoz kell tartanod magad. Minden egyes alkalommal, mielőtt valamilyen változtatást eszközölnél, meg kell próbálnod elképzelni annak következményeit.

A szabályok megváltoztatásakor vedd fontolóra a következőket:

- Miért változtatom meg?
- Tisztában vagyok vele, hogy a megváltoztatandó szabály hogyan működik?
- Átgondoltam-e, miért létezik egyáltalán ez a szabály?
- Hogyan hat majd a változtatás más szabályokra és helyzetekre?
- A változtatás nem fogja-e előnyben részesíteni valamelyik kasztot, fajt, képzettséget, képességet vagy hasonlókat másokkal szemben?
- És legfőképpen: több játékost tesz-e majd elégedetté a változás, mint amennyit elégedetlenné? (Ha a válasz „igen", bizonyosodj meg arról, hogy a változtatás nem teszi a játékot kiegyensúlyozatlanná.)

Gyakran a játékosok is szeretnének segédkezni a szabályok újragondolásában. Ez nagyon fontos lehet, hiszen a játék az összes résztvevő örömét szolgálja, és a kreatív játékosok gyakran találnak utakat egy-egy szabály finomhangolására. Légy nyitott a játékosok elképzeléseire a rendszerrel kapcsolatban. Ugyanakkor légy óvatos is, mert némely játékos – szándékosan vagy akaratlanul – saját hasznára akarná megváltoztatni a szabályokat. A M.A.G.U.S. játékrendszerét rugalmasnak, de egyszerre kiegyensúlyozottnak is szántuk. A játékosok vágya lehet, hogy a szabályok mindig az ő oldalukon álljanak, a valóság azonban az, hogy ha nem volnának kihívások a játékban, az hamar unalmassá válna. Állj ellen a kísértésnek, ne változtasd meg a szabályokat csak azért, hogy játékosaid kedvére tegyél. Bizonyosodj meg arról, hogy a változás egyértelműen mindenki számára jobbá teszi a játékot.

Kiegészítések:

Kalandmesterként bizony néha saját új varázslatokat, fegyvereket, NJK-kat és idegen lényeket kell majd kitalálnod és megteremtened. Mesédben talán rendkívüli szükség lesz egy olyan varázslatra, amely hatalmas manaviharokat gerjeszt, vagy egy olyan lényre, mely tucatnyi csápjával szívja el a testmeleget más élőlényekből. Az új elemek hozzáadása a játékhoz nagyon érdekes és kifizetődő feladat lehet: ha jól végzed el, az ilyen kiegészítések megkönnyíthetik, hogy a játékosok elmerüljenek a M.A.G.U.S. világában.

Az érme másik oldala, hogy egy-egy ilyen kiegészítés akár fel is boríthatja a játékegyensúlyt. Az egyensúly fenntartása nagyon fontos kalandmesteri felelősség. Legtöbbször a kalandmester elhamarkodott vagy meggondolatlan kreálmányai azok a tényezők, amelyek a leginkább kiegyensúlyozatlanná tehetik a játékot. Ne engedd, hogy ez megtörténjék veled!

Egy lehetséges módszer annak eldöntésére, vajon egy új képzettség, képesség vagy egyéb lehetőség kiegyensúlyozott-e, ha felteszed magadnak a kérdést: „Ha ez bekerül a játékba, jó lesz annyira, hogy mindenki meg akarja majd szerezni?". Ezenközben tedd fel ezt a kérdést is: „Esetleg annyira lekorlátoztam a dolgot, hogy senki nem akarná megszerezni?". Tartsd észben, hogy sokkal könnyebb és csábítóbb olyan dolgokat alkotni, amelyek túl jók, mint olyanokat, amelyek nem eléggé. Légy óvatos.

Hibák:

Az a varázslat, amely lehetővé teszi, hogy a karakterek akadálytalanul átmenjenek a falakon, és így könnyen eljussanak minden helyre, még oda is, ahová nem szeretnéd, hiba. A fegyver, ami tucatnyi ellenfelet öl meg támadó-dobás nélkül automatikusan, hiba. A faj, amely +4 Ügyesség és +4 Intelligencia módosítót kap, hiba.

Azok a hibák, melyek a játékba kerülnek, eleinte rendszerint ártalmatlannak tűnnek. Egy varázslat, amely egy több száz méter távolságra lévő tárgyat szempillantás alatt iszonytató sebességgel a kezedbe röpít, jó ötletnek tűnhet egészen addig, amíg valamelyik agyafúrtabb játékos úgy nem kezdi használni, hogy az ellenfelek a keze és a bizonyos tárgy között helyezkedjenek el, és így a tárgy a varázslat hatására átfúródjon a testükön, szörnyű kínhalált okozva. Azt is érezned kell, hogy sohasem lett volna szabad megalkotni az Aquir mordályt – a maga végtelen lőtávjával és végtelen lőszerével -, vagy soha nem lett volna szabad megengedned a játékosaidnak, hogy meggyőzzenek, sokkal élvezetesebb lenne a játék, ha minden túlütés azonnal megölné a célpontot.

Ha a dolgok ilyen kiegyensúlyozatlanná válnak, vagy „játékon belül" vagy „játékon kívül" kell helyre hoznod őket, a helyzettől függően. A karakterek kiegyensúlyozatlan tulajdonságai és tárgyai legjobban „játékon belül" orvosolhatóak, a szabályváltoztatások azonban csak „játékon kívül" kezelhetőek. Néha a legjobb beismerni a játékosoknak, hogy hibáztál. Magyarázd el nekik, hogy a hibát ki kell javítani, a játék élvezetének és egyensúlyának zökkenőmentessége érdekében. Minél ésszerűbben magyarázod ezt el, játékosaid minden bizonnyal annál megértőbbek lesznek.

Játékülések levezetése

Amikor minden előkészület lezajlott, és mindenki elhelyezkedett az asztal körül, eljött a te időd. Ez a te műsorod. Íme néhány dolog, amiket érdemes megfontolnod – az asztalnál és a játék előtt egyaránt -, hogy minden a lehető legzökkenőmentesebben működjön.

Játékosaid ismerete:

Rendes esetben – de nem mindig – a kalandmester feladata, hogy meghívja a játékosokat, hogy vegyenek részt a játékban. Ebben az esetben a te felelősséged, hogy behatóan ismerd mindegyiküket, hogy elég biztos lehess abban, jól ki fognak jönni egymással, együtt tudnak majd dolgozni, és élvezni fogják azt a fajta játékot, amit mesélni fogsz.

Nagyon sok függ a játék stílusától. Tisztában kell lenned azzal, hogy milyen játékot akarnak a többiek. Olyanokkal, akik most kezdenek el játszani, vagy újonnan alakult csapatoknál ez eltarthat egy ideig. Tudd, hogy bár te irányítasz, a játék mindenkié. Minden játékos jelen van, és ülésről ülésre visszatér, mert bízik benne, hogy kellemes szórakozást biztosítasz a számára.

Az asztal szabályai:

Az asztal szabályainak letisztázása mindenkinek – játékosoknak és Kalandmesternek egyaránt – segít, hogy jól érezze magát, és jól kijöjjön a többiekkel. Ezek olyan szabályok, amelyeknek semmi köze az aktuális játékhoz – azt írják elő, miként viselkedjenek az emberek a játékasztal körül.

Az alábbiakban néhány ilyen szabály olvasható, amelyeket előbb-utóbb le kell majd tisztáznod a játékosokkal. Számolnod kell esetleges vitákkal a részükről, így jobb, ha már azelőtt kialakítod a szabályokat, mielőtt elindítanál egy kalandsorozatot vagy egy hagyományos életút-játékot – kitalálhatod őket akár magadtól, akár a játékosokkal egyetemben.

Hiányzó játékosok:

Megesik, hogy valamely játékos nem tud eljönni egy játékülésre. Ilyenkor a kalandmester és a csapat szembe néz a kérdéssel: mi legyen a hiányzó játékos által alakított karakterrel. Több lehetőség kínálkozik:

– Valaki más játszik a karakterrel a játékülés ideje alatt (így két karaktert visz). Ez számodra a legegyszerűbb, de néha a beugró játékos zokon veheti a feladatot, vagy a hiányzó játékosnak nem tetszik, ami karakterével távolléte alatt történt.

– Te alakítod a karaktert, mintha csak egy NJK lenne. Ez talán a legjobb megoldás mind közül, azonban mégsem érdemes ezt választanod, ha úgy érzed, hogy a karakter kijátszása és a játék futtatása egyszerre túl sok számodra, és ez zavarná az egész játékülést.

– A karakter – akárcsak a játékos – hiányzik az adott kalandból. Ez csak néhány „játékon belüli" helyzetben működik, azonban ha értelmesen megoldható, hogy a karakter távol legyen, ez egy meglehetősen kézenfekvő módszer arra, hogy kivond egy játékülés idejére a cselekményből. Ideális esetben a karakter távollétének oka lehetővé teszi, hogy legközelebb a lehető legkisebb felhajtással lépjen vissza a csapat kötelékébe (a kalandozónak például egyéb kötelezettségei vannak Ynev világán, amelyek elszólították egy időre).

– A karakter a háttérbe húzódik a játékülés idejére. Ez talán a legkevésbé kívánatos megoldás, mivel ez sokaknál rombolja a játék hihetőségét.

Játékosok jönnek, és játékosok mennek. Van, aki más városba költözik, másoknak túlzsúfolttá válik az élete, megint mások egyszerűen megunják a játékot, és kilépnek. Ugyanakkor új játékosok szeretnének csatlakozni. A csoport létszámát mindig tartsd olyan szinten, hogy az számodra megfelelő legyen. A normális méretű csapat létszáma 4 játékos körül van (a Kalandmester az ötödik). Vannak persze kétfős csapatok is, mások pedig nyolcan vagy esetleg még többen játszanak (nagyon nagy csapatok esetén a Kalandmester néha egy-két segéd-kalandmester segítségét is igénybe veheti, akik segítenek neki, nehogy a játék elakadjon – utánanéznek a szabályoknak, kijátsszák az NJK-kat, és hasonlók). Játszhatod a játékot „egy az egy ellen" is, egy játékos és egy Kalandmester felállásban, ez azonban egy meglehetősen eltérő és nehéz játékstílus (kitűnő lehetőség az olyan speciális cselekményelemek kezelésére, mint mikor például a karaktert mestere oktatja).

Amennyiben megoldható, próbáld megtudni játékosaidtól, milyen hosszan szeretnének játszani, és próbáld kicsikarni belőlük azt az ígéretet, hogy ez alatt az idő alatt rendszeresen megjelennek majd a játéküléseken.

Új játékosok csatlakozása:

Mikor új ember csatlakozik a játékhoz, karakterét be kell illeszteni a történetbe. Ezzel egy időben a játékosnak is szükséges beilleszkednie a csapatba. Ismertesd meg vele a háziszabályokat és az asztal szabályait, valamint a játékszabályokat is – ha még nem ismerné azokat.

Kockadobási szokások:

Amikor valaki eldobja a kockát, és az a földre esik, újradobatod, vagy úgy érvényes, ahogy esett? Mi a helyzet az olyan kockával, amelyik egy könyvnek ütődik, és az élén áll meg? A játékosoknak minden dobásukat úgy kell-e elvégezniük, hogy a kalandmester láthassa? Ezekre a kérdésekre nincsenek jó vagy rossz válaszok, minden tőled és játékosaidtól függ, érdemes azonban jó előre megegyezni játékosaiddal, mert ez elejét veheti a későbbi vitáknak.

Szabályok megvitatása:

Általában az a legjobb, ha a játék ideje alatt a játékosok nem kérdőjelezik meg döntéseidet vagy a lefektetett szabályokat, nem ajánlanak új háziszabályokat, és nem vitatkoznak a játék más elemeiről (eltekintve az éppen aktuális dolgoktól). Ilyesfajta dolgokat a játékülés elején vagy végén a legjobb megbeszélni.

Viccek és más, a játékhoz nem kapcsolódó témák:

Mindig akadnak vicces dolgok, amelyeket meg akartok osztani egymással, filmes idézetek, valami jó pletyka, és más beszédtémák, amelyek játék közben merülnek fel, akár a játék ihleti őket, akár nem. El kell döntened – vagy döntenetek -, mi az, ami már túl sok. Ne feledd, hogy ez egy játék, és azért gyűltetek össze, hogy jól érezzétek magatokat, mégis igyekezz a figyelem középpontjában a karakterek cselekedeteit tartani, hisz így nem torkollik az egész játékülés haszontalan csevelybe.

Együttműködés a játékosokkal:

Néha ugyanazt az újonnan szerzett tárgyat két játékos is magának akarja. Mindkettő úgy gondolja, hogy az ő karaktere érdemli meg, vagy hogy ő jobban tudná használni. Ha a játékosok nem képesek eldönteni, kié legyen végül, neked kell bíráskodnod vagy megoldást találnod. Az is előfordulhat, hogy az egyik játékos haragszik a másikra valami miatt, ami aznap a játékon kívül történt, és most zaklatni, vagy akár megölni igyekszik a másik játékos karakterét. Kalandmesterként nem nézheted tétlenül, hogy ez történjen. Rajtad áll, hogy közbelépj, és megoldást találj az ilyen és ehhez hasonló helyzetekre. Mint kalandmester, a játék közben egyaránt vagy karmester és döntőbíró. Beszéld meg a dolgokat a vitatkozó játékosokkal – együtt vagy külön-külön – a játékülésen kívül, és próbáld feloldani a konfliktust. Barátian, mindazonáltal határozottan tedd világossá számukra, hogy nem engedheted meg, hogy bármilyen konfliktus elrontsa a többiek szórakozását, és így nem fogod eltűrni, hogy a „játékon kívüli" problémák befolyásolják a „játékon belüli" eseményeket.

Másik problémás eset, ha egy játékos megharagszik, amikor nem az ő javára döntesz. Ebben az esetben is légy határozott, de baráti. Közöld vele, hogy mindent megteszel azért, hogy igazságos legyél. Nem engedheted, hogy dühös kitörései elrontsák a többiek szórakozását. A problémát a játékülésen kívül próbáld helyrehozni. Hallgasd meg a játékosok panaszait, ne feledd azonban, hogy tiéd a végső szó. Amikor beleegyeztek, hogy a te játékodban játszanak, tudomásul vették, hogy kalandmesterként a te döntéseid lesznek majd a mérvadóak (lásd később „Amikor jó hősökkel rossz dolgok történnek", ebben a fejezetben).

Néha valamely játékos cselekedetei elrontják mindenki más szórakozását. A kellemetlen, felelőtlen, bajkeverő játékos nagyon kényelmetlenné tudja tenni a játékot. Cselekedetei talán más karakterek halálához vezetnek. Esetleg folyamatos vitatkozásával szakítja meg a játékot, hisztizik vagy a témához nem kapcsolódó beszélgetésekbe bonyolódik. Az is előfordulhat, hogy nem tudtok miatta játszani, mert mindig késik, vagy egyáltalán el sem jön. Az ilyen játékostól végeredményben jobb megszabadulnod. Egyszerűen ne hívd el legközelebb. Ne játssz olyasvalakivel, akivel más környezetben sem szívesen töltenéd az idődet.

Döntsd el, hány játékosnak szeretnél mesélni a játékban, és ehhez aztán ragaszkodj. Ha valaki kilép a csapatból, próbálj új játékost szerezni a helyére. Ha új játékos szeretne csatlakozni a már betelt létszámú csapathoz, csak abban az esetben engedd ezt meg, ha biztos vagy benne, hogy a játékosok megnövekedett számát is kezelni tudod majd. Ha túl sok a játékos, esetleg fontold meg, hogy két olyan csoportba osztod őket, amelyek más-más időpontban játszanak. Ha túl kevesen vannak, talán nem árt újabbakat toborozni, esetleg megengedni a játékosoknak, hogy egyszerre több karakterrel játsszanak (nem árt, ha legalább négy van belőlük egy csapatban). Ne feledd, hogy minél több játékos van az asztal körül, annál nehezebb lesz számodra, hogy mindannyiukra figyelj. Az egyes játékosok kevesebb időt kapnak majd karaktereik kijátszására.

Ha a játékot egyetlen játékos uralja, és karaktere cselekedeteivel szinte kisajátít téged, a többi játékos hamar elégedetlenné válik. Figyelj arra, hogy mindenkire egyaránt sor kerüljön. Figyelj arra is, hogy minden játékos saját döntéseket hozhasson. A mohó és erőszakos játékosok gyakran akarják meghatározni, hogy miképp cselekedjenek a többiek karakterei. Ha valamelyik játékos láthatólag az egész játékot irányítani szeretné, beszélj vele a játékülésen kívül, és magyarázd el neki, hogy ezáltal kevésbé élvezetessé teszi a játékot a többiek számára.

A „játék feletti" gondolkodás:

„Szerintem kell lennie valahol ebben a szobában egy titkos ajtónak, amelyen kijuthatunk" – mondja az egyik játékos a többieknek -, „mert a KM úgysem engedné, hogy ilyen helyzetbe kerüljünk, ahonnan nincs menekvés". Az ilyen gondolkodást nevezzük „játék feletti" gondolkodásnak. Ha a játékos karakterének cselekedeteit olyan logika alapján határozza meg, amely arra a tényre épít, hogy épp egy játékot játszik, az ilyen játékos a „játék felett játszik". Ezt nem engedheted elharapózni, mivel rontja az igazi szerepjátékot, és hiteltelenné, művivé teszi a történetet, hisz a játékosok így nem képesek beleélni magukat a karaktereik szerepébe.

Ha a játékosaid így gondolkodnának, használd ki ezt, és időről-időre lepd meg őket. Talán volt is itt egy titkos ajtó, de időközben befalazták, és most a kivezető út valójában az az apró szellőzőablak, amely magasan a szoba sarkában található. Ne engedd eltunyulni játékosaidat, és ne hagyd, hogy megsaccolhassák, mik is a terveid karaktereikkel. Mondd nekik, hogy a játék világában gondolkodjanak, és ne úgy, mint játékosok. A játék világában valaki jó okkal építette ilyenre a szobát, amilyen. Gondold át a dolgok hogyanjait és miértjeit. A karaktereknek is ugyanezt kell majd tenniük.

Röviden, amikor csak kell és lehet, buzdítsd játékosaidat, hogy „játékon belüli" logikára szorítkozzanak. A fent leírt helyzetben az okos karakter helyénvaló megállapítása talán ez lehet: „Szerintem kell lennie valahol ebben a szobában egy titkos ajtónak, amelyen kijuthatunk, mert a Bakpápa talán erre tervezte menekülését egy esetleges ostrom idején". Ez pedig csodálatos dolog – okos gondolkodást feltételez a játékos részéről, valamint azt mutatja, hogy járatos a játék világában.

Karaktereid ismerete:

Az íróval szemben, aki épp egy kalandot tervez, kalandmesterként mindig meglesz az a nagy előnyöd, hogy te ismered a játékosaidat. Tudod, milyenek, mit fognak valószínűleg tenni, mire képesek, és azt is, hogy éppen mi történik a mesédben. Ebből kifolyólag, még ha készen kapott, előre kidolgozott kalandot használsz is, érdemes azt átnézned, hogy biztos lehess benne, ezek a tényezők megfelelően lesznek beépítve a mesédbe. A jó KM mindig tisztában van az alábbiakkal a meséjében szereplő karakterekkel kapcsolatban:

A karakterek alapvető tulajdonságai:

Ezek közé tartoznak a faj, a kaszt(ok) és szint(ek) csakúgy, mint az Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok, ellenállások és egyéb harcértékek, a képzettségek hozzávetőleges értékei, valamint a képességek. Ha rátekintesz valamely ellenfél harcértékeire, speciális támadásaira és védekezéseire, el kell tudnod dönteni, vajon a kérdéses ellenfél megfelelő kihívást jelent-e a játékosok számára. Hasonlítsd össze például az ellenfél VÉ-jét a karakterek csapatában előforduló TÉ-kkel, különös tekintettel a fegyverforgatókra és a különféle harciorientált kasztokra. Ha a dobások átlagértékeivel számolsz, meg tudják-e ütni ellenfeleiket a fegyverforgatók? Esetleg átlagon felüli dobásokra lesz ehhez szükségük? (Ha így van, ez nagy kihívás.) Netán csak természetes 20-as dobásokkal tudják eltalálni az ellenfeleket? (Ha igen, a kihívás majdnem biztosan túl nehéz.)

Vizsgáld meg az ellenfél TÉ-jét, valamint azt is, hogy mekkora sérülést képes okozni. Ha ezeket összehasonlítod a karakterek VÉ-jével, páncéljuk SFÉ-jével valamint Ép-ikkel és Fp-ikkel, meglátod, képes lesz-e az ellenfél megütni és súlyosan megsebesíteni a játékos karaktereket. Majdnem biztos, hogy meg fog ölni valakit? Ha az ellenfél TÉ-je plusz a d20 dobás átlaga magasabb, mint a karakter VÉ-je, és az átlagban okozott Sp több, mint a karakter Ép-inek és Fp-inek összege, az ellenfél szinte bizonyos, hogy végezni fog vele. Az ellenfél speciális támadásának erősségét és a karakterek vonatkozó ellenállását tekintve, képesek lesznek-e a karakterek ellenállni a támadásnak? Könnyű feladatuk lesz, vagy – épp ellenkezőleg – különösen nehéz? Ezek a kérdések és elemzések teszik lehetővé, hogy megítéld az ellenfeleket, eseményeket és kalandokat, és meghatározd, vajon megfelelőek-e csapatod számára.

Mindig legyen egy naprakész nyilvántartásod minden karakterről – a tulajdonságaikról, varázslataikról, Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaikról, harcértékeikről, képzettségeikről, képességeikről, felszerelésükről, és hasonlók. Ennek egyik lehetséges módja, ha megköveteled játékosaidtól, hogy minden alkalommal, amikor változtatnak valamit a karakterlapjukon, készítsenek számodra egy másolatot róla. Ez igen nagy segítségedre lesz, amikor a különféle kalandokat és eseményeket a karakterekhez igazítod, és így követheted a játék alatt a karakterek készleteinek csökkenését és változásait is. Nagyon hasznos lehet akkor is, ha valamelyik játékos nem tud eljönni a játékülésre – ilyenkor felhasználhatod a karakterlap-másolatot, hogy kijátszd a karaktert, vagy odaadhatod valamelyik jelenlévő játékosnak, aki majd kijátssza.

Szeretem-nemszeretem dolgok:

Némely csapat utálja a politikai intrikát, és ha teheti, elkerüli az ilyen eseményeket a játékban, inkább az akciót helyezi előtérbe. Más társaságok viszont valószínűbb, hogy megfutnak egy komolyabb harci kihívás elől. Néhányan az olyan kalandokat szeretik, amelyekben sok varázstárgy és egyéb mágia van. Mások épp az ellenkezőjét. Úgy leszel képes a legjobban megítélni, vajon részt vesznek-e majd valamely kalandban a karakterek, ha tisztában vagy azzal, mit szeretnek a játékosaid.

A kalandmester például esetleg úgy találja, hogy a pénz varázslatos hatalma motiválja leginkább a karakterek cselekedeteit. Hogy rávegye őket a tervezett kalandban való részvételre, valamilyen kézzelfogható jutalmat sző bele, amelyről a karakterek jó előre értesülnek. Egy másik csapat inkább hajlik a hősi tettekre, és hírnevet szeretne szerezni magának. Nem csábítja őket a pénz, ha azonban meghallják, hogy Alyr Arkhon bátor kalandozók segítségére szorul, máris rohannak, hogy az oldalára álljanak, és beteljesítsék végzetüket.

Semmi sem annyira frusztráló a kalandmester számára, mint ha kitalál egy kalandot, kiveti a horgot a kalandozók elé, hogy bevonja őket a cselekménybe, ők azonban észre sem veszik, vagy tudatosan visszautasítják azt. Senki sem szereti, ha kalandja elmeséletlen marad. Mindig tudd tehát, hogy mi érdekli és mozgatja a karaktereket, és így képes leszel elkerülni ezt az elszomorító sorsot.

Mi történik a kalandsorozatban?:

Ez viszonylag egyszerű feladat. Mivel te vezényled a játék a történéseit, amúgy is nyomon kell követned, mi történik. Ebből a szempontból fontos, hogy mindig tudd, mit tesznek a karakterek, és egy kicsit azt is, hogy mik a terveik. Ha a karakterek el szeretnék hagyni Eriont, és Shadonba tartanak, hogy megtalálják egyikük régi mesterét, ezt észben kell tartanod, amikor előkészülsz a kalandra, és eltervezed az elkövetkező játéküléseket.

Mindig legyen egy naprakész listád mindenről, ami a játékban történik. Egy naptár vagy eseménynapló segíthet nyomon követni a mesédben szereplő események egymáshoz, valamint a regényekben elbeszélt eseményekhez viszonyított idejét (különösen hasznos lehet ez a visszatérő ellenfelek ténykedéseinek nyomon követéséhez). Az egyik legfontosabb dolog, hogy mindig emlékezz az NJK karakterek neveire (legfőképpen azok esetében, akikét a játék közben hirtelen kellett kitalálnod), így a herceg neve nem fog egyik ülésről a másikra váratlanul megváltozni. És persze emlékezned kell arra is, hogy mit vittek véghez a karakterek, hol jártak már, milyen ellenségeket szereztek, és így tovább.

A Kaland és egyéb anyagok ismerete:

A játékot te vezeted, így neked mindent tudnod kell. Jó, talán nem mindent, de ahhoz mindenképpen eleget, hogy a dolgokat mozgásban tartsd. Ez azt jelenti, hogy ha tudod, hogy a karakterek a sirenari erdőségek felé tartanak, érdemes előre felkészülnöd. Utánanézhetsz, hogyan befolyásolja mozgásukat az erdei terep, miként lehet erdőben tájékozódni és túlélni (akár lexikonok és útikönyvek segítségét is igénybe veheted), valamint egyéb szempontoknak is (élelemszükséglet, túlélőfelszerelés, erdei vadak és hasonlók).

Nagyon fontos, hogy annyit készülj a kalandra, amennyit csak tudsz. Találd ki, mikor mi történik, milyen terepen (mind nagy léptékben, mind a kisebb, harci jeleneteknél), mivel találkoznak a karakterek az egyes helyszíneken, hogyan viszonyulnak hozzájuk azok, akikkel útjaik során találkoznak, milyen események mennek majd valószínűleg végbe (beszélgetések, harci jelenetek), valamint rengeteg más dolgot is.

Amikor egy készen kapott kalandot mesélsz, részletesen olvasd el az anyagot, és készíts hozzá jegyzeteket, ahol szükségét látod. A jegyzetek az alábbi dolgokat tartalmazhatják:

- Azon szabályok oldalszáma, amelyekről tudod, hogy szükséged lehet rájuk a cselekmény egy adott pontján.
- Változások, amelyeket végre kell hajtanod ahhoz, hogy a kaland illeszkedjen a hosszú távú mesébe.
- Változások, amelyeket csak azért akarsz megtenni, hogy a saját vagy a csapatod kedvére tegyél.
- Előre eltervezett cselekedetek, amelyeket elképzeléseid szerint a karakterek egy adott esemény során tenni fognak (rajtaütések, harci cselekmények, lelkesítő beszédek és hasonlók).
- Emlékeztetők a magad számára a szabályokkal, a kaland felépítésével, az esetleg bekövetkező eseményekkel, vagy bizonyos cselekedetek következményeivel kapcsolatban.

Ha saját magad tervezed a kalandot, előkészületeid (nyilvánvalóan) sokkal több időt vesznek majd igénybe. Ezek az előkészületek az alábbiakra terjedhetnek ki:

- Az érintett (nagy léptékű) helyszínek térképei, valamint az egyes kisebb területeké is, ahol nagy valószínűséggel végbemegy majd valamilyen esemény. Ezek a térképek lehetnek egyszerűek – amilyen egy felületes vázlat -, vagy akár részletesen kidolgozottak is.
- Jelmagyarázat a térkép(ek)hez, amely részletezi a különleges területeket, és hogy mivel lehet ott találkozni, beleértve az ellenfeleket, a szövetségeseket, környezeti viszonyokat, és talán azon dolgok leírásait is, amelyeket a karakterek látnak, hallanak és tapasztalnak, amikor a területen járnak.

– Az NJK-k felsorolása, amely tartalmazza tulajdonságaikat és különféle értékeiket, valamint lehetséges cselekedeteiket és válaszcselekedeteiket.

– Könyvjelző vagy azon szabályok oldalszámainak jegyzéke, amelyekre esetleg szükség lehet.

– Jegyzetek a kaland átfogó történéseiről és cselekményéről, amennyiben ez viszonylag összetettebb.

– Az újonnan felbukkanó ellenfelek tulajdonságai és értékei.

Ez akár nagyon nagy munka is lehet. Nem minden kalandhoz van szükség hátizsáknyi jegyzetekre ahhoz, hogy lemeséljesd. Ez kalandról kalandra – sőt kalandmesterről kalandmesterre – változik. Nem minden kalandmester szeret előre részletes jegyzeteket készíteni. Néhányan jobban szeretnek improvizálni. És előfordulhat olyan is, hogy a kalandmester szeretne jobban felkészülni, de nincs rá elég ideje. Találd meg azt a mesélési stílust, ami a legjobban fekszik neked.

A szabályok ismerete:

Ha tudod, hogy a karakterek és az amundok közötti összecsapás során szükség lesz a varázslatokra vonatkozó szabályokra, nézd át ezeket a szabályokat a játék előtt. Mikor kevésbé ismert szabályok kerülnek elő a kaland során, lelassíthatja a dolgokat, ha ezeket a játék közben kell elolvasnod. Mindig hasznos lehet a játékülés előtt áttekinteni a gyakran használt szabályokat – mint például azon képességeket, amelyeket a karakterek és az NJK-k gyakran használnak, sőt még az általános harci szabályokat is.

Ha egy játékosnak valamilyen szabállyal kapcsolatos kérdése van, pontosan kell tudnod válaszolni. A szabályok alapos ismerete miatt a kalandmester egyfajta játékvezetői szerepet is betölt a játékban.

A díszlet felállítása:

Érdemes továbbra is észben tartanod, hogy miután a játék kezdetét vette, minden rajtad múlik. A játékosok hozzád fognak igazodni abban, hogy hogyan cselekedjenek és viszonyuljanak a különböző helyzetekben. Ha te komolyan veszed a játékot, valószínű, hogy ők is komolyan veszik majd. Ha egy lazább, vidámabb hangvétellel sikerül bevágódnod náluk, időnként ők is megeresztenek majd pár viccet, és egyéb megjegyzést. A játékot olyanná teszed, amilyenné csak akarod.

Visszatekintés:

"Az előző alkalommal tudomást szereztetek arról, hogy Alathinor herceg palotájához titkos föld alatti folyosó vezet a városi köztemető egyik kriptájából. Ott hagytuk abba, hogy éppen a kriptát vizsgálgattátok a temető kerítésén kívülről, amikor is élőhalottak támadtak rátok. Elran, a lovag szörnyű sebet kapott az élőhalottak elleni küzdelemben. Varedhul át akart törni közvetlenül a bejárathoz, és így véget vetni a csatának, a többiek azonban rábeszélték, hogy inkább találjatok egy megfelelő helyet, ahol nyugodtabb körülmények között el lehet tervezni a következő dolgokat. Mit akartok tenni?"

Az éppen folyó mese közepén gyakran segíthet feleleveníteni a hangulatot és újra felvenni a cselekmény fonalát, ha felidézitek az előző játékülés (vagy ülések) alatt történteket. A legtöbbször a karakterek számára csak napok vagy órák telnek el a játék világában, míg a játékosok számára esetleg hetek vagy hónapok is. Néhány játékos ezt elég zavarónak tartja, mivel ebből kifolyólag esetleg megfeledkeznek fontos részletekről, ami azután befolyásolhatja döntéseiket, ha nem emlékezteted őket rájuk.

Ez természetesen azt jelenti, hogy neked, a kalandmesternek, jegyzeteket kell készítened és tartanod mindarról, ami történik, nehogy elfelejtsd. Minden játékülés végén jegyezz le néhány mondatot arról, mi történt ez alkalommal. A jegyzeteket olyan helyen tartsd, ahol könnyen megtalálod majd őket a következő játékülés kezdetén. Rájössz majd, hogy kalandmesterként hajlamos leszel a játékülések között többet gondolkodni a játékról, mint a többiek, és így több részletre is fogsz emlékezni. Hamar eljutsz arra a pontra, amikor már nem felejted el, mi történt az előző alkalommal, főképp, ha a kaland, amin éppen dolgozol, azokra az eseményekre épül, amelyek azon az ülésen történtek.

Leírás:

A jó leírás elengedhetetlen kelléke a játékosok tájékoztatásának, hiszen így kaphatnak képet arról, hogy mi zajlik karaktereik körül. Amikor leírod a játékosok számára mindazt, amit tudniuk érdemes, ne feledd, hogy a hangulat legalább annyira fontos, mint a helyszín. Az érzelmek és az érzékelés egyforma hangsúlyt kell kapjanak. Azt is mondd el a játékosoknak, hogy milyen érzéseik-érzeteik vannak az egyes dolgokat, helyszíneket, személyeket, eseményeket illetőleg. Ha kérdésük van, válaszolj. Ha a karakterek nem tudhatják a választ, kérdezd meg, miként szeretnének utánajárni és kideríteni azt.

Ha valamit csak a karakterek egyike tapasztal, hívd félre a játékost, és csak neki írd le a dolgokat. Ha ő például egy felderítő, akit a többiek előreküldtek, vissza kell majd jönnie és jelentenie, a saját szavaival leírnia, amit látott. A többi játékos az ő szemén keresztül látja majd a dolgokat, aszerint, amit ő elmond nekik. Ez teljesen rendben is van, különösen, ha a leírás kis részletekre összpontosít, amelyeket így gyorsan lehet közvetíteni a csoport egésze felé.

Az ilyen kis részletek nem elég jelentéktelenek ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyjátok, vagy elfelejtsétek őket. Ne csak a fontos dolgokat írd le, különben a játékosok hamar hozzászoknak a dologhoz, és később, amikor majd leírsz valamit, tudni fogják, hogy annak jelentősége van a cselekmény szempontjából. Itt-ott dobj be egy-két jelentéktelen részletet csak a hangulat kedvéért, és persze azért is, hogy a játékosok egyfolytában résen legyenek.

Soha ne sugalmazd a cselekedeteiket. Ne kérdezz ilyeneket, hogy „Megnézitek a padláson?", legfeljebb annyit, hogy „Hol néztek körül?". A sugalmazás ugyanis túl sokat árulhat el, és ez „játék feletti" játékra adhat lehetőséget (lásd fent).

A ritmus meghatározása:

A játék ritmusától függ, hogy egy adott tevékenység vagy cselekedet mennyi időt vesz igénybe. Különböző játékosok különböző ritmusú játékokat kedvelnek. Némelyikük minden szobát átkutat, és vannak, akik úgy találják, ez nem éri meg a ráfordított játékidőt. Néhányan minden találkozást és eseményt kijátszanak, míg vannak, akik rögtön a „jobb részek"-re szeretnének ugrani. Tégy meg mindent, hogy a csapat kedvében járj, de ha időnként kétségeid lennének, akkor inkább tartsd a dolgokat mozgásban. Ne érezd úgy, hogy szükséges kijátszani a pihenési időszakokat, a készletek feltöltését vagy mindennapi feladatok teljesítését. Az ilyen mértékű részletesség lehetőséget ad a karakterek fejlődésére, legtöbbször azonban felesleges.

Amennyiben ez lehetséges, érdemes előre meghatároznod, hogy mennyi ideig fog tartani maga a játékülés. Ez nem csupán azt teszi lehetővé mindenki számára, hogy más programokat is tervezhessen és szervezhessen magának, hanem ezáltal meg tudod becsülni, hogy mennyi idő maradt még a játékülésből, és így eszerint változtathatod majd a hátralévő események ritmusát. A játékülést mindig egy dramaturgiailag megfelelő pontnál fejezd be (lásd „Befejező dolgok", alább). Egy játékeste ideális hossza három-négy óra. Némelyek ennél hosszabb üléseket szeretnek tartani, legfőképp hétvégén. Még ha amúgy rövidebb játékalkalmakat tartotok is, néha érdemes kipróbálni egy-egy hosszabb, maratoni ülést.

Szabályok fellapozása:

Játék közben próbáld minél kevesebbszer fellapozni a szabályokat. Míg a szabályok azért vannak, hogy segítsenek, a könyv lapozgatása nagyon lelassíthatja a dolgokat. Ha szükséges, keresd ki őket (és könyvjelzővel jelöld meg azokat, amelyekre valószínűleg újra hivatkoznod kell majd), de amikor csak tudod, inkább emlékezetből idézd fel őket. Még ha rosszul emlékszel is, a játék legalább halad tovább.

Kérdések:

Ha kérdéseid vannak a játékot illetőleg, ne félj megállni és feltenni őket. Ha a játékosok unottnak tűnnek, kérdezd meg, hogy szeretnének-e inkább ugrani a cselekményben vagy gyorsítani az események ritmusán. Ha nem vagy biztos benne, hogy egy adott helyzetet, hogyan kezelnének, tudakold meg tőlük!

Mindenképpen kérdezd ki a játékosokat karaktereik rövid és hosszú távú céljait illetőleg egyaránt. A válaszok segítenek a kalandok és a cselekmény előkészítésében, a következő alkalomra. Meglehet, hogy valamely játékos esetleg szeretné karakterének céljait titokban tartani a csapat többi tagja elől, ezért néha jobb lehet egyenként beszélni a játékosokkal a játékülésen kívül – vagy legalábbis az asztaltól távol.

Szünetek:

Mikor egy hosszabb ütközet, vagy egy feszültséggel teli jelenet végére értek, tartsatok szünetet. Különösen a hosszabb játékülések alatt, hagyjatok időt az evésre-ivásra, a mellékhelyiségbe tett kitérőkre, vagy egyszerűen csak a kikapcsolódásra és kiengedésre. E pauza alatt pár percre te is elterelheted a gondolataidat, vagy elkezdhetsz felkészülni a soron következő eseményekre.

Cselekmény:

A játékosok tőled, a kalandmestertől várják, hogy elmondd, mi történik a karaktereik körül lévő világban. Tőled remélik, hogy megtudják, mi történik, amikor karaktereik valamit cselekszenek. Neked kell megadnod a választ minderre.

A karakterek cselekedetei:

Amikor egy játékos elmondja, mit tesz játékbeli alakmása, olyan gyorsan határozd meg a tett kimenetelét, amilyen gyorsan csak teheted. Néha persze izgalmas lehet, ha egy játékost függőben hagysz, ez azonban inkább kivétel, mint szabály. Ha egy karakter olyan dolgot akar tenni, amelyet a szabályok nem tárgyalnak, a meglévő szabályokból próbáld kikövetkeztetni, miként lehetne a legjobban kezelni e szokatlan helyzetet (lásd Bíráskodás, fent).

Biztasd a játékosokat, hogy tartsák a dolgokat és a cselekményt mozgásban. Nagyon lelassíthatja a dolgokat, ha hosszú időt töltenek el annak eldöntésével, mit tegyen a karakterük. Az a karakter, aki túl sokat habozik, amikor ő következik a harci körben, mindenki számára lassítja a játékot. Ilyenkor határozz meg egy időkorlátot (például 30 másodperc), ha szükségét látod.

A cselekménnyel kapcsolatban az a legfontosabb, hogy minden játékos a saját karakterét irányítsa. Ne kényszerítsd őket bizonyos cselekedetek elvégzésére (hacsak bizonyos „játékon belüli" körülmények nem kényszerítik őket erre). Ne mondd meg a játékosoknak, hogy karaktereik miként vélekednek bizonyos dolgokról, vagy hogy milyen érzelmekkel viseltetnek irántuk. Még ha egy magas Karizmájú NJK karakter próbálja is meggyőzni az egyik karaktert, egyetlen kockadobás nem határozhatja meg a cselekedeteit (hatással lehet azonban az Emberismeret próbájára). Az NJK-k kijátszásakor nyugodtan hazudj, csalj, hízelegj vagy becsméreld a karaktereket, kalandmesteri tekintélyedet azonban ne használd arra, hogy kivedd a karakter irányítását a játékos kezéből.

A nem-játékos karakterek cselekedetei:

A M.A.G.U.S. szerepjátékban a játékosok többnyire heroikus karaktereket személyesítenek meg. A kalandmester irányítja az összes „nem-heroikus", nem-játékos karaktert, akivel a karakterek csak találkozhatnak. Normális esetben a Kalandmester által kezelt karakterekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a játékos karakterekre. Alkalmanként talán meg szeretnél változtatni egyes szabályokat így vagy úgy (lásd alább), sorsuk alakulásáról – sikerükről vagy kudarcukról, életükről és halálukról – azonban alapvetően a kocka dönt, csakúgy, mint a karakterek esetében.

Amikor meghatározod, miként fognak cselekedni az általad irányított karakterek, légy ugyanolyan gyors – ha nem gyorsabb -, mint játékosaid. Hogy a dolgok mindig mozgásban maradjanak, már előre készülj fel. Mivel te előre tudod, milyen események történnek majd a kaland során, jobban felkészülhetsz rájuk, mint játékosaid. Ha akarod, akár fel is jegyezheted a karakter által alkalmazott stratégiát, rögtön a különféle értékei mellé.

Azt is tartsd mindig észben, hogy a nem-játékos karakterek nem papírmasé figurák. Ne hagyd, hogy nyilvánvalóan látsszon, hogy az adott karakter „pusztán csak ellenfél", tehát valószínűleg nem olyan okos vagy fontos, mint egy kalandozó. Bár ez akár igaz is lehet, nem szabad egyértelműen kitűnnie. Hogy a játék világa valósnak tűnjön, az azt benépesítő embereknek is valóságosnak kell tetszeniük.

A cselekedetek kimenetele: Mindenben, ami a játékban történik, tiéd a végső szó. Pont.

Kockadobások:

Bizonyos dobások, ha a játékosok látnák az eredményüket, túl sokat árulnának el a számukra. Ha a karakter, amint épp arra dob, hogy észreveszi-e a közelben rejtőző, csapdát állító ellenfeleket, látja, hogy nagyon rossz a dobás eredménye, tudni fogja, hogy valószínűleg nem lesz megbízható az az információ, amelyet képzettség-próbája alapján megosztasz vele ("Semmi. Nem látsz ott semmit, amennyire meg tudod állapítani."). A játék sokkal érdekesebb, ha a lopakodni vagy elrejtőzni próbáló karakterek nem tudják, sikerrel jártak-e.

Azokban az esetekben, amikor nem ajánlatos, hogy a játékos tudja a dobás eredményét, dobj helyette te – a Kalandmester Paraván mögött vagy valahol, ahol nem láthatja. Ez ugyan megfosztja a játékost a kockadobás izgalmától (és lássuk be, ez valóban fontos részét képezheti a játék élvezetességének), mindazonáltal így könnyebben irányíthatod, hogy mely dolgokról tudjon a játékos, és mely dolgokról ne. A következő képzettségek esetében érdemes fontolóra venni, hogy a próbát te dobd a játékos helyett: Álcázás, Átverés, Lopózás, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Hamisítás, Információgyűjtés, Ismeretek, Keresés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Nyelvismeret, Rejtjelfejtés és Rejtőzködés. Esetenként más képzettség-próbákat is jobb titokban dobni, mint például a csapdák hatástalanítása esetén a Mesterség (Mechanika) próbát. Amikor csak lehetséges, engedd, hogy a játékos maga dobjon a karakterének. Ha azonban kétségek közt tartásuk növelheti az izgalmat és a feszültséget, dobd őket magad.

Célszámok, Védő Érték és Ellenállások: Ne áruld el a játékosoknak, mennyit kell dobniuk, hogy a próbájuk sikeres legyen. Azt se áruld el, hogy milyen módosítók járulnak a dobáshoz. Csak annyit mondj, hogy a te feladatod figyelemmel kísérni ezeket a dolgokat. Aztán, miután eldobták a kockát, mondd meg nekik, hogy sikerrel jártak-e vagy sem.

Ez azért lényeges, hogy a játékosok a karaktereik cselekedeteire és a szerepjátékra összpontosítsanak, és ne a számokra. Ezen kívül, így sokkal könnyebb eltussolni az esetenként előforduló „kalandmesteri csalást" (lásd alább).

"Kalandmesteri csalás":

Borzalmas dolgok történhetnek a játék során – csak mert a kocka megbolondul. Minden a legjobban halad a maga útján, amikor váratlan pechszéria köszönt a játékosokra. Egy körrel később a karakterek fele már halott, és a másik fele sem képes már felvenni a küzdelmet a megmaradt ellenfelekkel. Ha mindenki meghal, ott és akkor a játéknak is vége szakad, és az mindenkinek rossz. Tétlenül állsz, és nézed, ahogy lemészárolják őket? Vagy inkább „csalsz", és úgy döntesz, hogy az ellenfelek megfutnak, vagy manipulálod a dobásaikat, hogy végül a karakterek csodával határos módon mégis győzzenek? Ez utóbbi esetben lényegében két külön dologról van szó.

Csalhatsz-e egyáltalán? A válasz: mint kalandmester, igazán nem is vagy képes csalni. Te vagy maga a törvény, és amit mondasz, az úgy van. Ilyetén módon természetesen jogodban áll úgy rendezni a dolgokat, hogy a játékosok elégedettek legyenek, és hogy minden simán menjen. Nem túl élvezetes dolog elveszíteni egy régóta játszott karaktert, csak mert lezuhant a templom karzatáról. Alapvető szabályként érdemes úgy intézni a dolgokat, hogy addig, amíg nem cselekszik valami valóban ostoba dolgot, egyik karakter se halhasson kisszerű halált csak azért, mert egy véletlen kockadobás úgy hozta.

Másfelől, néha bizony érezheted úgy, hogy ez nem igazságos, nem élvezetes, hacsak nem követed te is ugyanazokat a szabályokat, mint a játékosok. Néha a karakterek – szerencséjük révén – megölik az egyik szereplődet, akit pedig hosszú időre terveztél. A fentiek alapján a dolgok néha a karakterek ellen is fordulhatnak; ilyenkor valami szerencsétlenség éri őket. A kalandmester és a játékosok egyaránt osztoznak jóban-rosszban. Ez tökéletesen elfogadható a játékban, és a játék vezetésének erősen ajánlott módja.

Mindemellett legalább ennyire lényeges kérdés, rájönnek-e vajon a játékosok, hogy „meghajlítottad" a szabályokat. Még ha úgy döntesz is, hogy néha nem árt „kozmetikázni" kicsit a dolgok alakulását, hogy a karakterek túléljék a kalandokat, és folytatódhasson a játék, a játékosokkal ne oszd meg döntésed. A játék szempontjából fontos, hogy soha ne gondolják azt, semmi veszély nem fenyegeti őket. Ha azt hiszik, soha nem engednéd, hogy rossz dolgok történjenek karaktereikkel – tudatosan vagy tudat alatt – másképpen fognak majd cselekedni, mint ahogy különben tennék. Kockázat és veszély nélkül a győzelem sem lesz olyan édes számukra. És ha ezek után valamilyen rossz dolog történik valamelyikükkel, a játékos azt hiheti majd, hogy ellen fenekedsz. Ha úgy érzi majd, hogy a többieket pedig megkímélted a bajban, akkor elveszítheti érdeklődését a játék iránt.

Amikor jó hősökkel rossz dolgok történnek:

A karaktereket kudarcok érhetik, elveszíthetik féltett tárgyaikat és nagyritkán akár meg is halhatnak. Ez mind része a játéknak, legalább annyira, mint a sikerek, a fejlődés, a jutalmak, a hírnév és az elismerés. Egy történet nem attól jó, hogy szereplőivel mindig jó dolgok történnek, néha rossz véget kell érniük. A játékosok azonban nem mindig veszik jó néven, ha valami rossz történik karakterükkel.

Emlékeztesd a játékosokat, hogy olykor rossz dolgok történnek. A játék a kihívásokról szól. Említsd meg, hogy a kudarc voltaképp későbbi sikerek lehetősége. Nyugtasd meg a halott karakter játékosát, és hívd fel a figyelmét, hogy számtalan új személyiséget alakíthat, amelyeket eddig még nem is próbált. A halott életben maradt szövetségesei éveken keresztül fognak történeteket mesélni elesett bajtársukról. A játék pedig megy tovább.

Ritkán ugyan, de megeshet, hogy az egész csapat halálát leli egy kalandban. Ilyen esetben, ne engedd, hogy ez az egész játék végét jelentse. Buzdítsd a játékosokat, hogy új karaktereket próbáljanak ki, olyan kasztúakat és fajúakat, amelyeket korábban még sohasem játszottak. Az ilyen esetek voltaképpen nem is annyira rosszak – tulajdonképpen dramaturgiai lehetőséget adnak a játék ritmusának gyökeres megváltoztatására. Az új csapatnak akár az is lehet a feladata, hogy az elesettek holttestét és felszerelését visszaszerezze az ellenség karmaiból, és tisztességes temetést rendezzenek nekik.

Befejező dolgok:

Próbáld a játékülést valamely dramaturgiailag megfelelő ponton befejezni. Nem túl jó ötlet harc közben felfüggeszteni egy játékot, nehéz ugyanis nyomon követni az olyan dolgokat, mint a kezdeményezési sorrend, a varázslatok hátralévő időtartama, és hasonló részletek.

Az egyetlen kivétel e szabály alól, ha a legizgalmasabb résznél fejezitek be a játékot. Az ilyen drámai befejezésben akkor szakad meg a történet fonala, amikor éppen valami monumentális esemény történik, vagy valamilyen meglepő fordulat áll be a történetben. Célja, hogy kíváncsivá és izgatottá tedd a játékosokat, és ez majd a következő ülés alkalmával oldódjon csak fel.

Ha valamelyik játékos hiányzott arról a játékülésről, és ezért karakterét egy időre kiiktattad a cselekményből, gondoskodj róla, hogy legyen lehetősége a következő alkalommal újra bekapcsolódni. Ez néha akár különösen jól is elsülhet. A karakter talán épp a dolgok közepébe csöppen, és gyorsan bajba került barátai segítségére siet – ő lesz a nap hőse.

A játékülés végén hagyj némi időt – pár perc is elég -, hogy a játékosok megbeszélhessék a történteket. Hallgasd meg a véleményüket, és így titokban egyre többet tudhatsz meg arról, hogy mit szeretnek és mit nem. Dicsérd meg azokat a döntéseiket és cselekedeteiket, amelyekről úgy gondolod, hogy jók és helyénvalóak voltak (kivéve, ha az efféle információ túl sokat árul el a kaland hátralévő részéről). A dolgokat mindig pozitívan fejezd be.

Tapasztalati pontokat oszthatsz az egyes játékülések végén, vagy megvárhatod, hogy az adott kaland véget érjen – ez csak rajtad áll. Alap megközelítésben a kalandok végén szokás Tapasztalati pontokat adni, így a játékosoknak, akiknek a karakterei szintet lépnek, van idejük a kalandok között új képzettségeket, képességeket és hasonlókat választani.

Játékülésenkénti teendők:

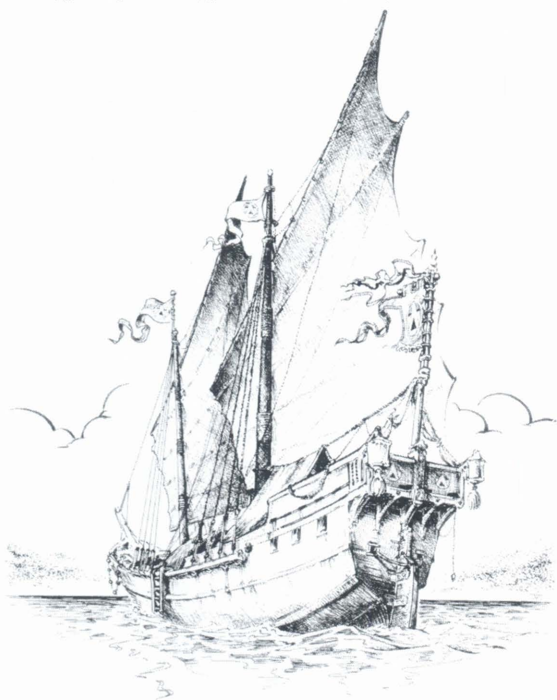
1. Rendezkedj be a játék helyszínén. Még ha nem is nálad játszotok, rendezkedj be kényelmesen és bizonyosodj meg arról, hogy minden megfelelő-e: hol ülsz, hol ülnek a játékosok, van-e elég hely a jegyzeteid és könyveid számára és így tovább. Gondoskodj róla, hogy mindenki jól halljon és jól lásson téged, és lehetőleg a többieket is.
2. Győződj meg arról, hogy mindenki tisztában van-e saját karakterével és a történet állásával. Bízz meg egy önkéntest, aki majd jegyzetel.
3. Írd le a játékosoknak a kezdő jelenetet.
4. Kérdezd meg a játékosokat, mit tesznek karaktereik.
5. A megfelelő sorrendben haladj végig a kaland minden pontján, az összes eseményen (legalábbis a kaland jelen ülésre eső részén). Ha szükséges, időnként tarts rövid szüneteket.
6. Vidd el a cselekményt egy megfelelő befejező pontig.
7. Fejezd be a játékülést.
8. Kérdezd meg a játékosoktól, mik a terveik a következő alkalomra.
9. Ossz Tapasztalati pontokat. Ezt megteheted a következő ülés legelején is, vagy 2-3 ülésenként egyszer (lásd Tapasztalati Pontok).



Hogyan építs fel egy kalandot?

A kaland események összefüggő sora, amelyet úgy kell összerakni, hogy egy tartalmas történet kerekedjen ki belőlük a játék folyamán. A kalandok egy része nem több rövid fejezetnél egy hosszabb kalandsorozatban vagy életút-játékban, vagy kisebb kitérőnél, átvezető epizódnál két nagyobb kaland között. Mások nagyobb jelentőséggel bírnak, míg megint mások egy nagyobb volumenű, átfogó történet gerincét képezik.

Ne keverd össze a kalandot a kalandsorozattal! Minden kalandnak, hosszától függetlenül, rendelkeznie kell egy tisztán körülhatárolt céllal. Rövid kalandok esetében ez a cél akár nagyon egyszerű is lehet: megtalálni a shadoni nemes elszöktetett leányát, és épségben visszahozni atyjához. A hosszabb kalandoknak sokkal összetettebb céljai is lehetnek, egyazon kalandon belül akár több cél is. A kalandsorozat ezzel szemben nem feltétlenül bír egyértelműen meghatározott céllal (főleg a kezdetén), kell azonban lennie egy átfogó témának vagy vonulatnak, amely az alapját képezi. Amikor Tier nan Gorduin megismerkedett Alyr Arkhonnal, nekik (és „játékosaiknak", ebben a példában) fogalmuk sem volt, hogy „kalandsorozatuk" során milyen kalandokkal fognak szembenézni. Akárhogy is, a „kalandsorozat" kalandmesterének valószínűleg jó elképzelései voltak arról, hogy ezek a hősök részesei lesznek számos közös kalandnak – például A Halál havában című klasszikus M.A.G.U.S. regény főtörténete – a kalandsorozat során (lásd Hogyan építs fel egy kalandsorozatot?).



A kaland felépítése:

A M.A.G.U.S. szerepjáték a kalandokat – végigjátszásuk időtartama szerint – három kategóriába sorolja: rövid, közepes vagy hosszú. Ez meghatározza, hogy a kalandban körülbelül hány esemény fog bekövetkezni, hány – 3-4 óra hosszú – játékülés szükséges a végigjátszásához, és végül, hogy mennyi a kalandban átlagosan kiosztható Tapasztalati pontok száma (lásd Tapasztalati Pontok).

A *rövid kaland*oknak általában valamilyen egyszerű, lényegre törő célja van, mint például átkelni a Quiron-tengeren Abasziszból Toronba. A rövid kalandok többnyire 3-5 eseményből állnak. Ezek között egy vagy két egyszerű, és ugyanennyi kiemelkedő esemény van. Egy rövid kalandban legfeljebb egy nagyszabású esemény fér el, sőt nem is kell feltétlenül szerepelnie ilyennek. A rövid kaland során általában nem áll a karakterek rendelkezésére hosszabb idő, amikor kipihenhetnék magukat; ha mégis így történne, vedd fontolóra, hogy az egyik kiemelkedő esemény helyébe egy nagyszabású eseményt állíts. A rövid kalandok ideális esetben egy 3-4 órás játékülés alatt lemesélhetőek.

A *közepes kaland*ok már jelentősebb küldetéseket jelentenek a karakterek számára, alapvetően azonban nem foglalnak magukban nagyobb léptékű történéseket. Közepes kalandnak számított például egy északi szövetségi kém kiszabadítása Toronból. A közepes kalandok általában 6-10 eseményből állnak. A közepes kalandban az események felének kell kiemelkedőnek lennie, a fennmaradó rész pedig egyenlő arányban tartalmaz egyszerű és nagyszabású eseményeket. A közepes kaland két vagy három játékülésen keresztül tart.

A *hosszú kaland*ok rendszerint jelentős, sokszor epikus cselekménnyel rendelkeznek. Hosszú kalandnak számít például egy aquir rejtekhelyének felkutatása – már ha a kalandozók elég ostobák, hogy ilyesmire vállalkozzanak. A hosszú kalandok többnyire 12-15 eseményből állnak. Némelyik hosszú kaland tulajdonképpen nem több rövid kalandok – azaz „fejezetek" – soránál, amelynek folyamán a feszültség kétháromnagyobb jelentőségű eseményen keresztül egyre fokozódik (nem árt, ha ezek nagyszabású események). Akár a közepes kalandok esetében, a hosszú kalandban is az események felének kiemelkedőnek kell lennie, a fennmaradó rész pedig egyszerű és nagyszabású eseményeket tartalmaz – az események között eltelt idő hosszától függően vagy egyenlő arányban, vagy az egyik illetve a másik előnyére. A hosszú kaland általában négy vagy négynél is több játékülésen keresztül tart.

Ezek természetesen csupán irányelvek, és az általad mesélt kalandok nem feltétlenül illeszkednek tökéletesen a fenti kategóriák valamelyikébe. Mindazonáltal fontos, hogy az egyes kalandoknak tiszta kezdő és végpontjaik legyenek a kalandsorozat cselekményének vonulatában, mivel ezek révén rajzolódnak ki világosan a karakterek eredményei és fejlődésük – mind játéktechnikai, mind pszichológiai értelemben.

Események:

A M.A.G.U.S. szerepjátékban a kalandok különféle eseményekből tevődnek össze. Az esemény lényegében egy olyan találkozó, történés vagy cselekvés, amely bizonyos fokú kockázatot vagy veszélyt jelent a karakterek számára. A csata az ork fosztogatók ellen, a feszült tárgyalás a papi szék berkeiben, a kincsesládát védő csapda leszerelése, vagy a romantikus hangvételű találkozó a palota kertjében – ezek mind események. Mindegyik esemény mintha külön kaland lenne, megvan a maga eleje, közepe és vége, és mindegyikben megvannak annak feltételei, hogy ki győz, és ki veszít.

Testre szabott vagy status quo:

Az események és a kaland megtervezésekor két út áll előtted – vagy a karakterekre szabod a kaland eseményeit, vagy meghatározhatod őket a karakterek képességeitől, igényeitől függetlenül is.

A testre szabott események megtervezésekor figyelembe veszed a karakterek szintjét, a kihívás mértékét, és a többi körülményt és lehetőséget. Ha a csapat harciasabb tagokból áll, csatákat kerítesz elébük, míg ha inkább a társas érintkezés formáit kedvelik, olyan helyzetekbe engeded őket, ahol lehetőségük van használni szociális képességeiket. Úgy igyekszel meghatározni a körülményeket, hogy a karakterek kihasználhassák erősségeiket. Időnként persze az sem árt, ha direkt a karakterek gyenge oldalára építesz, és ott marsz beléjük, ahol a legjobban fáj – ez remek szerepjátékra ad alkalmat, és az így adódó problémák leküzdése sokkal nagyobb örömet jelent, és kiemelkedő sikerérzetet eredményez. Összefoglalva tehát, a testre szabott események igen személyes élménnyé tehetik a játékot, mivel a karakterekre méretezed őket, és ezáltal fokozottan felelnek meg a játékosok elvárásainak.

A status quo események ellenben arra kényszerítik a kalandozókat, hogy alkalmazkodjanak az adott helyzetekhez. Ha például a közeli erdőben egy rablóbanda fosztogatja az arra utazókat, akkor a karakterek szinte bizonyosan találkozni fognak a rablókkal, amennyiben megkísérelnek átkelni az erdőn – akár megfelelő ez az esemény a képességeiknek, akár nem. Az ilyen típusú események hitelessé teszik a játék világát, így nem árt belőlük néhányat elrejteni a kalandokban.

Ha úgy döntenél, hogy a mesédbe csak status quo eseményeket raksz, erről jobb előre tájékoztatni a játékosokat. Az események egy része megfelelő lesz a karakterek számára, mások azonban nem – esetleg jóval azelőtt bukkannak egy vámpír rejtekhelyére, hogy elég tapasztaltak lennének ahhoz, hogy túléljék a vele való találkozást. Ha a játékosok előre tudják, hogy olyan eseményekkel is szembesülhetnek, amelyeket talán nem képesek kezelni, sokkal valószínűbben hozzák majd meg a helyes döntést az ilyen esetekben – ez a döntés általában természetesen a kihívás elkerülése, a menekülés, hogy egy nap majd felkészültebben térhessenek vissza.

Kihívások:

A szabályok az eseményeket három kategóriába sorolják – egyszerű, kiemelkedő vagy nagyszabású. Ezen rangsorolás alapján a kalandmester könnyebben tervezheti meg és építheti fel a kalandot. Természetesen nem kell szolgai módon ragaszkodnod hozzá – ezek nem merev szabályok, csupán irányelvek, amelyeket azért nyújtunk számodra, hogy megmutassuk, miként építhetsz fel egy „tipikus" kalandot.

A három esemény-kategóriát a karakterek szintjéhez mérten kell értelmezni. Ami nagyszabású eseménynek számít az 1. szintű kalandozóknak, talán csak kiemelkedő lesz a 3. szintűek számára, és valószínűleg csak egyszerű kihívást jelent a 6. szintűeknek. Az események nehézségének és a karakterek szintjének összefüggéseiről a 4-1-1. Táblázat: Példaesemények ad számot – ez a táblázat az alábbi esemény-kategóriákat követi.

4-1-1. Táblázat: Példa események

Nehézségi Fok	Egyszerű	Kiemelkedő	Nagyszabású
1 – 2	A	B	C
3 – 5	B	C	D
6 – 8	C	D	E
9 – 11	D	E	F
12 – 14	E	F	G
15 – 17	F	G	H
18 – 20	G	H	I

A kalandmester részéről nagyfokú intuíció szükségeltetik, hogy az eseményeket a kalandozók szintjéhez igazítsa. Ez azonban egyre könnyebbé és könnyebbé válik, ahogy egyre inkább megismered játékosaidat és azok karaktereit. Néhány kaland után nehézség nélkül fogod már felbecsülni, melyek a megfelelő események, amelyek a kalandba illenek.

Egyszerű események:

Az egyszerű esemény nagyjából egytizedét emészti fel a karakterek erőforrásainak – Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok, nyílvesszők, Pszi-pontok és hasonlók. A kalandozóknak több egyszerű eseményt is át kell tudniuk vészelni, mielőtt egy-két óránál hosszabban pihenniük kellene. Általános irányelvként a tipikus kalandban az események körülbelül egynegyede egyszerű esemény legyen. Ez az arány azonban akár egytizedre is csökkenhet, amennyiben a karaktereknek rengeteg idő áll a rendelkezésükre, hogy kipihenjék magukat és feltöltsék készleteiket az egyes események közt.

Az egyszerű harci események során a karakterek ellenfele általában egy náluk kettővel alacsonyabb szintű karakter, vagy kettő náluk négy szinttel alacsonyabb.

Kiemelkedő események:

Az események legjelentősebb hányada kiemelkedő esemény. A kalandozók erőforrásainak nagyjából az egynegyedét emésztik fel. Valószínű, hogy jelentős sebesüléseket szenvednek, a komoly sérülés azonban ritka. Négy ilyen esemény után a karaktereknek hosszú órákig pihenniük kell, néha akár egy-két napot is. Általános irányelvként a tipikus kalandban az események fele kiemelkedő legyen.

A kiemelkedő harci események során a karakterek ellenfele általában egy velük megegyező szintű karakter, vagy kettő náluk két szinttel alacsonyabb, vagy négy náluk négy szinttel alacsonyabb.

Az, ami egy adott szintű csapat számára kiemelkedő eseménynek számít, a náluk két-három szinttel magasabb csapat számára egyszerű esemény csupán.

Nagyszabású események: A nagyszabású események rendszerint a kalandok (vagy egy kaland egy fejezetének) csúcspontját jelölik. A karakterek erőforrásainak nagyjából a felét emésztik fel. Ha a karakterek meggondolatlanul cselekszenek vagy félvállról veszik a dolgot, komoly sérülést kockáztatnak, sőt az életükkel játszanak. Egy adott kalandban az események legfeljebb egynegyede lehet nagyszabású, hacsak a karaktereknek nem áll bőséges idő a rendelkezésére, hogy kipihenjék magukat, felgyógyuljanak és feltöltsék készleteiket. Ha a kaland hosszú pihenőidőt hagy a karaktereknek az egyes események között, a nagyszabású események száma elérheti akár az összes események számának felét is.

A nagyszabású harci események során a kalandozók ellenfele általában egy náluk kettővel magasabb szintű karakter, vagy kettő velük egyforma szintű, vagy négy náluk két szinttel alacsonyabb.

Az, ami egy adott szintű csapat számára nagyszabású eseménynek számít, a náluk két-három szinttel magasabb csapat számára kiemelkedő esemény csupán, egy négy-hat szinttel magasabb csapat számára pedig nem több, mint egyszerű esemény.

Nehézségi fokok:

Az események egymáshoz mért nehézségét a Nehézségi fok jelzi – ez egy betű A-tól felfelé növekvő sorban. Egy B Nehézségi fokú esemény például nehezebb, mint egy A Nehézségi fokú és könnyebb, mint egy C Nehézségi fokú.

Az események Nehézségi fokának meghatározásához először is el kell döntened, hogy melyik kategóriába tartozzon az adott esemény (egyszerű, kiemelkedő vagy nagyszabású). Ezután keresd ki a karakterek szintjét a 4-1-1. táblázat: Példaesemények bal szélső oszlopában, és ettől jobbra ugyanebben a sorban találod meg az esemény Nehézségi fokát a megfelelő kategória oszlopában.

Példa: Tibor kiemelkedő eseménnyel szeretné szembesíteni 4. szintű karakterekből álló csapatát. A szintnek megfelelő sorban (3-5) jobb felé haladva a Kiemelkedő oszlopban megtalálja a megfelelő Nehézségi fokot (C). Így már tudja, hogy egy C Nehézségi fokú eseményt kell terveznie.

Nem harci események:

Míg viszonylag egyszerű felmérni, felbecsülni a karakterek és ellenfeleik közt vívott csaták kimenetelét és nehézségét, azok az események, amelyeknek nem a harc áll a középpontjában, ugyanolyan „kifizetődőek" és hasznosak lehetnek a karakterek számára. Adhatsz Tapasztalati pontot akkor is, ha a kalandozók megfejtenek egy talányt, elkerülnek egy csapdát, felfednek egy titkot, meggyőznek igazukról egy NJK-t, vagy elmenekülnek egy legyőzhetetlennek tetsző ellenfél elől. A csapdák, rejtvények és szerepjátékot igénylő jelenetek is eseménynek számítanak, nehézségük meghatározása azonban több munkát igényel a Kalandmester részéről. Az ilyen eseményeket is a harci eseményeknél tárgyalt Nehézségi fokok szerint rangsoroljuk.

A nem harci eseményeket két csoportba sorolhatjuk, attól függően, hogy jelentenek-e közvetlen veszélyt a karakterek

egészségére nézve. Ez alapján veszélyes és egyéb eseményekről beszélhetünk.

A különféle események során a karakterekre leselkedő veszélyek mértéke széles skálán mozog. Lehet szó akár tomboló hóviharról, perzselő tűzkatlanról vagy beomló barlangfalról. A veszély Nehézségi foka az általa okozott teljes sérüléstől függ, ahogyan azt a 4-1-2. táblázat: Veszélyes események mutatja. Bár az ilyen veszélyek némelyike elkerülhető anélkül, hogy a karakterek valóban sérülést szenvednének el (például, ha sikerül elkerülniük a beomló törmeléket), a veszélyes esemény leküzdése alatt a veszéllyel való szembesülést és annak

4-1-2. táblázat: Veszélyes események

Nehézségi Fok	Veszélyforrás Sebzése
A	1d6 vagy 1d6 / perc
B	2d6 vagy 1d6 / 5 kör
C	4d6 vagy 1d6 / kör
D	7d6 vagy 2d6 / kör
E	10d6 vagy 3d6 / kör
F	13d6 vagy 4d6 / kör
G	16d6 vagy 5d6 / kör
H	19d6 vagy 6d6 / kör
I	22d6 vagy 7d6 / kör

túlélését értjük – függetlenül attól, hogy ténylegesen mennyi sérülést okozott a karaktereknek.

Minden Nehézségi fokhoz két Sp érték tartozik. Az első az olyan veszélyforrásokra vonatkozik, amelyek egyszeri sérülést okoznak (mint például egy tűzkitörést rejtő varázsjel megbolygatása). A második az olyan veszélyekre vonatkozik, amelyek bizonyos időtartamon keresztül folyamatosan okoznak sebzést (mint például a szélsőséges éghajlati viszonyok) -azonban csak abban az esetben, ha a karakterek potenciálisan legalább két időegység tartamáig ki vannak téve a veszélynek (ellenkező esetben használd az egyszeri sérülésnek megfelelő Nehézségi fokot). Az olyan veszélyek, amelyek percenként kevesebb, mint 1d6 Sp sérülést okoznak, nem tekintendők eseménynek, inkább egyszerű környezeti viszonyoknak.

Az egyéb nem harci eseményekhez – amilyen a titkosított iratok megfejtése vagy a hivatalnokok lefizetése lehet – a sikertelenség kockázata, és az ezzel járó vesződségek és bajok alapján lehet Nehézségi fokot rendelni. Ha az ilyen esemény jelentette akadály leküzdéséhez egy vagy több képzettségpróbára is szükség lehet, a próba vagy próbák célszáma útbaigazítást adhat a kalandmesternek, azonban még ekkor is saját józan ítélőképességére kell hagyatkoznia. Az irányvonalakért lásd 4-1-3. táblázat: Egyéb események. Ha az akadály leküzdéséhez csupán egyetlen képzettség-próba szükségeltetik, használd az „egyszeri célszám" oszlopot. Ha kettő vagy több képzettség-próba szükséges (akár egyetlen karakter által, akár

4-1-3. táblázat: Egyéb események

Nehézségi Fok	Egyszeri célszám	Többszöri célszám
A	15	12
B	18	15
C	21	18
D	24	21
E	27	24
F	30	27
G	33	30
H	36	33
I	39	36

többek közreműködése folytán) a sikerhez, használd a „többszöri célszám" oszlopot.

A legtöbb nem harci esemény egyszerű vagy kiemelkedő lesz. Csak nagyon ritka alkalmakkal használj nagyszabású nem harci eseményeket, az ilyen találkozások ugyanis mindig óriási kockázatot jelentenek a karakterek számára.

Mi nem számít eseménynek?:

Nem minden találkozás, történés vagy tevékenység számít eseménynek. Ha a karakterek részt vesznek egy tárgyaláson, szerződéskötésen, vagy beszélnek az egyik megbízható hírforrásukkal, esetleg lovat vásárolnak – bár ezek a mese szempontjából helyénvaló és hasznos tevékenységek – valószínűleg nem jelentenek semmiféle igazi kockázatot a karakterekre nézve, és ezért nem is számítanak eseménynek.

Ezen példák bármelyike eseménnyé avanzsálhat azonban, ha a kockázat és veszély elemeit rejti el bennük a Kalandmester. Ilyen lehet például, ha a karakterek egy olyan tárgyaláson vesznek részt, amelynek során néhány különösen makacs vitapartnert kell meggyőzniük valamiről, és nagyon káros következményekkel járhat sikertelenségük. Ha a karakterek egy zsúfolt ivóban találkoznak megbízható hírforrásukkal, és az ivó tele van városőrökkel, akik egyetlen gyanús mozdulatra is reagálnak, és letartóztatják a csapatot – ez már kockázatosnak minősül. Ha a kalandozók egy barátságtalan nomádtól vásárolnának épp lovat, aki csak az okot keresi, hogy fegyvert rántson, az szintén eseménynek számít. Végül is csak rajtad, a Kalandmesteren áll, hogy meghatározd, mi számít eseménynek és mi nem a te saját M.A.G.U.S. mesédben.

Mi teszi izgalmassá a kalandot?:

Egy emlékezetes kaland nem pusztán egy érdekes cselekményből vagy egy grandiózus végkifejletből áll. Tartsd szem előtt, hogy a karakterek a legtöbb esetben nem látják az ellenfél fondorkodásait a kulisszák mögött, sem a váratlan fordulatokat, amelyek a hatalmasok távoli tanácstermeiben mennek végbe. Bár azt szeretnéd, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy karaktereik egy film szereplői, nem használhatod mindig ugyanazokat a trükköket, fogásokat és eszközöket, amelyeket a filmekben alkalmaznak. Íme azonban néhány trükk, amelyekkel kalandjaidat izgalmassá, emlékezetessé teheted.

Ármány és szerelem:

Gyakran fordul elő sajnos, hogy a játékosok (és kalandmestereik) számára a kaland nem több tűzharcok soránál, melyet időközönként „beszélgetések" szakítanak meg. Így azonban nem élvezhetik a szerepjáték egyik leglenyűgözőbb oldalát: magát a szerepek eljátszását. Azon felül, hogy érdekes nem-játékos karaktereket talál ki és alkot meg (lásd Érdekes Nem-játékos Karakterek), a kalandmesternek nem szabad ennyivel megelégednie – ezeket a karaktereket többre kell tartania holmi papírmasé kellékeknél, amelyeket dolga végeztével a papírkosárba dobhat.

A kalandmester lényegében ugyanúgy irányítja a nem-játékos karaktereket, ahogy a játékosok a saját kalandozóikat – a karakterek minden cselekedetét te határozod meg, feltéve, hogy lehetséges és végrehajtható cselekedetekről van szó. Ezért is fontos – amennyiben lehetséges – jó előre meghatározni a kalandmester-karakter alapvető személyiségét és vonásait, így mindig tudni fogod, hogyan játszd ki megfelelően.

Ha a nem-játékos karakter a kalandozókkal érintkezik, a kalandmester határozza meg a karakter viselkedését, amely aztán a játékosok karaktereinek cselekedetei és az események tükrében változhat.

Méltó ellenfelek:

Bár az is igazán élvezetes lehet, ha a karakterek egy sereg goblinon vagy városőrön vágják magukat keresztül a kaland során, ez hamar fárasztóvá válhat a játékosok számára. Ügyelj arra, hogy alkalmas ellenfeleket állíts a kalandozók elé, legyenek akár egyszerű ellenfelek, *fő ellenfelek* vagy akár csak egy alkalmilag alkalmatlankodó rablóbanda. Fontos, hogy az ellenfelek felérjenek a karakterekkel – akiknek így igazi kihívás lesz a kaland.

Könnyű abba a hibába esni, hogy az ellenfelet túl erősre méretezed – azt gondolhatod, a karakterek „túl könnyen elintézik majd" ellenfelüket, hacsak az nem egy újabb Krilehor. Nem minden ellenfélnek kell a Tizenhármak egyikének lennie. Egy okosan játszott ellenfél gyakorta sokkal hatalmasabbnak tetszik, mint amilyennek a papíron tűnik.

Hasonlóképpen, semmi sem annyira kiábrándító, mint amikor valamelyik ellenfélről a harc csúcspontján derül ki, hogy korábban csak a szája volt nagy. Ha tudod, hogy szembe fog kerülni a karakterekkel, rendezd úgy, hogy fel tudja venni velük a harcot (legalább a csatlósai révén).

Izgalmas csaták:

Az egyik oka, hogy a M.A.G.U.S. regényekben lejátszódó csaták annyira izgalmasak, az, hogy többnyire igen érdekes helyszíneken zajlanak. A keskeny hídon folytatott ádáz küzdelemtől a kitörő vulkán tövében lezajlott halálos csatáig – ezek a hangulatkeltő elemek színpompás életet kölcsönöznek a megszokott jeleneteknek.

Bármelyik harc izgalmas lehet ugyan, mégis törekedj arra, hogy alkalmanként úgy alakuljanak a dolgok, hogy a karakterek szokatlan környezetben kerüljenek szembe ellenségeikkel. Esetenként a lovakon (vagy akár a légi hátasokon) vívott harc is eredményezheti az iram megváltozását. A víz alatt zajló események szintén izgalmasak lehetnek, csakúgy, mint a sivatagban, a hómezőkön és más kietlen vidékeken. További ötleteket találhatsz a M.A.G.U.S. regényekben és novellákban.

Élragadó leírások:

Amikor a játék világáról van szó, a játékosok mindenben rád hagyatkoznak. Ha valamit hiányosan vagy szegényesen írsz le, nem lesz esélyük, hogy megértsék, mi is történik pontosan a játék világában. Bár ez általában szólva is igen fontos, amikor mesélsz, a csaták alkalmával különös fontossággal bír.

Karaktereik döntéseinek meghozatalakor a játékosok számára létszükséglet, hogy leírj mindent, ami velük és körülöttük történik, minden jelentős eseményt, minden fontos tárgy és résztvevő helyzetét, és a környezetet általában. Ezért aztán neked is mindennel tisztában kell lenned. Hagyd, hogy a játékosok kérdéseket tegyenek fel, és olyan érthetően válaszolj nekik, ahogy csak tudsz. Világosan említs meg és írj le mindenkit, akivel találkoznak. Ha minden karaktert, akivel a kalandozóknak dolguk akad, csak akként említesz, hogy „az a fickó", a játékosok sosem fogják érteni, kire is gondolsz pontosan. Ha valamilyen szörny támad rájuk, írd le harapását és karmolását is, hogy a játékosok értsék, mit is tesz a szörny.

Ha úgy tűnik, hogy a játékosok nem értettek meg valamit, amit mondtál, ismételd meg. Néha fontos részletek veszhetnek el a rengeteg új dolog közepette. Mi a legrosszabb, ami történhet? Az ismétlés miatt a játékosok esetleg felfigyelnek a részlet jelentőségére, és ennek megfelelően cselekednek majd – holott karaktereik nem így cselekednének.

Mikor valamely karakter mozog, színesítsd mozgását a háttér részleteinek leírásával. Ha egy nem-játékos karakter egy tárgyat használ, írd le az adott tárgyat. „A kardművész pengéje mélyen mellkasodba hatol" sokkal jobban hangzik, mint a „megütött, és 7 Ép sérülést okozott". A harci cselekedeteket is felhasználhatod arra, hogy jellemezd a karaktereket és környezetüket, így minél több információt szolgáltass játékosaidnak – például „A korg rád ront, de láthatóan sántít".

Leírásaid határozzák meg továbbá az egyes események tempóját és hangulatát az egész csapat számára. Ha gyorsan, határozottan beszélsz, az pergővé teszi a játékot. Ha szavaid tétovák, a jelenet is kétségbeesettnek és reménytelennek fog tűnni.

Néha nagyon hatásos lehet, ha szavaidat pantomimmel támasztod alá. Amikor ellenfele a karakter feje fölé emeli kardját, és lecsapni készül, emeld fel kezed, mintha a fegyver markolatát fognád, és te magad is sújtani készülnél. Amikor valaki szörnyű sérülést szenved el harc közben, rándulj össze, vagy borzadj el színlelt fájdalommal. Ha a kalandozók egy hatalmas szörnnyel kerülnek szembe, állj fel, amikor a szörny cselekszik, és meredj az ülő játékosok fölé.

Néha nehéz megállni, hogy valamit ne a lehető legegyszerűbben írj le ("Nem találtad el. Megütött. Írj fel 12 Fp sérülést.") Ez olykor rendben is van. Bizonyos alkalmakkor a hosszú leírások unalmasnak tetszhetnek, és inkább a rendszerbeli hatások a fontosak. Ez azonban inkább a kivétel, nem a szabály. Az esetek döntő többségében színesítsd kicsit leírásaidat ("Félrehajol, majd feléd lő, és lövedéke el is talál, 12 Fp sérülést okozva."). A sérüléseket is a legjobb általában leíróan lefesteni: a „Karmaival végigszántja mellkasod, és ezzel 8 Ép sebzést okoz neked" egy kicsit legalább érdekes, míg a „8 Ép-t kaptál" alig mond valamit.

Ne feledd, hogy az olyan támadások, amelyek csak Fp sebzést okoznak, nem jelentenek komoly fizikai sérülést – nem többet néhány felszíni sérülésnél vagy horzsolásnál -, az olyan támadások pedig, amelyek nem okoznak sérülést, nem feltétlenül tévesztettek célt. A vértet viselő karaktereket gyakran eltalálják ugyan, vértjük azonban megvédi őket. Ha ezt úgy írod le, hogy „Az ork furkósbotja nem képes áttörni a kráni légiós vértjén", ezzel nem csupán leírod a cselekedet kimenetelét, hanem elégedetté teszed azt a játékost, aki karakterét harci kalapáccsal szerelte fel, és így most eséllyel támadja a légiót.

A karakterek cselekedeteinek leírása:

Amikor valamely nem-játékos karakter valamilyen harci cselekedetet hajt végre, jó, ha a játékosok tudják, mi történik, mind a játék elképzelt valóságában, mind a játékrendszer mechanizmusában. Tehát például amikor egy csapat íjász felajzott íjakkal készenlétben áll, hogy lelőjön bárkit, aki belép a várkapun, a játékosok tisztában lehetnek azzal, hogy – amennyiben belépnek a kapun – szembe kell nézniük egy tucat nyílvesszővel (feltéve persze, hogy maguk a karakterek látják, mi történik).



Ezt megkönnyítendő, érdemes előre elgondolkodnod azon, hogyan is néznek ki a különféle cselekedetek, amelyek játék közben végbe mehetnek. Ha filmben látnátok az adott harci jelenetet, vajon miként nézne ki, amikor a kalandozó megforgatja mágikus rúnakardját, tűzkitörés varázslatot idéz fel, vagy valami más olyan dolgot cselekszik, amit egyikőtök sem látott még a valóságban? Légy drámai, és részletesen írd körül a cselekedetet. Túl soká azonban ne magyarázd – az lelassíthatja a játék menetét. Légy következetes, mivel szavaid nem csupán a leírás eszközei, hanem fogódzkodók, amelyekbe a játékosok kapaszkodhatnak, és ezek alapján hozzák meg döntéseiket. Ha legutóbb, mikor valaki a Tulajdonságnövelés diszciplínát használta Ereje növelésére, úgy írtad le, hogy „a karakter érzi, ahogy izmait átjárja mentális energiája", legközelebb, ha valaki a diszciplínát alkalmazza, használd ugyanezt a leírást (vagy legalábbis valami hasonlót). Ha pedig idővel a játékosok szavaidat hallva, így szólnak, „Á, a dorani magiszter biztos a Mágikus Tekintetet veti be ez ellen a nemes ellen" – nos, ez nem jelent rosszat, ilyenkor tudhatod, hogy leírásaid hatással vannak játékosaidra. Azt jelzi, hogy a játékosok már érzik és értik szóbeli célzásaidat (ahogy a filmek nézőközönsége is ráérez a film képi eszközeire annak első perceiben). Nem csupán azt teszed számukra lehetővé, hogy leírásaidat alapul véve döntéseket hozhassanak, hanem a következetesség és a hihetőség érzetét kölcsönzöd az általad kreált képzelt világnak.

Tapasztalat

A karakterek teljesítményét, eredményeit Tapasztalati pontjainak száma tükrözi. Ezek teszik lehetővé számára, hogy szinteket lépjen, és így egyre erősebbé és hatalmasabbá váljon.

Az egyes kalandok lezárásakor a Kalandmester Tapasztalati pontokat (Tp) oszt minden egyes karakternek, aki az adott kalandban részt vett. Ez azt jelképezi, hogy a karakterek tanultak kalandjaikból, és – feltehetően – volt idejük arra, hogy mérlegeljék, megfontolják a tapasztaltakat, és fejlesszék képzettségeiket, képességeiket és egyéb jellemzőiket.

A karakterekként kiosztott Tp mennyisége a kaland hosszától függ (lásd 4-1-4. Táblázat: Tapasztalati pontok). Ezek a mennyiségek átlagos nehézségű kalandokra vonatkoznak. Amennyiben egy adott kaland nehézsége eltér az ebben a fejezetben korábban tárgyaltaktól, úgy az eltérés arányában változtasd meg a kiosztott Tp-k mennyiségét is. Ha például egy kalandba az ajánlott egyszerű események helyett kiemelkedő eseményeket tervezel, úgy az adott kalandért akár a szokásos Tp mennyiség másfélszeresét is kioszthatod. Ha azonban túl gyakran folyamodsz ehhez, az valószínűleg azt jelenti, hogy kalandjaid túl nehezek, vagy hogy túl sok Tp-t osztasz.

4-1-4. Táblázat: Tapasztalati pontok

Kaland hossza	Alap TP Mennyiség
Rövid	500 TP
Közepes	1,000 TP
Hosszú	2,000 TP

Más Jutalmak

A Tapasztalati-pontok mellett számos másfajta jutalom létezik – a Tp-kkel ellentétben azonban ezek a „játékon belül" kapnak helyet.

Pénz

A játék stílusától és a kalandozók személyiségétől, beállítottságától függően a pénzben kifejezett jutalmak a játék fontos részét képezhetik. A zsoldos természetű karaktereknek sokkal nagyobb szüksége lehet a pénzre, mint azoknak, akiket valamilyen szervezet, klán, céh vagy nemesi ház támogat anyagilag. Még a legnemesebb alkatú hősöknek is szüksége lehet néha némi pénzre, hogy lecseréljék, megjavíttassák vagy kiegészítsék felszerelésüket, hogy másoknak segíthessenek, vagy hogy adakozzanak valamely fennkölt cél érdekében.



Felszerelés

A kaland természetétől függően a karakterek esetenként szert tehetnek olyan tárgyakra, amelyeket azután megtartanak, miután a kaland véget ér. Ha a karakterek például tengeri csatában legyőznek egy kalózbandát, esetleg megtarthatják a kalózok hajóját. Kalandmesterként ügyelned kell arra, hogy ez ne csússzon ki a kezeid közül – a kalandozók könnyen tehetnek így szert túl nagy hatalomra. Végül is, a M.A.G.U.S. elsősorban a hősiességről szól, és nem a fosztogatásról.

Hírnév

Bár nem lehet a bankba tenni, sok hős azonban mégis élvezi, sőt hajszolja a hírességet vagy a hírhedtséget. Ahogy a kalandozók egyre több kalandban állnak helyt, és bizonyítják rátermettségüket, Hírnevük úgy nő majd fokozatosan.

Rangok, címek és kitüntetések

A nemesek, papok, katonatisztek és egyéb méltóságok gyakran jutalmazzák a kalandozók szolgálatait különféle rangokkal, kitüntetésekkel vagy tisztségekkel. Az ilyen jutalmak néha egyéb adományokkal társulnak: ajándékokkal, pénzzel vagy földdel, a karakter elit rendekbe való felvételével, vagy rendjelekkel, pecsétgyűrűkkel és más hatalmi jelvényekkel.

Hogyan építs fel egy kalandsorozatot?

A „kalandsorozat" kifejezés alatt olyan kalandok egybefüggő sorát értjük, amely a karakterek egy adott csoportjának történetét dolgozza fel, kíséri végig. A kalandsorozat középpontjában állhat egyetlen történeti szál – pl. a Manifesztációs Háború -, vagy számos, kisebb jelentőségű szál, akár egymás mellett, akár egymást követően. Ebben a „kalandsorozatban" egy maroknyi karakter kalandjait követjük nyomon, akik céljaik elérése érdekében együttműködnek – a csapat összetétele néha változhat, ahogy a történet haladtával egyes karakterek jönnek, mások mennek.

A kalandsorozatok egy különleges fajtáját életút-játéknak nevezzük. Az életút játék a kalandozók életét követi végig, kora fiatalságuktól éveken, évtizedeken keresztül.

A jó M.A.G.U.S. kalandsorozat azonban több néhány egymásra fűzött kalandnál. Az alábbi irányvonalak a kalandmester segítségére lehetnek, hogy egy gazdag, elmélyült kalandsorozatot építsen fel, amely jó szórakozást nyújt majd mind a játékosoknak, mind neki magának.

A kontextus megteremtése

A kalandsorozat megtervezésekor legelőször is el kell döntened, milyen legyen az a kontextus, amiben a játékosok elhelyezhetik karaktereiket. Bár nem szükséges, hogy ez a kontextus már a játék elején nyilvánvaló legyen a játékosok számára (sőt, akár változhat is a játék előrehaladtával), nagyban segíthet a kalandmesternek a kalandok és a játék céljainak megtervezésében.

A kontextus természetesen függ attól, hogy Ynev világának történelmében és területén hova és mikorra helyezed a kalandsorozat cselekményét, amelybe az egyes játékokat illeszted majd. Az a cselekmény, ami megfelelő lehet a zászlóháborúkban, nem biztos, hogy helyénvaló a Manifesztációs Háború napjaiban. A M.A.G.U.S. világa kontextusok széles választékát kínálja a szerepjátékhoz – néhányat alább felsorolunk:

- A Manifesztációs Háborúban harcoló kalandozók
- Shadoni befolyás ellen harcoló gorvikiak
- A Fű Útjának felderítése
- Az Északi Szövetség diplomatái, akik szövetségeseket próbálnak megnyerni maguknak
- A Pyarroni Államszövetség ügynökei, akiket kráni ügynökök kifürkészésével bíztak meg
- Dúsgazdag kereskedők, akik a vagyont és a befolyást hajszolják
- Zsoldosok, akik annak dolgoznak, aki többet ígér

Emlékezetes nem-játékos karakterek

Kalandmesterként a te feladatod, hogy a játékosok ynevi alakmásain kívül minden más karaktert te alakíts Ynev világán. Ezek mind a te karaktereid, kezdve a sort a városkapu tövében ülő koldustól, a mézesmázos kereskedőn, a rablóbanda vezetőjén és a lovagok nagymesterén keresztül egészen a testet öltött istenekig.

A karakterek nagy része persze nem mutat érdeklődést a kalandozók iránt, hacsak azok nem szereztek már jelentősebb Hírnevet maguknak (lásd Hírnév). A legtöbben csak élik az életüket, és nem törődnek a kalandozók cselekedeteivel vagy a körülöttük zajló eseményekkel. Az egyszerű emberek, akikkel a karakterek a városokban találkoznak, fel sem figyelnek rájuk egészen addig, amíg nem tesznek valami olyasmit, ami felkelti érdeklődésüket.

Röviden szólva, Ynev lakóinak nagy része voltaképp nem is tudja a kalandozókról, hogy kalandozók. Nem kezelik őket kiemelkedően, nem részesítik őket ezért semmilyen előnyben (de hátrányban sem), és úgy általában nem fordítanak rájuk különös figyelmet sem. A karaktereknek maguknak kell boldogulniuk. Ha bölcsen és jóindulatúan viselkednek, barátokat szerezhetnek maguknak, és kivívhatják mások tiszteletét. Ha ostobán és igaztalanul, akkor ellenségeket gyűjthetnek, és kivívják mások ellenszenvét.

Ahogy a kalandsorozat folyását irányítod, rengetegféle karaktert kell majd megszemélyesítened. Az alábbi tanácsok ezek megalkotásához és kijátszásához nyújtanak segítséget.

Gonosztevők és más ellenfelek

A gonosztevők és ellenfelek megformálása és kijátszása a játék egy olyan aspektusa, amely többnyire csak a Kalandmester számára adatik meg. Egyik fő feladatod a karakterek ellenfeleinek irányítása, és ez talán mind közül a legélvezetesebb.

Amikor ellenfeleket alkotsz, akik majd szembekerülnek a karakterekkel, tartsd észben a következő dolgokat.

Valószerű ellenfelek:

Tedd az ellenfeleket életszerűvé, hitelessé. Jól gondold át, miért teszik azt, amit tesznek, miért vannak ott, ahol vannak, és hogyan viszonyulnak a körülöttük lévő dolgokhoz. Ha csak úgy tekintesz rájuk, mint olyasvalakikre, akiket a karaktereknek le kell mészárolniuk, a játékosok is ekként tekintik majd őket.

Intelligencia:

A rosszfiúknak nem kell feltétlenül ostobának is lenniük. Az ellenfelek legyenek olyan okosak, amilyenek valóban lennének – nem jobban, nem kevésbé. Egy átlagos ork talán nem a legjobb stratéga, a toroni boszorkánymesterek azonban intelligensek, mindig mindent átgondolnak, és minden eshetőségre felkészülnek.

A gonosz nincs ott mindenütt:

Nem lehet minden ellenfél gonosz. Néha bizony a karakterek szembekerülhetnek jó szándékú ellenfelekkel is, hiszen a „jó" embereknek sem egyezik mindenben a véleményük. Érdekes lehet néha olyan ellenfelekkel szembenézni, akiket nem akarsz (vagy egyszerűen nem vagy képes) gondolkodás nélkül elpusztítani.

Egy különleges helyzet – a fogoly dilemma:

Mit kezdjenek a karakterek foglyul ejtett ellenségeikkel? Ha valamely ellenfél megadja magát a kalandozóknak, a játékosok nehéz helyzetbe kerülnek. Kegyelmezzenek meg az ellenük törő ellenfélnek, vagy végezzék ki? Melyik a nagyobbik rossz, ha megölik, vagy ha hagyják élni, és később esetleg még több gonosztettet hajt majd végre? Ynev világán egyes helyeken pénzjutalom jár az elfogott gonosztevőkért. A fogoly barátai, szövetségesei szintén felajánlhatnak valamilyen váltságdíjat, hogy élve kapják vissza társukat. A játékosok így talán könnyebben döntenek majd, mit is tegyenek foglyaikkal. Akár te is tehetsz nekik javaslatokat ez ügyben – rendszerint általad

kijátszott szövetséges, társ szavaival -, hogy miként szokás ilyen esetekben tenni azon a területen, ahol a karakterek épp kalandoznak. A nem-játékos karaktereket mindig játszd annyira hitelesen, amennyire csak lehetséges, a fogoly-dilemmával azonban csak abban az esetben szembesítsd a játékosokat, ha biztos vagy benne, hogy ez nem okoz számukra morális kényelmetlenséget – bár a morális dilemma sokszor nagyban emelheti a játék élvezetét. Ha tehát elég „érettnek" érzed magad és csapatodat, ne habozz!

Főgonoszok

Az ördögi boszorkányherceg, a rablólovag, a korrupt őrparancsnok, a hírhedt fejvadász, a tolvajcéh folyvást mesterkedő főnöke – az intelligens gonosztevők számtalan alakban megjelenhetnek. Ezek lesznek a karakterek leggyűlöltebb és – épp ezért – legemlékezetesebb ellenfelei. Egy jól kijátszott gonosztevőből visszatérő szereplő válhat, aki állandó bosszúságot okoz majd a kalandozóknak, és megkeseríti az életüket. Így egy olyan gonosztevőre tehetsz szert, akit a játékosok imádnak majd gyűlölni.

A gonosztevők kijátszásakor tartsd szem előtt a következő dolgokat:

Használj szolgákat:

Csak abban az esetben hagyd, hogy a karakterek személyesen találkozzanak a főgonosszal, ha ezt fontosnak érzed a cselekmény szempontjából. Persze végül vele akarnak majd megküzdeni, ő azonban – amikor csak lehetséges – alantas szolgáit, alattvalóit és testőreit küldi, hogy a kalandozókkal szembeszálljanak. Ne foszd meg azonban a karaktereket attól az elégtételtől, hogy végül lehetőségük legyen legyőzni a főgonoszt.

Légy ármánykodó és leleményes:

Használj ki minden alkalmat és lehetőséget, hogy győzedelmeskedhess a karakterek felett, és meggátolhasd terveiket. Ne feledd, hogy minden képességnek, trükknek és stratégiának, amit a kalandozók bevetnek, megvan az ellenszere.

Legyen szökési terved:

Ha a kalandozók végül szembekerültek a gonosszal, és meghiúsították terveit, nehéz lesz megszöknie. Vezesd félre őket, használj álcákat, titkos átjárókat, a menekülést megkönnyítő varázslatokat, és szolgák sokaságát, akik segítenek a menekülésben.

Ejts túszokat:

Állítsd a karaktereket morális dilemma elé. Megtámadják-e a gonoszt, ha erre csapatai lemészárolják foglyul ejtett ártatlan áldozataikat?

Te szabd meg az összecsapások feltételeit és körülményeit: Ne a karakterek szabta feltételekkel harcolj. Az okos gonosztevő csak akkor támad a kalandozókra, ha ez elengedhetetlen, vagy ha kellőképp felkészült rá (előszeretettel olyankor, amikor a karakterek le vannak gyengülve, vagy épp nem számítanak rá).

Szövetségesek

A szövetségesek többnyire információ, felszerelés vagy menedék formájában nyújtanak segítséget a karaktereknek. A szövetségesek általában a karakterek barátai, rokonai, céh-, klán- vagy rendtársai közül kerülnek ki, esetleg a kalandjaik során ismerik meg őket. Az ilyen karaktert olyan részletességgel dolgozd ki, amennyire azt a mese szempontjából szükségesnek ítéled. Legalább a nevét, faját és főbb személyiségvonásait írd fel a jegyzeteidbe. A karakterek irányában a szövetségesek viselkedése Barátságos vagy Segítőkész lesz.

Alkalmanként az is előfordulhat, hogy a karakterek valamelyik szövetségese csatlakozik küldetésükhöz. Erre olyankor van a legnagyobb szükség, ha a karakterek csapata kicsi, netán nem rendelkezik a kalandhoz szükséges képzettségekkel, képességekkel vagy egyebekkel. Az ilyen karaktert irányíthatja akár a Kalandmester, akár az egyik játékos. Ne használd azonban túl sokszor ilyen módon a szövetségeseket, mivel idővel a játékosok (és karaktereik) túlságosan rájuk szorítkozhatnak, és nem lesznek képesek nélkülük boldogulni.

Állatok

Az állatok és más alacsony intelligenciájú lények különleges csoportját képezik a nem-játékos karaktereknek. Ezek ugyanis másként viselkednek, mint az intelligens teremtmények. Ösztöneik és szükségleteik vezetik őket. Az állatokat legtöbbször az éhség és a félelem vezérli. Esetenként kíváncsiságuk is, rendszerint azonban csak élelem után kutatnak. Amikor egy esemény során állatokat vagy más alacsony intelligenciájú lényeket tervezel a karakterek útjába állítani, ne felejts el valamiféle okkal szolgálni a jelenlétükre – egyfajta ökológiát kitalálni, amely megmagyarázza viselkedésüket és szokásaikat. Száz ork könnyen szerveződik kisebb társadalommá valamely területen, száz hiúz azonban nem, hacsak valamely kívülálló, intelligens hatalom – például az ember vagy más elfszabásúak – rá nem kényszeríti őket valahogy. Az ilyen intelligens, szervező hatalom sokszor segít megmagyarázni, miért is találhatóak bizonyos teremtmények olyan területeken vagy olyan mennyiségben egyszerre, amelyet természetes hajlamuk nem magyarázna meg.

Az állatok és az alacsony intelligenciájú szörnyek csak enni akarnak, biztonságban érezni magukat, és kicsinyeiket védelmezni. Nem nagyon szenvedhetik, ha táplálékukra valaki más is pályázik, azonban ilyenkor is csak a legharciasabbak támadnak a bitorlóra.

Az ilyen teremtmények nagyszerű ellenfelek lehetnek a karakterek számára, hiszen viszonylag kevés morális kérdést vet fel egy farkas vagy egy medve lekaszabolása – ámbár például egy elf karakter, avagy egy Arel pap számára mindez igen komoly morális aggályokat okozhat.

A kalandsorozat cselekményének felépítése

Ne hidd, hogy munkád befejeződik, amikor a kalandsorozat összeállítását befejezted! Még a leginkább érdekfeszítő és izgalmas kontextus is szárazzá válik, ha nem helyezed egy élő, lélegző, a karakterekkel kölcsönhatásban álló környezetbe. Ehhez használd fel mindazt, ami már megtörtént, és készülj fel azokra a dolgokra, amelyek még hátravannak. Ez különbözteti meg a kalandsorozatot az össze nem függő kalandok sorától. Az alábbiakban néhány olyan kellék található, amely a karakterek által megélt eseményekre – a múltra – épít, és ezáltal megkönnyíti a kalandsorozat felépítését és fenntartását: visszatérő karakterek, a kalandozóknak a közvetlen kalandon túlmutató kapcsolatai, a karakterek által ismert dolgok megváltoztatása, a legfájóbb pont ütése, az eljövendő események sejtetése, és a karakterek felkészítése a jövőre.

Alkalmazz visszatérő karaktereket:

Ide tartozik Riggos, a kocsmáros, akivel a karakterek minden alkalommal találkoznak, amikor Erionban megszállnak a kedvenc fogadójukban, ide tartozik a koldus, akitől a csapat tolvaj tagja az értesüléseit szerzi, és ide tartozik a bolondos öreg gróf is, akitől a lovag megkéri lánya kezét. A titokzatos idegen, akivel a karakterek Pyarronban egy sikátorban találkoztak, újra feltűnik Toronban, felfedi kilétét, és a kalandozók megismerhetik valódi szándékait. Az áruló gárdatiszt, a lázadás felbujtója visszatér, ezúttal egy egész zsoldosserege élén. A lovag, akivel a csapat egyik tagja egyidőben nyert felvételt a lovagrendbe, most újra feltűnik, ám ezúttal már egy másik, sötétebb rend tagja. A bárd, aki annak idején segített a kalandozóknak megmenteni a báró lányát a boszorkánymester karmai közül, most épp a legjobb pillanatban tér vissza, hogy kivegye a részét a küzdelemből. Ha a vis-

szatérő karaktereket túl sokszor veszed igénybe, az túlságosan mesterkéltté teheti a mesét, ha azonban megfontoltan használod őket, úgy az nem csupán valószerűséget kölcsönöz a mesének, hanem emlékezteti is a karaktereket saját múltjukra, így megerősíthetik helyüket a kalandsorozatban.

Alakíts ki olyan kapcsolatokat, amelyek túlmutatnak az épp aktuális kalandon: A karakterek összebarátkoznak a helyi kocsmárossal, és mindig nála szállnak meg, ha a városban járnak, mivel olyan érdekes történetekkel szolgál. Valamelyik kalandozó szerelembe esik a hercegnővel, és végül összeházasodnak. Az öreg Thorib, az obsitos katona, saját gyermekeiként tekint a karakterekre. Kellorion Qatolluin, az elf megtartó minden évben ajándékot küld a kalandozóknak annak a győzelemnek az évfordulóján, amelyet együtt arattak a többszörös túlerővel szemben. Az ilyen a kapcsolatok teszik tartalmassá a mesét.

A karaterek által ismert dolgok megváltoztatása:

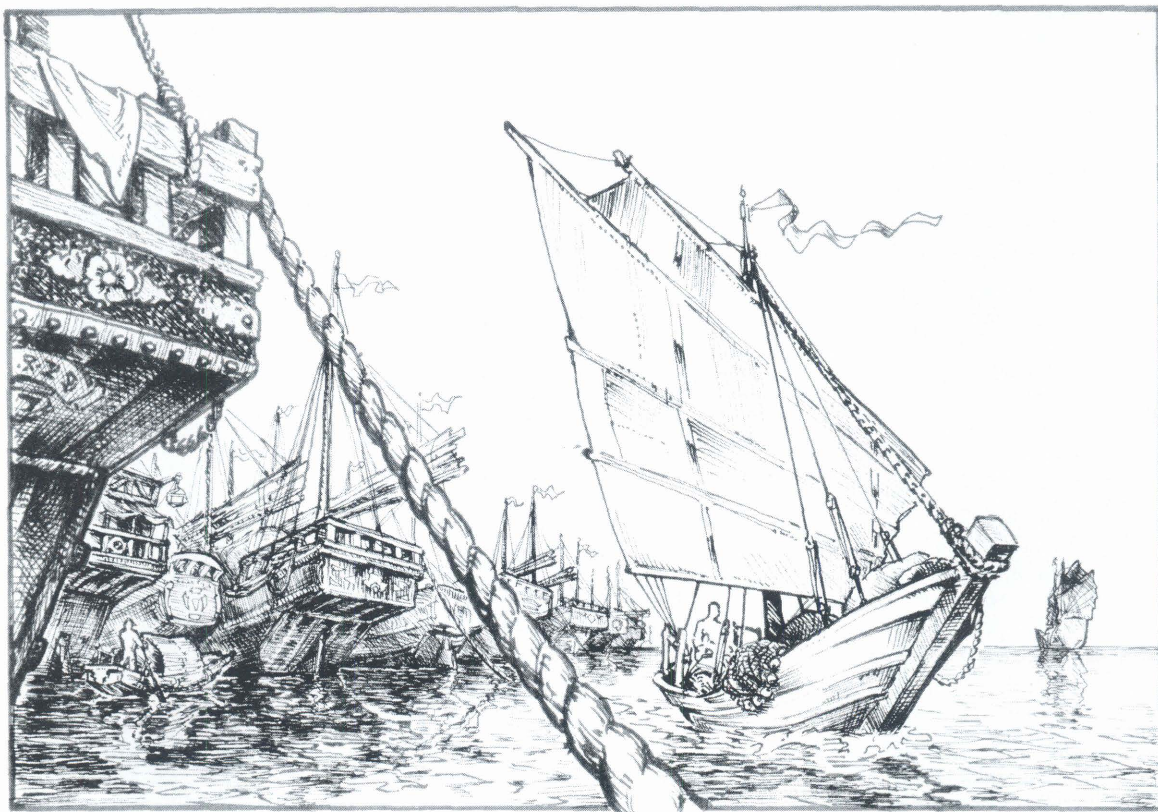
Amióta a kalandozók legutóbb a városban jártak, a herceg helyére egy bitorló lépett. A valaha veszélyes kereskedelmi útvonalak mostanra biztonságossá lettek, köszönhetően a megnövelt őrjáratoknak. Kalózok egy erősebb csoportja kiszorította a többi kalózt a Quiron-tenger Ifin környéki vizeiről. Időről időre változtass meg néhány részletet a már megalkotott, lefektetett dolgok között. Ezáltal biztosabb alapokra helyezheted mindazt, amit a játékosok most tudnak, valamint mindazt, amit régebben tudtak. Ezenfelül felkelted kíváncsiságukat aziránt, hogy miért is változtak a dolgok.

Ott üsd őket, ahol a leginkább fáj: Ha valamelyik karakter barátságot köt a kocsmárossal, rendezd úgy az eseményeket, hogy a kocsmáros fia azok között legyen, akiket a toroni sereg a legutóbbi támadás alkalmával magával hurcolt. Ha a kalandozók szeretnének átkelni a sivatagon, hogy eljussanak Abadanába, kapja el őket a történelem legnagyobb homokvihara. Ez a stratégia igen erős motivációval szolgálhat a játékosok – és karaktereik – számára, ha mértékkel használod. Ügyelj azonban, hogy ne vidd túlzásba az ilyen dolgokat, különben a karakterek sohasem fognak semmihez kötődni, attól való félelmükben, hogy veszélynek tehetik ki azt, aki vagy ami közel áll hozzájuk.

Az eljövendő események sejtetése: Ha a fogadóba újonnan érkezett bárd arról beszél komor arccal, hogy a szomszéd városállam kétes hírű ura seregeket gyűjt, és a karakterek egy jóslatban hallanak a „sötétség emelkedéséről", amely elsöpri majd az ország békéjét, jobban felkészülhetnek, hogy elejét vegyék a pusztításnak, amelyet a támadók okoznak. Akár már azelőtt elindulhatnak az általad kínált nyomokon, hogy a kaland voltaképpen elkezdődne.

A karakterek felkészítése a jövőre: Ha azt tervezed, hogy később a kalandok során valamely addig rejtve működő boszorkánymester-szekta előbújik rejtekéből, és Arel híveire kezd vadászni, utalj erre már korábban is, még mielőtt megtörténne. Esetleg hallhatnak a karakterek kósza híreket holmi sötét szándékú boszorkánymesterekről, vagy szembesülhetnek olyan bizonyítékokkal, amelyek már jóval korábban – egy ide nem vágó kaland során – is arra utalnak, hogy valakik Arel-hitűekre vadásznak. Ezáltal sokkal jelentősebbé – és érdekfeszítőbbé – válik a későbbi kaland. Ha az eljövendő események szálait ekképp az őket megelőző kalandokba fűzöd, és így célozgatsz a jövőre, a kalandsorozat epikus sodrású egésszé válik.





A Kalandmester Eszköztára

A Kalandmester eszköztára azokat a játékrendszerbeli szabályokat foglalja magában, melyek a Kalandmester segítségére lehetnek, amikor a játékosok karaktereit különféle helyzetek elé állítja a kalandok során. Az adott események típusától függően, ezek a helyzetek igen változatosak lehetnek – a karakterek nehéz szociális helyzetekbe kerülhetnek, különféle környezeti ártalmak érhetik őket, vagy rosszakaróik ténykedéseinek következményeit kell viselniük.

A Nem Játékos Karakterek

Az afféle szőrszálhasogatásokba, miszerint az NJK-k alatt nem játszó- vagy nem játékos karaktereket kell értenünk, nem célszerű belemenni, hiszen végső soron mindenki pontosan tudja mit is kell érteni a kifejezés alatt: a játék azon szereplőit, akiket nem a karakterek alakítanak. Pont.

Ők szövik a hálót a játékosok körül, ők irányítják, befolyásolják, szeretik és gyűlölik a karaktereket. Éppen ezért rendkívül óvatosan és körültekintően kell velük bánni. És nem csupán a játékosoknak. Egy-egy rosszul megformált NJK, sablonos mellékszereplő kétségtelenül tönkreteheti a játékot, a kellően át nem gondolt, ki nem talált figurák logikátlanságokhoz, következetlenségekhez vezetnek. Ezekről egy darabig csupán a mesélőnek lesz tudomása, ám ha nem vigyáz, a játékosai is egyhamar megneszelhetik, hogy valami nincs rendben.

Az NJK-k nagyban befolyásolhatják egy játék hangulatát, akár jó, akár rossz irányban. A rosszul „előadott", hiteltelen figurák savanyú szájízt kelthetnek a játékosokban, a tizenkettő-egy tucat mellékszereplőknek egy idő után már senki nem fog fontosságot tulajdonítani, az ízetlen főhősöket senki nem fogja elfogadni, akármit tegyenek is, s mindenkiben ott mocorog majd a játék végeztével, hogy jó, jó, de... nem lehetett volna ezt egy kicsit érdekesebben megtenni?

Ugyanakkor azok az NJK-k, amelyek valódi egyéniséggel bírnak, akik valóban szerepelnek, akik nem csupán szerves részei a történetnek, de hitelesek, átgondoltak és jól megformáltak, nem csupán nélkülözhetetlen elemei lesznek játékunknak, de annak hangulatát is jócskán emelhetik.

Nem véletlenül hangsúlyozzuk ennyire a hangulat jelentőségét; ez az, amit majd évek múlva is fölidézhetünk egy-egy különösen jól sikerült játék kapcsán, ez az érzés ugrik be rögtön, újra átéljük, valahányszor feleleveníjük. S a leírásokon, cselekményen kívül az NJK-knak ebben rendkívül fontos szerepe lehet.

Talán célszerű ezek után közelebbről is szemügyre venni őket. Négy csoportba osztanánk az NJK-kat különösebb fontossági sorrend megállapítása nélkül. Végső soron mindegyik jól körülhatárolt szereppel bír.

Mellékszereplők

Első ránézésre nem tűnnek különösebben fontosnak, s az esetek nagy többségében valóban nem jutnak szóhoz. Ők az utca népe, a falvak lakói, a városok polgárai, egy kocsma közönsége. Közöttük jönnek-mennek a Játékos Karakterek; ők valójában csak a háttér megelevenítését szolgálják, s ritkán kerülnek előtérbe. Azonban nem lehetnek semmi esetre sem jellegtelenek, találomra odadobottak: „hát tudjátok milyenek,... olyan városlakók". Nem szerencsések az ilyen hányaveti mondatok, pedig éppen elégszer hangzanak el. Persze az is igaz, hogy nem lehet – és nem kell – egy egész település minden polgárát, egy kastély minden szolgáját részletesen kidolgozni, ám nem árt, ha a mesélő a játék előtt elgondolkozik az esetleges mellékszereplőkön, miként lehet velük abban segíteni, hogy a játéknak egyedi és emlékezetes hangulata legyen. Nem csak kinézetük lehet mellékszereplőinknek, bizony hangokat is kiadnak, illatuk, szaguk lehet. Akad, hogy csupán a színek említésével is kiemelhetjük, jellemezhetjük őket, sőt egyes talányos mondatokkal játékosainkat is gondolkodásra késztethetjük. Pl.: „Szürkék mindannyian. Jellegtelenek. Ha meg nem nézitek őket közelebbről, ki sem derül, hogy az arcuk különbözik a másikétól. Erős izzadtságszaguk van." vagy „Általatok ismeretlen okból mindannyian sötétkék selyembe öltöztek.". Bárhol bevethetők olyan mellékszereplők, akiknek puszta említése is sajátos ízt adhat egy-egy játéknak, esetleg egész színhelyeket lehet köréjük építeni. Ilynek lehetnek pl.: vándorcirkusz, színjátszók, egy hárem, stb.

A mellékszereplőktől számos információt szerezhetnek a karakterek, s így akadnak közöttük olyanok is, akik nem csupán hangulati elemként szerepelnek. Ők lesznek azok, akiket a mesélő már komolyabban is szerepeltethet. Jól teszi, ha ezeknek a mellékszereplőknek egyéniséget kölcsönöz, s ha csak lehetséges tartózkodik a sablonoktól. Hány szurtos utcagyerek, zsírosképű fogadós vagy fogatlan öregasszony szaladgál a játékokban? Ha a karakterek NJK-kal akarnak beszélni, a mesélő helyesen teszi, ha megpróbálja életre kelteni, valós érzelmekkel felruházni, valami módon egyedivé tenni őket. Ez persze általában improvizáció kérdése. Nem árt tehát, ha a mesélő, mielőtt megszólaltatja az adott *NJK-t*, röviden összeállítja, szerinte milyen is az illető külalakja (minél inkább eltér a sablonostól annál érdekesebb lesz). Milyen a jelleme, esetleg ő akar-e valamit a játékosoktól (hazudós, kapzsi, mohó, félénk,

bamba, stb.), és éppen mivel foglalatoskodik (valamit ki akar piszkálni egy csatornanyílásból, bosszút forral valaki ellen, álmosan üldögél, stb.).

Jó segítséget nyújthat ilyenkor egy-egy ismert embertípus felidézése. Célszerű ezután ezt kipofozgatni, felöltöztetni, neki külsőt és hangot adni.

Remek szórakozási lehetőség, ha egy fontos információt szokatlan körülmények között, különös mellékszereplőktől szerezhetnek meg a játékosok. Érdemes kipróbálni, mi történik akkor, ha egy bizonyos kérdésre csakis egy állat vagy egy tárgy adhatja meg a magyarázatot.

A karakterek gyakorta esnek áldozatául annak a tévképzetnek, hogy őket csakis igazi ellenfeleik, mindenki mástól különböző, nagyhatalmú, befolyásos rosszakaróik sebesíthetik meg, ültethetik fel vagy leckéztethetik meg. Ezen illúzió szertefoszlatásának nincs is megfelelőbb eszköze, mint egy mellékszereplő.

Az ilyen alakok általában nem kötődnek erős szálakkal a tulajdonképpeni modulhoz, csak élik a maguk életét. Segítségükkel helyrerakhatjuk a figyelmetlen, túlságosan is elbízott játékosokat, rádöbbenthetjük őket, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, saját magukat, stb. Ezek az NJK-k semmi esetre sem pusztíthatják el játékosainkat, hiszen a mesélő részéről meglehetősen etikátlan lenne egy olyan ellenféllel megölni a játékosokat, akire nem volt kellő idejük felkészülni.

Arra mindenesetre tökéletesen megfelelnek, hogy a játékosok ne intézhessenek el minden mellékszereplőt egy kézlegyintéssel, hogy figyelmesebbek, megfontoltabbak legyenek.

Konfliktushelyzetben (szándékosan nem harci helyzet) a mesélőnek mindig el kell döntenie, hogy az adott mellékszereplőt játékosai le tudják-e győzni vagy sem. Ha bizonyos a karakterek sikerében, fölösleges minden mellékszereplőről statisztikákat készíteni, hiszen egykönnyen eldönti ki kerekedik felül. Éppen ezért nem kell kockákkal dobálózni, egyszerűen mesélje el, ki mivel próbálkozik, miként győzi le ellenfelét. (Akinek ez örömet jelent, dobálhat ugyan, ám könnyen kiteszi magát annak a veszélynek, hogy játékosa felsül, s minden észérvet és logikát mellőző támadásokat produkál. Az „..izé, megbotlottál és elejtetted a kardod... oda esett a nyomorék mellé" jellegű mondatokat így mindenki megspórolhatja magának.)

A fenti logikát követve mellékszereplőink is gond nélkül megleckéztethetik a játékosokat, ha a mesélő úgy véli, ez hasznos lehet a játék szempontjából.

Célszerű néhány általános statisztikát összeállítani minden mesélőnek arra az esetre, ha játékosai összeakaszkodnának egyes mellékszereplőkkel. Nem kell ezeknek mindenre kiterjedőnek lenniük, elegendő, ha a legfontosabb értékeket feltünteti rajtuk. Az így előkészített „városőrök", stb. ezután már bármikor bevethetők, a Kalandmester pedig akkor és olyan irányba módosíthat az értékeiken, amikor és ahol csak jónak látja. Így más helyzetekben is hasznavehetők lesznek.

Segítőtársak

Ebbe a kategóriába azok az NJK-k kerülnek, akik a csapattal együtt haladnak, akik hasznos tanácsokkal, esetleg varázslatokkal, fegyverük erejével vagy pusztán jelenlétükkel támogatják a játékosokat. Minden esetben akad valamilyen szerepük, a legritkább esetben kerülnek véletlenül a játékba, vagy avanzsálnak elő a mellékszereplők közül.

Szerepük két okból is fontos: egyrészt a játékosok rendkívül gyanakvóak minden új jövevénnyel kapcsolatban, fontos tehát, hogy időről-időre pozitív tapasztalataik is legyenek az NJK-kal. Árnyalják, színesítik a játékot. Másrészt, közvetve éppen azt segítik elő, hogy ellenséges NJK-kat csempésszünk a közelükbe, akik – miután elnyerték játékosaink bizalmát – nagyot fordítanak az események menetén.

Mivel ezek az NJK-k szinte állandó kapcsolatban állnak a játékosokkal, vagy legalábbis kiemelt fontossággal bírnak a játékon belül – nevüket, foglalkozásukat, tetteiket ismerhetik a karakterek – mindenképpen több odafigyelést érdemelnek, mint az egyszerű mellékszereplők.

A mesélő nem árt, ha tisztában van az előtörténetükkel, személyes motivációikkal, jellemükkel. Könnyen elérheti, hogy a játékosai is megtudjanak ebből ezt-azt, ha úgy intézi, hogy már a találkozás előtt is hallanak az adott NJK-ról.

A játék jellegétől függően azután fellebbentheti a fátylat róla. Ha egy ilyen fontosságú szereplő színre lép, akkor nem árt, ha a mesélő meglehetős pontos leírást ad róla, s megfelelő körülmények között keveri bele a kalandba.

"Hát, ott ül a bárpultnál egy fickó, pontosan illik rá a leírás..." Az efféle felvezetés nem feltétlenül állja meg a helyét, a játékosok nem fogják pontosan beilleszteni a képbe, nem tudják felmérni az illetőt. Hacsak a helyzet nem kívánja meg a titkolózást vagy a játékosoknak nem maguknak kell választaniuk ismeretlen alakok közül, a mesélő bővebben is elidőzhet az új jövevény(ek)en.

Komponálja meg az egész jelenetet – lehet egyszerű, de akár hatásvadász is -, találja ki az NJK bevezető szavait, adjon róla részletes leírást, mondjon el mindent, amit fontosnak gondol. Legyen ezeknek az NJK-knak stílusuk, érzelmeik, gondolkodjanak, cselekedjenek vérmérsékletük szerint. Mindaz, amit a mellékszereplők kapcsán elmondtunk, esetükben hatványozottan igaz. Ne kerülje el a játékosok figyelmét az illető felszerelése, használati tárgyai, stb. sem. Ha esetleg nem pillanthatják meg a találkozáskor, vagy nem törődnek vele, a későbbiekben az új társ folyamatosan újabb és újabb részletekkel gazdagodhat.

A mesélő megengedheti magának, hogy olyan dolgokat is elmondjon egy-egy ilyen NJK-val kapcsolatban, ami nem szembetűnő, nem nyilvánvaló, viszont feltételezi, hogy a karakterek észrevennék. Nyugodtan elmondhatja, hogy szerinte mi fordul meg az illető láttán először a karakterek fejében

Nem árt, ha a mesélő a játék során több ízben is utal az NJK-k küllemére, viselkedésére, így a játékosok könnyebben megszokják, jobban elfogadják, közelebb kerülnek a kitalált figurához. A „Smerin csak néz, tréfásan, ahogy szokott és a szakállát babrálja..." jellegű közlések nem csupán az NJK-k megjelenítésében segítenek, de általa a játékosok hamarabb észreveszik az esetleges változásokat, s olyan információkat is megszerezhetnek, amelyet csakis az adott NJK viselkedéséből bogozhatnak ki.

Ugyanakkor a segítőtárs-típusú NJK-kat nem szabad csőstül a játékosokra szabadítani. Ha egy modul túlságosan is nehéz a játékosoknak, az mindig a mesélő hibája, s ezt nem lehet azzal korrigálni, hogy akad egy NJK, aki mindent megold helyettük. Ez komoly probléma lehet olyan esetekben is, amikor a mesélő „beleszeret" egy NJK-ba, aki a játékosok helyett végigviszi az egész modult. A segítőtársak ne járjanak mindenben a parti tagjai előtt! Segítsék őket, de ne vegyék el a játék örömét másoktól! Egy-egy megjegyzéssel közelebb vihetik a játékosokat a probléma megoldásához, a mesélő esetleg olyan dolgokra is ráveheti őket, amiről úgy gondolta, a játékosoknak kellett volna megtenniük, ám nekik ez meg sem fordult a fejükben (de ez soha ne legyen kioktató, megszégyenítő!). Pl.: „Arrat nekidől a kisasztalnak, de olyan szerencsétlenül, hogy leveri a vázát. Látjátok, hogy a kiömlő víz bugyogva eltűnik a kőlapok közötti repedésben."

Csak egy esetben lehet a segítő-típusú NJK a csapat vezetője: ha ezt a játékosok is elfogadják, és nekik megvan a megfelelő szintű kihívás az egész játék során. Ilyen párosítások lehetnek például: nagyúr és segítői, diplomata és tanácsadói, stb.

A segítőtárs-típusú NJK-k karakterisztikáit már érdemes részletesen is kidolgozni, sőt tudásuk a kalandok során gyarapodhat, jellemük változhat – akár komoly konfliktusba is keveredhetnek a játékosokkal.

A fentiek igazak azokra a NJK-kra is, akik nem feltétlenül segítik a játékosokat, ám felbukkannak a játékban, és nem különösebben ellenségesek.



Ellenfelek

Nem szükséges külön részletezni, mennyire fontosak azok az NJK-k, akik a játék során szembekerülnek a karakterekkel, vagy akár már a játék kezdetén hadilábon állnak velük. Sok minden, amit a két előző csoportnál említettünk, rájuk is igaz. Mégis másként kell kezelni őket, hiszen a játékidő jelentős részében – általában – nincsenek együtt a játékosokkal.

Ha lehet, az ő esetükben a mesélőnek még inkább át kell gondolnia, mi is motiválja őket, kit, mit, milyen eszméket, stb. szolgálnak. Viselkedésük nem mondhat ellent gondolkodásuknak, s ha a játékosok nem is feltétlenül értelmezik helyesen minden döntésüket, fontos, hogy a mesélő pontosan átlássa mozgatórugóikat.

Ugyanolyan árnyalt jellemek legyenek, mint az előzőekben említett NJK-k, legalább akkora súlyt kell helyezni megjelenésükre, stílusukra. Soha ne essünk abba a hibába, hogy az ellenfeleket egysíkúakra készítjük. Akárcsak a játékosok, nekik is összetett személyiségeknek kell lenniük, ellenfél státuszuk nem feltétlenül jelenti azt, hogy vérengző gyilkosok vagy konok inkvizítorok.

Ugyancsak célszerű, ha a mesélők az ellenfelek megjelenésére is gondot fordítanak. Akárcsak más NJK-k esetében náluk is fontos szerepet kaphatnak bizonyos tárgyak – egy sétapálca, egy karimás kalap, egy kahrei okuláré, stb. Mindőjüknek találhatunk ilyen „ismertetőjeleket", csakúgy mint megfelelő és hozzájuk méltó fegyvereket. Ezek persze nem feltétlenül gyilkolóeszközök. Van, aki a nyelvével hatékonyabban hadakozik, mint más egy ismétlő számszeríjjal. A mesélők mindenképpen ügyeljenek arra, hogy az ellenfél NJK-k megfelelő kihívást jelentsenek a játékosoknak. A csapat egyetlen tagja ne legyen elegendő a legyőzésére. A mellékszereplők közé sorolható szolgák, testőrök, stb. esete persze más tészta. Ha tényleg sikert akarnak elérni, tudják, hogy az csak közösen, a másik segítségével sikerülhet.

Mivel az ellenfelek komoly szerepet kapnak az események alakításában, fontos, hogy mikor, milyen körülmények között bukkannak fel. Stílusuknak, jellemüknek megfelelően vezessük fel őket.

Elképesztő hatást lehet elérni egy-egy jól sikerült leírással. Az ilyen jeleneteket megfelelően adagolt információkkal jó előre előkészíthetjük, játékosaink rettegve várhatnak egy-egy ilyen találkozást. Ha pedig elég jól sikerül a mesélő kis előadása, az NJK puszta megjelenésével képet adhat valós hatalmáról, s akár azt is elérheti, hogy a játékosok ne akarjanak azonnal öngyilkos akcióba kezdeni, s próbáljanak várni a „kérdéseikkel". Nem az a jó NJK, akiről mindent tudnak a játékosok, hanem az, akiről mindent el tudnak képzelni. Ha bizonyos figurák újra és újra felbukkannak, akkor a játékosok folyamatosan „képben lehetnek", követhetik ellenfelük, ellenfeleik lépéseit, állandó motivációt kapnak a játékhoz. Ehhez segítenek hozzá az efféle mondatok: „Amikor a kapuőr észrevesz benneteket a homályos üvegablak mögül, hirtelen arca elé kapja a kezét. Sikerül ugyan eltakarnia, de ti mindannyian nagyon is jól tudjátok, mit próbál rejtegetni. Egy fekete foltot. Közvetlenül a szeme alatt. Itt volt. Már megint megelőzött benneteket!"

Egy annakidején megfelelően megformált ellenséges NJK még akkor is tiszteletet ébreszthet, megfontolásra késztethet játékosokat, ha azok valójában már egykönnyen elbánhatnának régi ellenfelükkel.

Fontos, hogy az ellenfél NJK-kat miként „adagoljuk" játékosainknak, hiszen mindegyiknek különböző erősségűnek kell lennie, hogy más-más kihívást kell jelenteniük. Logikusnak tűnik, hogy az események alakulásával – fokozatosan lássanak bele játékosaink az ellenfelek lapjaiba, lassan jöjjenek rá mi is mozgatja őket, ki áll esetleg a hátuk mögött.

Remek kihívás mesélőknek, játékosoknak egyaránt, ha az ellenség folyamatos kapcsolatban áll a csapattal, esetleg együtt is működik velük, vagy félre kell tenniük az ellentéteiket, hogy egy mindőjüket zavaró akadályt elháríthassanak.

Bármint legyen is, a karaktereknek előbb-utóbb (ha sikerre akarják vinni a játékot) valamilyen formában szembesülniük kell ellenfelükkel. Nagyon fontos, hogy a győzelmet (akár harcban, akár szópárbajban, stb.) a mesélő ne adja könnyen, érezzék úgy, hogy valóban sikert arattak – már ha sikerrel jártak egyáltalán. Bizonyos játékrendszerekben előfordulnak olyan ellenfelek is, akikkel szemben a játékosoknak szemernyi esélyük sem lehet, s jól teszik, ha nem is találkoznak vele. Ilyen esetekben ezen ellenfél szolgáit, segítőit célszerű ütköztetni a játékosokkal.

Hatalmasságok

Majd minden nagyobb ívű játékban felbukkannak olyan NJK-k, akik ugyan nem foglalkoznak különösebben a játékosokkal, mégis hiba lenne őket a mellékszereplők közé sorolni. Kevés olyan karakter akad, aki nyíltan szembeszállhatna velük, s gyakorta még egy jól felszerelt, rendkívül tapasztalt kalandozókból álló csapat is kerüli a velük való szembefordulást.

A hatalmasságok ők, minden dolgok mögött állók, akiknek kezében minden összpontosul. Koronás fők, nagyhatalmú varázstudók, tolvajcéhek, korcs istenek, stb. Ha meg is jelennek a történetekben, azt legtöbbször a színfalak mögül teszik, cselekedeteikre csak következtethetnek a játékosok. Így lehet, hogy háborúk dúlnak az események hátterében, világformáló dolgok zajlanak, míg a játékosok a boldogulásukkal, a túléléssel foglalatoskodnak.

Ezek az NJK-k igen ritkán kerülnek kapcsolatba a játékosokkal. Legtöbbször megközelíthetetlenek, sérthetetlenek – ily módon értékeik kidolgozásával nem kell különösebben bíbelődni. Ha felbukkannak, azt érdemes mindig jól előkészíteni, esetleg látványosra, de mindenképpen emlékezetesre kerekíteni. Érdekesek lehetnek azok a játékok, melyekben ilyen hatalmasok is részt vesznek – persze szigorúan a háttérből – és a játékosok közvetlenül vagy közvetve az ő akaratuknak megfelelően cselekednek.

Mire kell figyelnünk az NJK-kal kapcsolatban? Az NJK-k gondolkodnak, alkalmazkodnak, általában ragaszkodnak az életükhöz és ennek megfelelően próbálnak viselkedni. A mesélőnek mindezt szem előtt kell tartania, ha jó játékot szeretne. Ne hagyja, hogy az NJK-it egyszerűen lecsapják vagy hogy feledésbe merüljenek.

Ugyanakkor ne feledje, hogy lehetnek dolgok, amikre még ők sem képesek. Nem juthatnak információk birtokába, ha azokat nem szerzik meg! Nem támadhatnak valakinek azonnal a gyenge pontjára, ha azt csak a mesélő tudja. Hogy azért nem hoznak létre egy varázslatot, mert a mesélő tisztában van vele, hogy úgysem működne, stb. (Persze mindez a játékosokra is igaz, de ez más lapra tartozik.)

Az NJK-k hírhordozók. Rajtuk keresztül értesülnek a játékosok szinte mindenről, ami egy játékban történhet. Tulajdonképpen ők mozgatják a karaktereket, éppen ezért nagyon fontos, hogy mit, hogyan mondanak, tesznek. Ha a mesélő beszélteti őket, próbáljon természetes maradni, fogalmazzon egyszerűen, tisztán, jól érthetően. Ne felejtse, hogy amit nem mond, arról a játékosai nem is tudnak. Ha azt szeretné, hogy ne tűnjön ki egyértelműen az NJK mondandójából, hogy a játékosok mitévők is legyenek, ha azt szeretné, hogy elgondolkodjanak a hallottakon, hogy ki tudják szűrni a mondandóból a valóban fontos dolgokat, akkor ne legyen rest jegyzeteket készíteni, gyakorolni. Ha csak lehet, ne olvassa fel a szöveget, hanem adja elő ő maga!

Nagyon hatásos lehet, ha a mesélő nem csak beszédében, de gesztusaiban, mimikájában is stílust talál az NJK-knak. Ne szégyellje valóban megszemélyesíteni azokat. Ha a játékosai partnerek ebben, nyugodt szívvel hadonásszon, ugráljon, táncoljon, ha egy NJK-t alakít.

Az igazán tapasztalt mesélő nem egyszerűen a játékhoz, hanem a játékosaihoz találja ki az NJK-it. Ismeri stílusukat, esetleges problémáikat, s akár olyan szereplőket is bevonhat ily

módon a játékba, melyek valójában a játékos mindennapi problémáit hivatottak megoldani. Így ő a szerepjátékon keresztül szembesülhet a kérdéseivel, s az esetleges válaszokkal is. Ez azonban nagyon komoly és felelősségteljes próbálkozás, csupán a játék, a próba kedvéért senki ne próbálja ki! Szélsőséges esetben ugyanis komoly problémákhoz vezethet egy rosszul levezetett játékülés, egy rosszul kitalált NJK.

Külön kérdés az ún. „mesélő kedvenc NJK-ja" jelenség. Sajnos minden mesélőnek tudomásul kell vennie, hogy – hacsak nem olyanra formálta -, bizony a legjobban sikerült, legkedvesebb NJK is sérülékeny és halandó. Az megengedett, ha védi az életét, s furfangosnál furfangosabb módokat talál a túlélésre. De ezt semmiképpen nem teheti akkor, ha viselkedése ellentmond a szabályoknak, ha ezáltal légbőlkapott módszerekkel tizedeli ellenfeleit, ha a játékosok szórakozásának rovására kerül az előtérbe. A mesélőnek ki kell szolgálnia a játékosokat, s elsősorban arra kell figyelnie, ők mit szeretnének.

Mennyire kezelheti rugalmasan a mesélő a rendszer adta szabályokat? Akár NJk-król van szó, akár nem, a legteljesebb mértékben – feltéve, ha ebben a játékosai is partnerek, és elfogadják az általa hozott változásokat.

A másik kivételt a különböző dramaturgiai okok szolgáltathatják. Ha a játék látványosabb, hangulatosabb, izgalmasabb, fordulatosabb lesz, a mesélő szabadon változtathat a rendszer adta kereteken belül. Hozzátehet és elvehet, NJK-inak új varázslatokat kreálhat, sosem látott könyvekkel ajándékozhatja meg őket, a harc hevében elmehet a kisebb hiányosságok felett, nagyvonalúan elintézhet, megengedhet bármit, ha ezzel a játék gördülékenyebb lesz. Ugyanakkor nem engedheti meg sem magának (NJK-inak), sem játékosainak, hogy felboruljon a játékegyensúly, hogy logikátlan, súlyos következményekkel járó döntéseket hozzon csak azért, mert „az a lánggömb ott jó ötletnek tűnt".

Ha hibázott, célszerű inkább elismerni, mint körömszakadtáig ragaszkodni vélt igazához, mert ezzel nem csak hamis következmények lavináját indítja el, de elveszíti a játékosait is.

Ha a mesélő valóban odafigyel játékosaira, egykönnyen a kedvükben járhat, s ők talán észre sem veszik, hogy az általa megszemélyesített NJK-k valójában az ő elejtett megjegyzéseik, vágyaik alapján készültek.

Hogy valóban sikerült-e olyan karaktereket kitalálnunk, amelyek hasznosak, szórakoztatóak lehetnek a játék szempontjából, egyhamar eldönthetjük: az igazán jól sikerült NJK-k egyhamar élni kezdenek, idővel szinte maguk alakítják a sorsukat. Ilyenkor büszkén hátradőlhetünk – jól dolgoztunk.

Nem Játékos Karakterek viselkedése

A Km-nek a körülményeknek megfelelően kell megválasztania az NJK-k viselkedését. A legtöbb ember, akivel a kalandozók találkoznak, közömbösen fog velük viselkedni. A legtöbb őr közömbös, de gyanakvó, mert ezt várják el tőlük. Lehetséges megváltoztatni mások viselkedését egy Meggyőzés próbával (vagy Karizma próbával, ha a karakternek nincs egyetlen szintje sem ebben a képzettségben). Minél közelebb van valaki az átlagoshoz (közömbös) annál könnyebb javítani viselkedésén. Tartsd szem előtt, hogy egy alacsony dobás csökkentheti az NJK jóindulatát a karakter iránt.

Vedd figyelembe azt is, ha úgy alakul, az NJK is használhatja ezt a rendszert más Km karakterek befolyásolására – ilyenkor persze az a legegyszerűbb, ha nem dobálsz, hanem az értékek ismeretében eldöntöd, miként alakulnak a dolgok. A játékosok karakterei viselkedésének meghatározásához és megváltoztatásához azonban ne ezt a szabályt alkalmazzátok – mindig a játékosok maguk döntsék el, miként vélekednek másokról.

Együttérzés keltése:

A karakterek megpróbálkozhatnak a maguk vagy mások (esetleg bizonyos dolgok, eszmék) javára befolyásolni hallgatóságuk viselkedését, együttérzést kelteni, bizalmat ébreszteni. Ilyenkor egy Meggyőzés képzettség-próbát kell tenniük (részleteket lásd a Képzettségek fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet képzetlenül is megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdonság-próba keretében. Keresd meg a közönség kezdeti Viselkedését az alábbi táblázat baloldali oszlopában. Ezután a közönség kezdeti viselkedésének sorában jobb felé haladva, keresd meg azt a legmagasabb célszámot, amelyiknél még nagyobb – vagy egyenlő – a karakterek képzettség-próbájának eredménye, így megkapod a közönség új viselkedését (ha a karakterek nem érnek el legalább 10-es eredményt a próbán, a közönség a célpont valamint a karakterek iránt való viselkedése romlik egy kategóriát, lásd: 4-1-2. táblázat).

A közönségnek nem feltétlenül kell ismernie a célpontot – a név és a hírnév elegendőek. Amennyiben nem maga a karakter az együttérzés keltésének célpontja, +5 módosító járul a célszámhoz.

Amikor az együttérzés keltésének célpontjával találkozik, a társaság kezdeti viselkedése az lesz, amit a karakterek kialakítottak bennük.

4-2-1. Táblázat

Kezdeti Viselkedés	Ellenséges	Barátságtalan	Közömbös	Barátságos	Segítőkész
Barátságos	-	-	-	10	20
Közömbös	-	-	10	15	30
Barátságtalan	-	10	15	25	40
Ellenséges	-	20	25	35	50

4-2-2. Táblázat

Kezdeti Viselkedés	Segítőkész	Barátságos	Közömbös	Barátságtalan	Ellenséges
Barátságtalan	-	-	-	10	20
Közömbös	-	-	10	15	30
Barátságos	-	10	15	25	40
Segítőkész	-	20	25	35	50



Lejáratás:

A karakterek megpróbálkozhatnak bemocskolni személyeket (esetleg dolgokat, eszméket), és másokat ellene hangolni. Megváltoztathatják az emberek véleményét valakiről vagy valamiről azáltal, hogy megszólják. Ilyenkor egy Meggyőzés képzettség-próbát kell tenniük (részleteket lásd a Képzettségek fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet képzetlenül is megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdonság-próba keretében. Keresd meg a közönség kezdeti Viselkedését a 4-2-2. táblázat baloldali oszlopában. Ezután, a közönség kezdeti viselkedésének sorában jobb felé haladva, keresd meg azt a legmagasabb célszámot, amelyiknél még nagyobb – vagy egyenlő – a karakterek képzettség-próbájának eredménye, így megkapod a közönség új viselkedését (ha a karakterek nem érnek el legalább 10-es eredményt a próbán, a közönség a célpont iránt való viselkedése javul egy kategóriát, irántad való viselkedésük pedig romlik egy kategóriát lásd: 4-2-2. táblázat).

A közönség nem feltétlenül kell, hogy ismerje a célpontot – a név és a hírnév elegendőek. Amennyiben a közönség személyesen ismeri a lejáratás célpontját, +5 módosító járul a célszámhoz.

Amikor a lejáratás célpontjával találkozik, a társaság kezdeti viselkedése az lesz, amit a karakterek kialakítottak bennük.

Demoralizálás:

A karakterek megpróbálkozhatnak mások lelkesedésének, harci kedvének elvételével, meggyőzhetnek másokat, hogy tegyék le a fegyvert, és hagyjanak fel a küzdelemmel, illetve hagyjanak fel azzal, amit épp tesznek. Ilyenkor egy Meggyőzés képzettség-próbát kell tenniük a célpontok pajzsok nélkül számított Mentális Ellenállása ellen (részleteket lásd a Képzettségek fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet képzetlenül is megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdonság-próba keretében.

A karakterek próbája automatikusan sikertelen, ha a demoralizálandó felek irántuk való viselkedése ellenséges (ez azonban még harc során sincs mindig így) – ha nem, akkor a közönség viselkedésétől függően a következő módosítók járulnak a dobáshoz:

Demoralizálandó felek viselkedése a karakterek iránt	Módosító
Barátságtalan	-5
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Segítőkész	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul ellenfeleihez, vagy az előttük álló célhoz, a karakterek próbájához a következő módosítók járulhatnak (az utolsó két kategória csak igen ritka esetekben fordul elő, és olyanokra vonatkozik, akiket akaratuk ellenére kényszerítettek valamire – ilyenkor sok esetben dobni sem kell a demoralizálásra, főként ha nincs jelen az, ki kényszerítette őket).

Demoralizálandó felek elfogultsága	Módosító
Ellenséges viselkedés vagy mindenek fölött álló cél	-20
Barátságtalan viselkedés vagy vágyott cél	-10
Közömbös viselkedés vagy közömbös cél	+0
Barátságos viselkedés vagy megvetett cél	+10
Segítőkész viselkedés vagy utált cél	+20

Amennyiben a Meggyőzés próba sikertelen, a demoralizálás semmilyen hatással nincs a közönségre. Ha azonban sikeres, a közönség tagjai elbizonytalanodnak, és kénytelenek felhagyni tevékenységükkel. Ha mégis folytatnák a dolgot, -4 morál módosítót kapnak az ehhez kapcsolódó próbáikra (támadó dobásokra, tulajdonság- és képzettség-próbákra). Amennyiben a karakterek vagy szövetségeseik, vagy a közönség ellenfelei közül valaki a demoralizált felekre támad, illetve valaki újra felszítja őket, a hatás azonnal véget ér.

Lelkesítés:

A karakterek megpróbálkozhatnak fellelkesíteni szövetségeseiket valamilyen cél érdekében. Csak olyanokat kísérelhetnek meg lelkesíteni, akik legalább közömbösen viselkednek irántuk, és csak olyan célok érdekében, amelyek iránt szintén legalább közömbösen viselkednek – ellenkező esetben a lelkesítés automatikusan sikertelennek minősül.

A közönség fellelkesítéséhez a karakternek legalább 1 körön keresztül kell hozzájuk beszélniük (a közönségnek pedig hallaniuk kell a karaktert), ez minden körben egy egyszerű cselekedetébe kerül. A beszéd végén a karakter tesz egy Meggyőzés képzettség-próbát.

A közönség a karakter iránt való viselkedésétől függően a következő módosítók járulnak a dobáshoz

Lelkesítendő felek viselkedése a karakterek iránt	Módosító
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Segítőkész	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul a célhoz, a karakter próbájához a következő módosítók járulhatnak.

Lelkesítendő felek elfogultsága	Módosító
Közömbös cél	+0
Vágyott cél	+5
Mindenek fölött álló cél	+10

A fellelkesített szövetségesek a karakter képzettség-próbájának eredményétől függően (az alábbi táblázat szerint) morál módosítót kapnak a TÉ-jükhöz, a képzettség-próbáikhoz és Mentális és Asztrális Ellenállásukhoz.

Képzettség-próba eredménye	Módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

A hatás akkor veszi kezdetét, amikor a karakter befejezi lelkesítő beszédét, és ezután 1 percig (10 körig) tart minden egyes körért, amíg a lelkesítő beszéd tartott – legfeljebb 1 óráig egy 6 perces beszéd után. Ez idő alatt a fellelkesített tömeg lelkesedését szinte lehetetlen elvenni – minden erre irányuló próbához -10 módosító járul.



Lázítás: A karakterek megpróbálkozhatnak felhergelni közönségüket, és felháborodást, dühöt kelteni bennük valaki vagy valami ellen. Csak olyanokat kísérelhetnek meg lázítani, akik legalább közömbösen viselkednek irántuk, és csak olyan célok ellen, amelyek iránt legfeljebb közömbösen viselkednek – ellenkező esetben a lelkesítés automatikusan sikertelennek minősül.

Társai fellázításához a karakternek legalább 1 körön keresztül kell beszélnie hozzájuk (nekik pedig hallaniuk kell a karaktert), ez minden körben egy egyszerű cselekedetébe kerül. A beszéd végén a karakter tesz egy Meggyőzés képzettség-próbát.

A közönség a karakter iránt való viselkedésétől függően a következő módosítók járulnak a dobáshoz:

Lázítandó felek irántad való viselkedése	Módosító
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Segítőkész	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul a célhoz, a karakter próbájához a következő módosítók járulhatnak.

Lázítandó felek elfogultsága	Módosító
Közömbös cél	+0
Megvetett cél	+5
Utált cél	+10

Fellázított szövetségeseid képzettség-próbád eredményétől függően (az alábbi táblázat szerint) morál módosítót kapnak a TÉ-jükhöz, a képzettség-próbáikhoz és Mentális és Asztrális Ellenállásukhoz.

Képzettség-próba eredménye	Együttműködés módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

A hatás akkor veszi kezdetét, amikor a karakter befejezi lelkesítő beszédét, és ezután 1 percig (10 körig) tart minden egyes körért, amíg a lázító beszéd tartott – legfeljebb 1 óráig egy 6 perces beszéd után. Ez idő alatt a fellázított tömeg lázongását szinte lehetetlen leszerelni – minden erre irányuló próbához -10 módosító járul.

Hírnév

Előbb-utóbb minden Játékos Karakter szert tesz valamiféle közismertségre. Válhat belőle híres-neves hős, de hírhedt gonosztevő is. Bármelyik útra lépjen is, tetteinek híre elterjed, és valamilyen hatást fog gyakorolni azokra, akik már hallottak róla. A játékban ez a hatás bizonyos Karizma-alapú képzettség- és egyéb próbákhoz járuló módosítókban fog megmutatkozni.

Híresség vagy Hírhedtség

A karakter jelleme többnyire meghatározza, hogy híres, vagy hírhedt kalandozó válik-e majd belőle. A Halál jellemű karakterek nem valószínű, hogy híresek és megbecsültek lesznek valaha is az egyszerű nép szemében, ezzel szemben idővel hírhedtekké válnak. A hírhedtségnek is megvannak az előnyei, gyakran félelmet és azonnali behódolást vált ki. A karakter csak az egyik úton járhat – bár elképzelhető, hogy ami az egyik kultúrában csodálatot vált ki az emberekből, az valamely más területen rettegést szül, így elképzelhető, hogy a Toronban híresnek számító karakter Gianagban épp az ellenkező hatást válthatja ki az emberekből.

A Hírnév hatásai

A magas Hírnévvel bíró karakter könnyebben hat az emberekre – a Híres karakterrel elnézőbbek, barátságosabbak, adakozóbbak, a Hírhedttel szemben meghunyászkodóbbak, és jobban rettegnek tőle. A Hírnév azonban meg is nehezíthet bizonyos tevékenységeket. A karakterre egyből felfigyelnek, érkezésének híre hamar elterjed a városban, és rajongói (és esetleges ellenségei) részéről folyamatos zaklatásnak lesz kitéve.

A hírnevet pontokban mérjük. Ilyen pontokat csak a Kalandmester adhat a karakternek. Általában egy-egy sikeres kaland után ad ilyen pontot a Km, amikor a hőstettek híre elterjed az emberek között. Amennyiben senki sem szerez tudomást a karakter tetteiről, erőfeszítéseiről, úgy természetesen a hírnév sem növekedhet.

A karakter nem döntheti el, hogy mikor használja Hírnevét, és mikor nem. A módosítót a Km mindig alkalmazza, akár kedvező, akár kedvezőtlen az a karakternek. Minden olyan esetben, amikor a Hírnév kedvező hatással lehet bizonyos szociális képzettségek (Átverés,egyes Előadóművészetek, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy Meggyőzés) használatára, a Hírnév módosító értéke hozzáadódik a képzettség- vagy tulajdonság-próbához. Olyan esetek is vannak, amikor a Hírnév kedvezőtlenül befolyásol valamilyen tevékenységet, ilyenkor a Hírnév módosító értéke levonódik a karakter próbájából. Persze az is elképzelhető, hogy bármily híres vagy hírhedt legyen is a karakter, valamely NJK mégsem hallott róla, illetve ha hallott is, nem ismeri fel valamilyen okból – például ha a karakter álcázza magát, vagy ha az NJK nem látja, hallja jól (ezeket a KM feladata megítélni). Természetesen ilyenkor nem járul a próbákhoz a Hírnév módosító. És persze vannak olyan NJK-k is, akikre nincs hatással a karakter Hírneve, sőt olyanok is akadnak, akikből pont az ellenkező hatást váltja ki. Elképzelhető, hogy bizonyos területekre nem vagy csak kis mértékben jutott el a karakter híre – ilyenkor Hírneve itt nem, vagy csak csökkentett mértékben érvényesül.

A Hírnév módosító értéke a hősi tettek után kapott Hírnév pontok gyűltével nő (lásd 4-2-3. táblázat. Hírnév). A Km egy Hírnév pontot adhat a karakternek minden olyan tett után, amely kiemelkedően hősies (hírhedtség esetén ennek ellenkezője). A Km-nek nem árt azonban ügyelnie, hogy mennyi Hírnév pontot ad a karaktereknek – játékalkalmanként 1 pontnál ne nagyon adjon többet, ezt is inkább csak kiemelkedő alkalmakkor. Ellenkező esetben a karakter hatalma ugrásszerűen megnőhet, és a róla kialakult kép óriássá nőhet az emberek szemében. Ez olykor végzetes is lehet a karakterre nézve. Persze nem lehet a Hírnevet szorosan a szintekhez kötni – egy ország uralkodóját például valószínűleg összes alattvalója ismeri (vagy legalábbis hallottak már róla), még ha alacsony szintű is játéktechnikai szempontból.

4-2-3. táblázat. Hírnév

Hírnév	Ismertség	Hírnév módosító
0	Ismeretlen	±0
5	Kezdő kalandozó, néhányan hallottak már róla	+1
15	Ismert a faluban vagy városnegyedben	+2
30	Városszerte ismert	+3
50	Országszerte ismert	+4
75	Több országban is ismerik	+5
105	Bárhol hallhattak már róla	+6

a táblázat a megfigyelhető rend szerint folytatódik

Előfordulhat, hogy a Hírnév vagy a Hírhedtség módosító nem hozzáadódik, hanem levonódik egy képzettség dobásból. Ez olyankor fordulhat elő, amikor a karakter híre rossz irányban befolyásolja valakinek a reakcióját. Például egy neves gorviki orgyilkos Shadonban csak a legrosszabbra számíthat (máglya).

Mozgás és utazás

A karakterek meglehetősen sok időt töltenek azzal, hogy egyik helyről a másikra eljussanak. A Kalandmester határozza meg a játék tempóját, ő dönti el, hogy egy adott helyzetben fontos-e mérni a mozgásokat, azok sebességét. A mindennapi helyzetekben rendszerint nem szükséges és nem érdemes törődnöd a karakterek mozgásának mértékével. Ha a karakterek egy új városba érkeznek, és tesznek egy kis sétát, csak hogy megismerjék a helyet, nincs szükség arra, hogy tudjátok hány kört vagy percet emésztett fel a séta.

A játékban különböző léptékekben számoljuk a mozgást:
- **Taktikai mozgás:** harc közben (mértékegysége ynevi láb / kör)
- **Rövid távú mozgás:** egy terület felfedezése, (mértékegysége ynevi láb / perc)
- **Hosszú távú mozgás:** eljutni egyik helyről a másikra, (mértékegysége ynevi mérföld / óra)

A taktikai mozgást részletesebben a Harc fejezetben tárgyaljuk.

4-2-4. Táblázat: Sebesség és Távolság

Taktikai

Séta	Sebesség láb körönként
Kocogás	Sebesség x 2 láb körönként
Futás (x3)	Sebesség x 3 láb körönként
Futás (x4)	Sebesség x 4 láb körönként

Rövid távú

Séta	Sebesség x 10 láb percenként
Kocogás	Sebesség x 20 láb percenként
Futás (x3)	Sebesség x 30 láb percenként
Futás (x4)	Sebesség x 40 láb percenként

Hosszú távú (óránként)

Séta	Sebesség / 2 mérföld óránként
Kocogás	Sebesség mérföld óránként
Futás	-

Hosszú távú (naponként)

Séta	Sebesség x 4 mérföld óránként
Kocogás	-
Futás	-

A mozgások fajtái

A karakterek alapvetően három fajta mozgást végezhetnek – sétálhatnak, kocoghatnak vagy futhatnak. A különböző fajta mozgások sebességét a mozgás léptékének megfelelően a 4-2-4. Táblázat: Sebesség és Távolság mutatja.

Séta: A séta sietség nélküli, de határozott mozgást jelöl.

Kocogás: A kocogás sietős mozgást jelöl – ide tartozik az is, ha a karakter meggyorsítja lépteit. Ha a karakter kocogni akar, körönként két mozgás cselekedetet kell végrehajtania.

Futás (x3): A megterhelt vagy a nehéz vértet viselő karakterek futása tartozik ide. A futás teljes-körös cselekedet.

Futás (x4): A meg nem terhelt karakterek futása tartozik ide. A futás teljes-körös cselekedet.

Korlátozott mozgás

Útakadályok, rossz felszíni körülmények, vagy gyenge látási viszonyok akadályozhatják a mozgást. A kalandmester határozza az adott körülmény kategóriáját (lásd 4-2-5. Táblázat: Korlátozott mozgás). Ha valamely a mozgást gátló körülmény állna fenn, szorozd meg a karakterek alap sebességét a körülményből fakadó szorzóval (törtszám), hogy megállapítsd a tényleges sebességet. Például az a karakter, aki percenként rendesen 100 lábat tehetne meg sétálva, bozótosban csupán 50 lábat képes megtenni így.

Ha egynél több mozgást akadályozó körülmény állna fenn, a sebességet szorozd meg egymás után az összes felmerülő körülmény szorzójával. Például az a karakter, aki rendesen 100 lábat tehetne meg sétálva, sűrű aljnövényzetben, ködben csupán 25 lábat tehet meg így – a rendes sebességének negyedével haladhat csak.

4-2-5. táblázat. Korlátozott mozgás

Körülmény	Példa	Sebesség csökkenés
Közepes akadályok	Aljnövényzet	x3/4
Komoly akadályok	Sűrű aljnövényzet	x1/2
Nehéz terep	Csúszós, síkos	x1/2
Nagyon nehéz terep	Mély hó	x1/4
Rossz látási viszonyok	Sötétség, köd	x1/2

Taktikai mozgás

Harc során a taktikai léptéket alkalmazd, ahogy az a Harc fejezetben kifejtettük. A harc során a karakterek alapvetően nem sétálnak, inkább kocognak, vagy futnak. Az a karakter, aki mozog és mellette végrehajt valamilyen cselekedetet is (például támad egyet), lényegében siet körülbelül a kör felében, a másik felében pedig végrehajtja a másik tevékenységet. A rendszer szempontjából azonban ilyenkor úgy kezeljük, mintha sétálna

Helyi mozgás

Valamely terület felfedezése során a helyi mozgást alkalmazzátok – ilyenkor a mozgásegységeket percenként értjük.

Séta: A karakter gond nélkül sétálhat helyi léptékben.

Kocogás: A karakter általában gond nélkül kocoghat helyi léptékben. A Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban kocogni.

Futás: A karakter nem futhat akármennyi ideig – a Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban futni.

Hosszú távú mozgás

Ha a karakterek hosszú távolságot tesznek, alkalmazzátok a hosszú távú mozgást. A hosszú távú mozgást órákban vagy napokban mérjük. Egy nap alatt ebben az esetben 8 órányi tényleges utazási időt értünk.

Általánosságban szólva, a karakter feleannyi mérföldet tehet meg óránként a hosszú távú mozgás során, mint ahány lábat körönként megtehet taktikai mozgás során. Így egy karakter 10 láb sebességgel 5 mérföldet tud megtenni óránként – és így 40 mérföldet egy nap alatt, napi 8 órával számolva.

Séta: A karakter probléma nélkül sétálhat 8 órát. Ennél több gyaloglás megviselheti (lásd Erőltetett menet, alább).

Kocogás: A karakter nem kocoghat akármennyi ideig – a Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban kocogni.

Futás: Egy karakter nem futhat huzamosan hosszabb ideig. Amennyiben mégis futna, úgy időnként pihennie is kell – ezt a ciklikus futás-pihenés ritmust lényegében kocogásként értelmezzük.

Terep: A terep nagyban befolyásolja, hogy egy karakter mekkora távolságot képes megtenni egy óra vagy egy nap alatt (lásd 4-2-6. táblázat: Terep és Távolsági mozgás). Leggyorsabban országúton lehet utazni, ezt követi a gyalogút

(vagy ösvény). A vadonban lehet a leglassabban haladni. Az országút egyenes, jelentősebb, kikövezett utat jelent. A gyalogút tulajdonképpen egy keskeny országút. Az ösvény földes salakos út, amelyen csak libasorban lehet haladni, s nem előnyös olyan csapatoknak, akik járművekkel utaznak. A vadon olyan vad táj, melyen ösvények sem vezetnek.

4-2-6. táblázat: Terep és Távolsági mozgás

Terep	Országút	Gyalogút (ösvény)	Vadonban
Síkság	x1	x1	x1
Bozót, egyenetlen terep	x1	x1	x3/4
Erdő	x1	x1	x1/2
Dzsungel	x1	x3/4	x1/4
Mocsár	x1	x3/4	x1/2
Dombság	x1	x3/4	x1/2
Hegység	x1	x1/2	x1/4
Homoksivatag	x3/4	-	x1/2
Jég, hó	x1/2	x1/2	x1/4

Erőltetett menet: Naponta rendesen 8 órát gyalogolhatnak az utazók. A nap többi részét a táborhely felállításával és bontásával, pihenéssel és evéssel tölti.

A karakter képes napi 8 óránál többet is gyalogolni, ha erőltetett menetet végez. A 8 órán túl, minden órában a karakternek tennie kell egy Állóképesség próbát – a célszám 10, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikertelen, a karakter veszít d6 Fp-t. Ebből a sebzésből egészen addig nem képes a karakter felépülni, míg meg nem áll és nem pihen legalább 4 órát. Ha túlerőlteti magát, lehetséges, hogy a karakter addig gyalogol, míg eszméletét veszti.

Az egyéb sebességű mozgások (kocogás, futás) is lehetséges erőltetni a mozgást, még ha a karakter már ki is kocogta, futotta magát (lásd a Futás képzettség leírását, a Képzettségek fejezetben). Ilyenkor gyakoribb időközönként teendő az Állóképesség próba – kocogás esetén 10 percenként, Futás esetén körönként.

Utazás lóháton: A hátasok sebessége általában gyorsabb az elfszabásúakénál. Ettől eltekintve – vagy inkább emellett – rájuk is a fenti szabályok vonatkoznak. Mivel nagyobb méretükből adódóan több terhelést bírnak, és amúgy is hozzá szoktak az ilyen terheléshez, lovassal a hátukon is képesek futni vagy kocogni. Erőltetett menetre is bírhatóak.

Megterhelés

A karakterek sebességét jelentősen lelassíthatja, és cselekedeteiket akadályozhatja, valamint ki is fárasztHatja őket, ha túlságosan sok terhet kénytelen cipelni. Épp emiatt a karakterek általában nem hordanak sok terhet magukkal – amennyiben mégis sok felszerelést kell cipelniük, általában teherhordó hátasokat vezetnek magukkal.

Add össze a karaktered által viselt, cipelt felszerelések súlyát – az öltözéke, a vértje, pajzsa, fegyverei, a hátizsákjában tartott dolgok és minden egyéb súlyát. Minden karakternek az Erejétől függ, hogy mekkora súlyt bír el. Minden Erő értékhez három súly érték tartozik – ezek a könnyű, a közepes és a nehéz megterhelést jelölik (4-2-7. táblázat: Megterhelés). A táblázat használata értelemszerű: könnyű kategóriát meg nem haladó terhelés alatt a karakter könnyen terheltnek számít, az ezt meghaladó, ám a közepest el nem érő súly esetében közepes megterhelésűnek, stb.. Egy karakter sem cipelhet több súlyt, mint a nehéz megterhelés felső határa. A megterheltség miatt csökken a karakter sebessége, és sutábban mozog (lásd 4-2-9. táblázat: A megterhelés hatásai). Amennyiben a karakter vértet is visel (ennek súlya szintén beleszámít a karakter megterhelésébe), úgy az ügyesség módosító határát, az MGT-t, és a Futás szorzóját nem kell halmozni, csak a rosszabbik érték számít (a vértek értékéért lásd a vértek leírását, a Felszerelés fejezetben).

Ügyesség módosító: Ez mutatja meg, mennyire szab gátat a cipelt súly a karakter ügyességének. A karakter Ügyesség módosítója – amennyiben magasabb a táblázatban szereplő értéknél – erre az értékre csökken.

MGT: Mozgásgátló Tényező. A megterheltnek minősülő karakter ezt az értéket köteles levonni támadásaiból és a mozgással kapcsolatos képzettség-próbáiból (beleértve a lovaglást is).

Sebesség: Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. Közepes vagy nehéz megterhelés mellett a karakter lassabban képes csak mozogni, mint rendesen. Alapsebességét a megterheléstől függő szorzóval be kell szorozni, és lefelé kerekíteni a legközelebbi 2 lábig. Az így kapott eredmény számít a karakter alapsebességének, amíg a súlyt cipeli.

Futás: Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. Nehéz megterheléssel nehezebb futni. Futása sebességének kiszámolásakor a karakter a megterhelésétől függő értékkel szorozza be alapsebességét.

4-2-7. táblázat Megterhelés

Erő	Könnyű*	Közepes*	Nehéz*
1	1 font	2 font	3 font
2	2 font	4 font	6 font
3	3 font	6 font	9 font
4	4 font	8 font	12 font
5	6 font	12 font	18 font
6	8 font	16 font	24 font
7	10 font	20 font	30 font
8	12 font	24 font	36 font
9	14 font	28 font	42 font
10	17 font	34 font	51 font
11	20 font	40 font	60 font
12	24 font	48 font	72 font
13	28 font	56 font	84 font
14	32 font	64 font	96 font
15	36 font	72 font	108 font
16	40 font	80 font	120 font
17	45 font	90 font	135 font
18	50 font	100 font	150 font
19	55 font	110 font	165 font
20	60 font	120 font	180 font
21	66 font	132 font	198 font
22	74 font	148 font	222 font
23	86 font	172 font	258 font
24	102 font	204 font	306 font
25	120 font	240 font	360 font
26	140 font	280 font	420 font
27	160 font	320 font	480 font
28	185 font	370 font	555 font
29	215 font	430 font	645 font
30	245 font	490 font	735 font
31	280 font	560 font	840 font
32	320 font	640 font	960 font
33	370 font	740 font	1110 font
34	430 font	860 font	1290 font
35	490 font	980 font	1470 font
+10**	x4	x4	x4

* A táblázatban szereplő súlyig.

** Ha valamely teremtmény Ereje nagyobb 35-nél, keresd meg azt az Erő értéket 26 és 35 között, amelyiknek utolsó számjegye (egyesek) megegyezik az élőlény Erő értékének utolsó számjegyével. Az ebben a sorban található súlyértékeket annyiszor szorozd meg néggyel, ahányszor tízzel több a lény Erő értéke a táblázatban vizsgált értéknél.

Emelés és vonszolás

A karakter legfeljebb akkor a súlyt képes a feje fölé emelni, amekkora az ereje. Ennek a kétszeresét is képes a földről felemelni – akkora súllyal azonban csak vánszorogni tud. Ügyesség módosítója -5-nek számít, és sebessége az egyharmadára csökken (lefelé kerekítve a legközelebbi 2 lábig).

A földön általában legfeljebb akkora terhet tolhat, vagy húzhat a karakter, amennyi a nehéz terhelése határának az ötszöröse. Kedvező feltételek esetén (egyenletes felszín, sima tárgy) ez akár a duplájára is nőhet, míg rossz körülmények mellett (egyenetlen talaj, egyenetlen felszínű tárgy) akár a felére vagy még kevesebbre csökkenhet.

Nagyobb és kisebb élőlények

A Megterhelés táblázatban szereplő értékek Közepes méretű teremtményekre vonatkoznak. Nagyobb lények általában többet képesek cipelni, kisebb lények pedig csak kevesebbet – méret kategóriájuktól függően (lásd 4-2-8. Táblázat: Megterhelés és méret). A lény megterhelés határait be kell szorozni a méretétől függő szorzóval, és így kapjuk meg a tényleges megterhelés határait.

4-2-8. Táblázat: Megterhelés és méret

Méret	Megterhelés
Kolosszális	x16
Óriási	x8
Hatalmas	x4
Nagy	x2
Közepes	x1
Kicsi	x3/4
Apró	x1/2
Parányi	x1/4
Hangyányi	x1/8

Veszedelmek

Az alábbiakban néhány olyan dolgot tárgyalunk, amelyek veszélyt jelenthetnek a karakterekre. Az egyszerű emberek élete sem ment ezektől, a kalandozók azonban vonzzák a veszélyt – így a Kalandmester nem árt, ha átolvassa az alábbiakat.

Betegségek

Ynev egyes területein állandó veszélyt jelentenek a betegségek; néha egész városok, városrészek válhatnak járványok áldozataivá. A pusztító fertőzések leginkább a sűrűn lakott területek lakóit, a városokban élőket sújtják. Itt több ember kerül egymással kapcsolatba, s a felhalmozódott, fertőző hulladék elszállítása, összegyűjtése bizonyos településeken kevéssé, vagy egyáltalán nem megoldott. A szemét pedig remek táptalaj a betegségeket okozó, szemmel nem látható élőlényekre és különféle gombáknak. Tenyésznek benne járványt hordozó patkányok és egyéb apró állatok is. Fertőzést hordozhatnak még a különböző vérszívók, ha fertőzött lényből szívnak vért, s a kórokozókat továbbadják. Számtalan városlakó indul ilyenkor hosszú útra a kevésbé sűrűn lakott falvak, erdők felé. Ynev népeinek nagy része már találkozott járványokkal, s jól tudja, a legfontosabb a további terjedés meggátolása. A járványok áldozatait, személyes tárgyait – egyes helyeken még a házukat is – elégetik, így szándékozván megfékezni a kór elharapódzását.

Betegségek alatt azonban nem csak a tömegeket tizedelő járványokat értjük, hiszen a kalandozók életét is veszélyeztethetik különféle harapással, karmolással okozott fertőzések, s léteznek mágiaalapú kórságok is, melyek ráadásul természetes úton gyógyíthatatlanok.

4-2-9. táblázat: A megterhelés hatásai

Terheltség	Ügyesség módosító	MGT	Sebesség*	Futás
Közepes	+3	-3	x2/3	x4
Nehéz	+1	-6	x2/3	x3

* A karakter alapsebessége – és ezáltal összes mozgásának sebessége is – lecsökken. Az alapsebességet be kell szorozni a táblázatban szereplő szorzóval, és az eredményt lekerekíteni a legközelebbi 2 lábig.

Betegség típusa: A betegségek több típusát különböztethetjük meg, attól függően, hogy miképpen kerülhetnek a karakter szervezetébe – érintés, belégzés, emésztés, öröklődés, véráram, környezeti hatás vagy a mágia útján.

Hatás: Amikor valamely karakter valamilyen betegség hatásának van kitéve, a Km-nek a betegség Erősségét használva Erősség-próbát kell tennie a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – ellenállásával szemben. A betegséget az Erősség-próba sikerétől függően kapja el a karakter. Ha a karakter elkapta a betegséget, a karakternek a hatóidő leteltével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete. A betegség hatása az időtartamban meghatározott ideig tart.

Több hatás: Bizonyos betegségeknek több hatása is van. Ez esetben minden hatáshoz külön hatásfok tartozik, mindegyiknek saját időtartammal és hatóidővel bír. Egyes esetekben bizonyos hatások csak akkor érvényesülnek, ha valamely hatás szintén érvényesül, bizonyos esetekben a hatások egymástól függetlenül is létrejöhetnek – ez az egyes betegségek leírásából derül ki.

Gyógyulás: A karakter szervezete képes lehet legyűrni a betegségeket – akár magától, akár külső segítséggel, gyógyítás vagy mágia útján. Nem minden betegség küzdhető le mindegyik módszerrel – egyes betegségek pedig sehogyan sem. Természetes gyógyulás esetén a karakternek Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. Gyógyítás esetén a gyógyítónak Gyógyítás képzettség-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. A betegség leírásában kerül kifejtésre, hogy mikor lehet gyógyulás vagy gyógyítás próbát tenni, illetve, hogy a sikeres próba után még mennyi idő a karakter felépülése.

Betegségek leírása

A különféle betegségek leírása a következő mintát követi.

Betegség neve

Típus: *hogyan kaphatja el a karakter a betegséget – érintés, emésztés, belégzés, véráram útján. Ezt zárójelben követi a betegség Erőssége (milyen eséllyel kapja el a karakter a betegséget, és melyik ellenállással szemben kell az Erősség-próbát tenni).*

Hatás: *Milyen hatása van a betegségnek a karakterre – sikeres és sikertelen Erősség-próba esetén. Ezt zárójelben követi a Hatóidő (mennyi idő alatt fejti ki a betegség a hatását – azonnali vagy lappangó, azaz meghatározott időegység), a Hatásfok (mekkora a hatás célszáma, és melyik tulajdonsággal kell ez ellen próbát tenni), valamint a hatás Időtartama (mennyi ideig tart a hatás – azonnali, meghatározott időegység, maradandó).*

Gyógyulás: *Miképpen lehet képes a karakter leküzdeni a betegséget – természetes gyógyulás, gyógyítás vagy mágia útján. Ezt zárójelben követi a gyógyulás vagy gyógyítás próba célszáma.*

Bizonyos betegségeknek több hatása is lehet, különböző hatóidőkkel, időtartamokkal és Erősségekkel

Ezután a betegség leírása következik. Itt kerülnek kifejtésre az ide vonatkozó esetleges különleges szabályok is.

Példabetegségek

Íme néhány, a fentiek alapján kidolgozott, Yneven létező betegség.

Burjánhalál

Típus: Belégzés (Erősség 20 – Fizikai)

Hatás: Sebződés, Tulajdonságok csökkenése (lappangó – 12 óránként; hatásfok 15 – Állóképesség; azonnali illetve maradandó)

Gyógyulás: Mágia (20)

A rendkívül ritka, mágikus eredetű betegséget az Elátkozott Vidék egyes területeinek gonosz kipárolgásai okozzák. Olyan istenektől elhagyott helyek ezek, melyeket minden állat és egyéb környékbeli lény ösztönösen elkerül. Igazi veszedelem tehát csak a külhoniakat fenyegeti; mire ők megérzik a veszélyt, a betegség már befészkelte magát szervezetükbe. A fertőzéshez a párát be kell lélegezni, ami után azonnal dobható az Erősség-próba a karakter Fizika ellenállása ellen. Ez megmutatja, megfertőzte-e a betegség a párolgás közelébe került élőlényt, vagy sem. Ha igen, az áldozat egész testén és testében kisebb-nagyobb daganatok, ömlenyek keletkeznek, melyek teljesen véletlenszerűen, egyszer felszívódnak, máskor felhasadnak. A szervezet sejtjei elfajzottá válnak. Ezt követően a karakternek 12 óránként Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik 1d6 Ép-t. Ha a próba sikertelen, az Ép sebzés mellett a karakter veszít 1d3 pontot valamely testi tulajdonságából (Erő, Ügyesség vagy Állóképesség). Ez a csökkenés maradandó, amíg a karakter ki nem gyógyul a betegségből – azután a rendes ütemben gyógyul vissza. A betegség elleni egyetlen ismert, hatásos ellenszer a mágia: a papok gyógyító varázslatai.

Vérsápadás

Típus: Belégzés (Erősség 15 – Fizikai)

Hatás: Tulajdonságok csökkenése, Kimerültség (lappangó – 12 óránként; hatásfok 15 – Állóképesség; maradandó)

Gyógyulás: Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

Ez a csúf járvány Dél-Ynev egyes városaiban szedte áldozatait két-háromszáz évvel ezelőtt. A betegség gyorsan megfertőzött egész városrészeket is, sokszor halállal is végződhetett a megfelelő ellátás hiánya miatt. Fertőzéskor a vér oxigént szállító vértestjei károsodnak, a vér színe megváltozik, a bőr színe súlyos esetben sárgás árnyalatot is felvehet. A betegek fáradékonnyá, álmataggá válnak. Ha a betegséget elkapta, a karakternek 12 óránként Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter kimerültnek számít. Ha a próba sikertelen, a karakter kimerültnek számít, és emellett veszít 1 pontot valamennyi testi tulajdonságából (Erő, Ügyesség vagy Állóképesség). Ez a csökkenés maradandó, amíg a karakter ki nem gyógyul a betegségből – azután a rendes ütemben gyógyul vissza. A kimerült állapot is maradandó, amíg a betegséget le nem küzdi a karakter – amennyiben a karakter valamely más okból is kimerültnek számítana, elcsigázottá válik. Természetes gyógyulásra a karakter naponta dobhat próbát, és Gyógyítással is naponta egyszer lehet próbálkozni. A gyógyulást elősegíti a Kékharmatból főzött tea, ami +4 módosítót ad a próbákra. Segít még az állandó pihenés és a test melegen tartása (például nagy takarókkal) – a pihenés +3-at, a melegen tartás további +1-et ad a dobásra.

Ghrom-kór

Típus: Véráram (Erősség 15 – Fizikai)

Hatás: Ügyesség csökkenése (lappangó – 5 kör; hatásfok 10 – Állóképesség; maradandó)

Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)

Egy sivatagi ragadozó harapása okozza e betegséget. A kór a kéz idegeit támadja meg, s tönkreteszi annak finom, pontos mozgathatóságát. A betegség szinte alig jár fájdalommal, a kéz inkább csak nehezen mozgathatóvá és rosszul irányíthatóvá válik. Miután elkapta a Ghrom-kórt, a karakternek Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a betegségnek egyelőre nincs hatása. Ha a próba sikertelen, a karakter veszít 2 pontot az Ügyesség tulajdonságából, valamint ezen felül -1 módosítót kap az összes kézügyességgel kapcsolatos próbájához. Ezt követően naponta újabb Állóképesség próbát kell tenni, hogy a karakter állapota tovább romlik-e. Sikeres próba esetén az állapot nem változik, sikertelen próba esetén viszont az Ügyesség tovább romlik, és a módosító is további -1-gyel nő. Természetes gyógyulásra a karakter naponta dobhat próbát, és Gyógyítással is naponta egyszer lehet próbálkozni. A gyógyulást nagyban elősegíti a tüskés böröszke leveléből főzött tea, melynek gőzébe kell tartani a kezet, s így a vonatkozó próbákra +4 módosítót ad.

Mérgek

Ynev világán is léteznek az emberi egészséget károsító anyagok. Ezek növényi vagy állati eredetű, esetleg különleges ásványokból készített keverékek, porok, párlatok. Okozhatnak kisebb gyomorégést éppúgy, mint azonnali halált. Ezeket az ártalmas, természetben előforduló vagy művi úton előállított anyagokat nevezzük összefoglaló néven méregnek.

A hozzáértők az efféle szereket különböző módokon csoportosítják: leggyakrabban hatásuk vagy alkalmazásuk szerint, néha összetevőik eredete, mennyisége, netán ára alapján.

Az étel- és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat, hatóidejük néhány perctől néhány napig terjed. A hatás általában rosszullét, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek tartoznak ebbe a csoportba, általában por vagy folyadék formában készülnek. Előnyűk a biztos hatás – hátrányuk, hogy bizonyos előkészületeket igényelnek

A fegyverméreg a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása többnyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kelt. A fegyvermérgek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A légmérgek gázok, végletekig finommá őrölt porok avagy porlasztott folyadékok, amelyek belégzéssel kerülnek az áldozat szervezetébe. Nehezen kezelhetőek, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók – néhány esetben mégis ez a járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglényegesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak, és igen gyorsan

hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítása igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú méregkeverő képes rá, és egy alkimista segítségét is igénybe kell vennie.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik Működésűk igen összetett, több lépcsőben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet méreg az ételben és az italban, de csak az esik áldozatul, aki mindkét méreg hatásában részesül – a házigazda, pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan ölő mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a méreg ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenméreg, az áldozat meghal, noha a valódi méreg talán évekkel azelőtt került a testébe.

Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni. Kivétel ez alól a kontaktméreg, minthogy az fegyverre is kenhető, és ételbe, italba is keverhető.

Méreg típusa: A mérgek több típusát különböztethetjük meg, attól függően, hogy miképpen kerülhetnek a karakter szervezetébe – érintés, belégzés, emésztés vagy a véráram útján.

Hatás: Amikor valamely karakter valamilyen méreg hatásának van kitéve, a Km-nek a méreg Erősségét használva Erősség-próbát kell tennie a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – ellenállásával szemben. A méreg az Erősség-próba sikerétől függően aktiválódik a karakter szervezetében. Ha a méreg hat a karakterre, a karakternek a hatóidő leteltével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete. A méreg hatása az időtartamban meghatározott ideig tart.

Több hatás: Bizonyos mérgeknek több hatása is lehet. Ez esetben minden hatáshoz külön Erősség-érték tartozik; mindegyik saját időtartammal és hatóidővel. Egyes esetekben bizonyos hatások csak akkor érvényesülnek, ha valamely hatás szintén érvényesül, bizonyos esetekben a hatások egymástól függetlenül is létrejöhetnek – ez az egyes mérgek leírásából derül ki.

Többkomponensű mérgek: Egyes mérgek több komponenssel, azaz több alkotóelemmel bírnak, amelyek a célpont szervezetében állnak össze. Az ilyen mérgeknek komponensenként eltérő típusa lehet. A méreg hatóideje akkor veszi kezdetét, amikor az összes komponens összeállt. Amennyiben nem sikerül az összes komponenst a célpont szervezetébe juttatni, bizonyos idő elteltével az egyes komponensek kiürülhetnek a szervezetből – ha az adott méreg leírása másként nem rendelkezik, ez körülbelül egy hét alatt megy végbe.

Gyógyulás: A karakter szervezete képes lehet legyűrni a mérgeket – akár magától, akár külső segítséggel, gyógyítás vagy mágia útján. Nem minden méreg küzdhető le mindegyik módszerrel – egyes mérgek pedig sehogyan sem. Természetes gyógyulás esetén a karakternek Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. Gyógyítás esetén a gyógyítónak Gyógyítás képzettség-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. A méreg leírásában kerül kifejtésre, hogy mikor lehet gyógyulás vagy gyógyítás próbát tenni, illetve, hogy a sikeres próba után még mennyi idő, míg a karakter felépül.

Savak: A savakat lényegében a mérgek egy szűk csoportjaként értelmezhetjük – általában érintés típusúak, a hatóidejük azonnali, a hatásuk pedig fizikai.

Mivel azonban azáltal okoznak komoly sebeket, hogy a karakterhez érnek, attól függően, hogy a karakter mekkora felületen érintkezik velük, a sebzés jelentősen megnőhet. Amennyiben a karakter teljesen elmerül a savban, a sav leírásában feltüntetett sebzés tízszeresét szenvedi el – hogy a karakter milyen mértékben érintkezik a savval, a Km dolga megítélni.

Mérgek leírása

A különféle mérgek leírása a következő mintát követi.

Méreg neve

Típus: hogyan kerül be a méreg a karakter szervezetébe – érintés, emésztés, belégzés, véráram útján Ezt zárójelben követi a méreg Erőssége (milyen eséllyel mérgeződik a karakter, és melyik ellenállással szemben kell az Erősség-próbát tenni).

A többkomponensű mérgeknek komponensenként eltérő bekerülési módja lehetséges.

Hatás: Milyen hatása van a betegségnek a karakterre – sikeres és sikertelen Erősség-próba esetén. Ezt zárójelben követi a Hatóidő (Mennyi idő alatt fejti ki a méreg a hatását – azonnali vagy lappangó, azaz meghatározott időegység), a Hatásfok (mekkora a hatás célszáma, és melyik tulajdonsággal kell ez ellen próbát tenni), valamint a hatás Időtartama (mennyi ideig tart a hatás – azonnali, meghatározott időegység, maradandó).

Gyógyulás: Miképpen lehet képes a karakter leküzdeni a mérget – természetes gyógyulás, gyógyítás vagy mágia útján. Ezt zárójelben követi a gyógyulás vagy gyógyítás próba célszáma.

Bizonyos mérgeknek több hatása is lehet, különböző hatóidőkkel, időtartamokkal és Erősségekkel

Ezután a méreg leírása következik. Itt kerülnek kifejtésre az ide vonatkozó esetleges különleges szabályok is.

Sötétség

Éjszakai látással, infralátással vagy ultralátással rendelkező karakterek és szörnyek láthatnak olyan környezetben is, ahol az ezekkel nem rendelkezők teljesen vaknak számítanak. A fáklyákat, lámpásokat kiolthatja egy váratlan szélroham, huzat, ilyenkor a rendes láttással bírók (például az emberek) igen nagy hátrányba kerülhetnek és – ameddig a környezet nem változik olyan módon, hogy újra képesek látni – lényegében vaknak számítanak. A különböző különleges látások között is vannak persze eltérések. Tekintsük most át ezeket röviden:

Éjszakai Látás: Az eme látással rendelkező karakterek szeme képes a legcsekélyebb fényhez is alkalmazkodni, ezáltal a képesség szinte tökéletes látást biztosít számukra éjszakánként. Az éjszakai látással bírók fényforrás hiányában (például a föld mélyén, egy épület belsejében stb.) ugyanúgy megvakulnak, mint az emberek. (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

Infralátás: Az infralátás képességgel rendelkezők képesek az élőlények teste által kibocsátott hő alapján tájékozódni. Az infralátás hozzávetőlegesen 50 lábnyi látótávot képes nyújtani, az ennél távolabb eső hőfoltok már kivehetetlen alakzatokká folynak össze a karakter szeme előtt (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

Ultralátás: Csupán egyes ősfajokra jellemző, nagyon ritka képesség. Az ultralátással rendelkező karakter a normál látótávolságáig sötétben is tökéletesen lát, éppúgy, mintha nappal lenne (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

A vakságnak a következő következményei vannak:

- A vak lények nem képesek olyan harci – és sok más egyéb – képességek használatára, amelyek precizitást igényelnek, és a látásra alapulnak (ilyen többek között az Orvtámadás).
- A vak lények sebessége a felére csökken, továbbá nem futhatnak és rohamozhatnak.
- Minden ellenfél teljes takarással bír a vak lénnyel szemben, így annak 50% tévesztési esélye van harcban. Ezen felül meg kell tippelnie, hogy hol található megtámadni kívánt ellenfele, és csak akkor támadhat rá, ha sikeresen tippelt. Ha nem tippeli meg ellenfele hollétét, egy, a fenyegetett területén belül található, véletlenszerűen kiválasztott mezőre támad. Távolsági támadások, varázslatok és pszi alkalmazások esetében a karakter egy véletlenszerűen meghatározott irányban adja le támadását, és az első abba az irányban eső célpontra fejti ki hatását.

Példamérgek

Íme néhány tipikus ynevi méreg.

Álomkenőcs

Típus: Érintés (Erősség 15 – Fízikai)

Hatás: Émelygés (lappangó – 2 kör; hatásfok 20 – A karaterő; 15 perc)

Gyógyulás: Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

Émelygést vagy bódulatot okozó szer. Kontaktméreg, azaz elég bőrfelületre juttatni, de ételbe, italba nem keverhető. Valószerű álmokat s látomásokat okoz, ezért boszorkányok gyakran használják jósálmokhoz. Egyes vidékeken – így főleg A basziszban – boszorkányok állítják elő maszlagból. A méreg egy adagja 3 ezüst. A legcélszerűbb idegméregnek neveznünk. Hatása gyors, és rövid ideig tart. A méreg aktiválódása után 2 körrel a karakternek A karaterő próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódultnak számít, ha sikertelen kábultnak – mindkét hatás 15 percen keresztül tart. Túl gyakori használata kábítószer-függőséget okozhat. A karakter a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a méreg hatása véget ér.

Él-Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpió)

Ételméregként

Típus: Emésztés (Erősség 25 – Fízikai)

Hatás: Sebződés (azonnali; hatásfok 30 – Állóképesség; azonnali)

Gyógyulás: -

Fegyverméregként

Típus: Véráram (Erősség 25 – Fízikai)

Hatás: Émelygés, Ájulás (azonnali; hatásfok 30 – Állóképesség; maradandó – fél óra)

Gyógyulás: Természetes (30), Gyógyítás (30) Mágia (30)

Homokszerű, sárgás por, vagy hasonló színű, vizes oldat. Egy adagja 15 aranyba kerül. Igen erős kínméreg, az emésztőrendszerre hat. A méreg aktiválódása után a karakternek Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a méreg ételméregként került a szervezetébe, a karakter sikeres próba esetén 2d10 Ép-t sebződik, sikertelen próba esetén haldokolni kezd, és 3 körön belül meghal. Ha a méreg fegyverméregként került a szervezetébe, a karakter sikeres próba esetén kábultnak számít, sikertelen próba esetén eszméletét veszti. A karakter eszméletlen vagy kábult állapotának gyógyításával a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a méreg hatása véget ér. Az ételméregként ható Fekete Skorpió méreg hatása végleges, az elszenvedett Ép sebzést a szokásos ütemben gyógyulja vissza a karakter.

Kenderfű

Típus: Belégzés (Erősség 25 – Fízikai)

Hatás: Sebződés (lappangó – 1 perc; hatásfok 20 – A karaterő; maradandó – 1 óra)

Gyógyulás: Természetes (20), Gyógyítás (20) Mágia (20)

Légiméreg, ami egy főleg kenderlevélből és édes dohányból álló keverék elégetésével állítható elő. Ynev egyes területein pipából, kábítószerként is szívják. Egy adagja 1 aranyba kerül. Az idegrendszerre hat, hatása gyors, és közepes ideig tart. A méreg aktiválódása után 1 perccel (10 kör) a karakternek A karaterő próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódultnak számít, ha sikertelen elalszik, lényegében eszméletét veszti – mindkét hatás 1 órán keresztül tart. A bódult áldozat számára megszűnik a külvilág, csak saját, lebegésszerű álomvilága marad. Túl gyakori élvezete függőséget vált ki. A karakter a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a méreg hatása véget ér.

- A karakter készületlennek számít, ellenfelei pedig +2 módosítót kapnak az őt célzó támadásaikra (mintha láthatatlanok lennének).
- A vak karakter Keresés próbáihoz -4 módosító járul, valamint az Erő és az Ügyesség tulajdonságokon alapuló próbáira is – beleértve azokat, amelyekből általában levonódik a vértek MGT-je. A vak karakter összes olyan próbája automatikusan sikertelen, amelyikben a látás fontos szerepet játszik.
- A sötétségtől vak teremtmények nem használhatnak olyan varázslatokat, pszi diszciplínákat, képességeket vagy támadásokat, amelyekhez látás szükségeltetik, vagy valakinek a szemébe kell nézniük.
- A sötétségtől elvakított teremtmények körönként tehetnek egy Hallgatózás képzettség-próbát, hogy megállapíthassák a körülöttük elhelyezkedők helyzetét (a célszám ezek Lopózás képzettség-próbájának eredménye). Ez a próba nem számít cselekedetnek. Amennyiben a próba sikeres, a teremtmény megállapíthatja az ellenfél körülbelüli helyzetét – szinte lehetetlen pontosan megállapítani a helyet. Ha a Hallgatózás-próba eredménye legalább 20-szal meghaladja a célszámot, akkor a teremtmény képes pontosan meghatározni a másik által elfoglalt mezőt – azonban az még ekkor is teljes takarásban van előle.
- A vak karakterek megpróbálkozhatnak körbetapogatózni, hogy megtalálják a számukra nem látható lényeket. Egy egyszerű cselekedet keretében a karakter két szomszédos mezőt tapogathat ki – ehhez közelharci érintő támadást kell tennie. Amennyiben a mezőben valóban tartózkodik lény, akkor a támadása 50%-os tévesztési eséllyel bír. Ha a támadás így is sikeres, a karakter sikeresen kitapogatta a mezőt elfoglaló lényt, és meghatározta annak pillanatnyi helyzetét (ha azonban elmozdul, nyomát veszti).
- Amennyiben egy vak teremtményt egy számára nem látható lény sikeresen eltalál, a vak karakter pontosan megtudja a támadó pillanatnyi helyét. Amennyiben a támadó elérése nagyobb 2 lábnál, vagy távolsági fegyverrel támad, úgy a helyét nem lehet pontosan megtudni, csak körülbelül betájolni az irányát.
- A Szaglás faji képességgel rendelkező karakterek és szörnyek automatikusan észlelik a hozzájuk 2 lábnál közelebb állók jelenlétét és irányát akkor is, ha nem látják őket.

Zuhanás

Amikor a karakter leesik vagy leugrik valahonnan, a zuhanás következményeképp súlyosan megsebesülhet, sőt gyakran meg is halhat. Minden 2 lábnyi zuhanás d10 Ép sebzést okoz – a sebzés nem lehet több mint 20d10.

A karakter a földet érésekor tehet egy Akrobatika képzettség-próbát. Ha a próba értéke legalább 15, az első d10 sebzés nem a karakter Ép-iből, hanem az Fp-iből vonandó le. Minden 5 pontért amennyivel a próba értéke 10-et meghaladja, egy újabb d10 sebzése váltható Ép-ből Fp-vé.

Amennyiben a karakter maga ugrik, vagy dönt úgy, hogy leesik, az első 2 láb magasságért nem sebződik egyáltalán, valamint +5 módosítót kap az Akrobatika képzettség-próbájához.

Ha valamilyen puha felületre esik a karakter, +5 módosítót kap az Akrobatika képzettség-próbájához.

Vízbe esés: Amennyiben a karakter legalább 4 láb mely vízbe, vagy valamilyen hasonló közegre esik, a zuhanás magassága a sebzés szempontjából 4 lábbal kevesebbnek számít, és az Akrobatika próbához +10 módosító járul. Ezen kívül amennyiben a karakter maga ugrik, vagy dönt úgy, hogy esik a vízbe, a zuhanás magassága a sebzés szempontjából további 4 lábbal kevesebbnek számít, és az Akrobatika próbához is további +10 módosító járul.

Zuhanó tárgyak

A zuhanáshoz hasonlóan, a lezuhanó tárgyak is komoly sebeket okozhatnak. A sebzés meghatározásához figyelembe kell venni a tárgy tömegét és a zuhanás magasságát. Minden 100 font tömeg d10 Ép sebzést okoz, amennyiben legalább 2 lábnyit zuhan. A magasság szintén növeli a sebzést; minden

további 2 láb +1d10 sebzést okoz a kezdeti 1d10 fölött – bármely tárgy azonban legfeljebb 20d10 sebzést okozhat, bármily nehéz legyen, és bármily magasról essen is.

100 fontnál könnyebb tárgyak is okoznak sebzést, de csak akkor, ha magasabbról zuhannak alá.

Lezuhanó tárgyak sebzése táblázat használata: A táblázat megmutatja, hogy egy adott tömeggel rendelkező tárgynak milyen magasból kell leesnie, hogy legalább d10 sebzést okozzon.

4-2-10. táblázat: Lezuhanó tárgyak sebzése

Tárgy tömege	Zuhanás magassága
51-100 font	4 láb
26-50 font	8 láb
16-25 font	12 láb
6-15 font	16 láb
3-5 font	20 láb
1/4-2 font	24 láb

Amennyivel lejjebb szerepel a zuhanó tárgy kezdő magassága a táblázatban a minimális sebzéshez szükségesnél, annyiszor +1d10 sebzést okoz. Negyed fontnál könnyebb tárgyak nem okoznak sebzést, bármilyen magasról is zuhanjanak le (bizonyos esetekben a Km ilyenkor is meghatározhat sebzést).

Fagyás

A nagyon hideg környezet komoly veszélyt jelent a legtöbb élőlény számára. Bizonyos hőmérséklet alatt a védtelen áldozat Fájdalomtűrés-pontjai csökkenni kezdenek. Az ilyen módon elvesztett Fájdalomtűrés-pontokat csak akkor kezdheti el visszanyerni, ha valamilyen módon sikerül visszaállítania a normális testhőmérsékletét. Amennyiben a hideg miatti sebződéstől elájulna, attól a pillanattól kezdve már az Ép-iből veszít a továbbiakban.

Ha a karakter valamilyen öltözékkel, vagy egyéb módon nem védi magát a hidegtől (5 fok alatt) a Km óránként tesz egy Erősség-próbát a karakter Fizikai ellenállásával szemben – a hideg Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik 1d6 Fp-t.

Nagyon hideg időben (-20 fok alatt), a Km-nek 10 percenként kell a próbát megtennie. Megfelelő, téli ruházatot viselő karakterek ellen azonban ilyenkor is csak óránként egyszer kell dobnia.

Szélsőségesen hideg környezetben (-30 fok alatt) a karakter 1 Ép-t sebződik körönként, valamint a Km-nek percenként kell megtennie a fent vázolt Erősség-próbát, amely ha sikeres, a karakter 1d6 Fp-t is veszít. Akik ilyenkor fémvértet viselnek, hozzáfagyhatnak a saját páncéljukhoz.

A karakter alkalmazhatja Túlélés képzettségét, hogy kedvező módosítókat kapjon ez ellen a próba ellen – ezt másokra is kiterjesztheti (lásd a Túlélés Képzettség leírásában). Amennyiben a karakter vastag, meleg ruhát visel, +4 módosítót kap a Fizikai ellenállásához a fenti erősség-próbák ellenében.

A hosszabb ideig, nagy hidegben tartózkodó karakterek fagyási sérüléseket szenvedhetnek, és testük erősen lehűl – ilyenkor Fp-ik számától függetlenül, kimerültnek számítanak (ha amúgy is kimerültnek számítanának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes hidegtől elvesztett Fájdalomtűrés-pontját visszanyerte.

A jég hatásai: Jégen álló, mozgó karakterek sebessége lefeleződik, valamint Akrobatika és Egyensúly próbáik célszámaihoz +5 módosító járul. Hosszabb ideig tartó jéggel való érintkezés esetén a szélsőségesen hideg környezet hatásai lépnek életbe.

Égés

A nagyon forró környezet komoly veszélyt jelent a legtöbb élőlény számára. Bizonyos hőmérséklet felett a védtelen áldozat Fájdalomtűrés-pontjai csökkenni kezdenek. Az ilyen módon elvesztett Fájdalomtűrés-pontokat csak akkor kezdheti el visszanyerni, ha valamilyen módon sikerül visszaállítania a normális testhőmérsékletét. Amennyiben a forróság miatti sebződéstől elájulna, attól a pillanattól kezdve már az Ép-iből veszít a továbbiakban.



Ha a karakter valamiképp nem védi magát a melegtől (30 fok felett) a Km óránként tesz egy Erősség-próbát a karakter Fizikai ellenállásával szemben – a meleg Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik 1d6 Fp-t.

Nagyon meleg időben (45 fok felett), a Km-nek 10 percenként kell a próbát megtennie. Megfelelő kellékekkel, napernyővel rendelkező karakterek ellen azonban ilyenkor is csak óránként egyszer kell dobnia.

Szélsőségesen forró környezetben (60 fok felett) a karakter 1 Ép-t sebződik körönként, valamint a Km-nek percenként kell megtennie a fent vázolt Erősség-próbát, amely ha sikeres, a karakter 1d6 Fp-t is veszít. Akik ilyenkor fémvértet viselnek, azokat megégetheti a saját páncéljuk.

A karakter alkalmazhatja Túlélés képzettségét, hogy kedvező módosítókat kapjon a próbák ellen – ezt másokra is kiterjesztheti (lásd a Túlélés Képzettség leírásában). Amennyiben a karakter vastag, meleg ruhát visel, -4 módosítót kap a Fizikai ellenállásához a fenti erősség-próbák ellenében.

A hosszabb ideig, nagy forróságban tartózkodó karakterek sérüléseket szenvedhetnek, és testük erősen felhevül – ilyenkor Fp-ik számától függetlenül, kimerültnek számítanak (ha amúgy is kimerültnek számítanának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes forróságtól elvesztett Fájdalomtűrés pontját visszanyerte.

Forró víz: A forró víz 1d6 Sp sebzést okoz. Ha a karakter teljesen a forró vízbe merült, akkor a sebzés körönként 10d6 – attól függően, hogy a karakter mennyire merül a vízbe, a Km ezt csökkentheti. A Km-nek Erősség-próbát kell tennie a karakter Fizikai ellenállásával szemben, az erősség a víz kőfokától függ – 50 foknál 5, és ez 10 fokonként 1-gyel nő. Ha a próba magasabb a karakter Fizikai ellenállásánál, a sebzés az Ép-iből vonódik le, ha nem, akkor az Fp-iből.

Meggyulladás: Az égő olaj, tábortűz vagy a mágikus tüzek lángra lobbanthatják a karakter ruháit, haját, vagy akár egyéb felszereléseit is (az azonnali hatóidejű varázslatok azonban nem képesek erre, olyan rövid ideig léteznek). Hogy ezt elkerülje, a karakternek tennie kell egy Ügyesség próbát – a célszám általában 12, de ez attól függően változhat, hogy a tűz mennyire veszi körül a karaktert, illetve a karakter mennyire van kitéve a meggyulladás veszélyének. Ha haja vagy ruházata tüzet fog, a karakter sebződik 1d6 Fp-t. Ezt követően minden körben tennie kell egy Ügyesség próbát – ha ez sikertelen, a karakter újabb 1d6 Fp sebzést szenved el, ha sikeres a tűz kialszik (az első sikeres próba után a tűz kialszik, és nem kell újabb próbákat tenni).

A lángra lobban ruhák vagy felszerelés azonnal kialszik, ha a karakter vízbe ugrik, például beleveti magát egy tóba. Ha nincs elegendő víz a közelben, más eszközök is segíthetnek. Földön hemperegve, vagy ruhákkal csapkodva a lángoló részeket a karakter újabb Ügyesség-próbára jogosult, ezúttal +4 módosítóval.

Azok a szerencsétlenek, akiknek a felszerelési tárgyai kapnak lángra, tárgyanként kötelesek Ügyesség-próbát tenni (célszám 12) – sikertelen próba esetén az éghető tárgyak 1d6 Sp-t sebződnek körönként, míg el nem oltják őket.

A füst hatásai: Ha valamely karakter sűrű füstöt lélegez be, a Km-nek körönként tennie kell egy Erősség-próbát – a füst Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha az Erősség-próbán többet dob, mint a karakter Fizikai ellenállása, a karakter köhög és fuldoklik abban a körben. Ha a karakter egymás után két körben is fuldoklik, a második körben sebződik 1d6 Fp-t.

A füst elhomályosítja a látást – mindazok, akiket a füst elfed, feles takarásban vannak (20% tévesztési esély).

Éhezés és szomjazás

Normális körülmények között egy Közepes méretű karakternek legalább 4 pint iható folyadékra és fél font élelemre van szüksége naponta (Kicsi méretű karakterek ennek az felével is beérik). Meleg, száraz éghajlaton a fenti folyadékmennyiségnek a kétszeresére, háromszorosára is szükség van a kiszáradás elkerüléséhez.

A karakter egy-másfél napig bírja a szomjazást következmények nélkül. Ezután minden egyes órában Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie – a célszám az első órában 10, és ez minden további próbánál 1-gyel nő. Amikor a karakter elvét egy próbát, 1d6 Fp sebzést szenved el.

Egy karakter három napig bírja étel nélkül – ekkor az éhség még csupán egyre erősebb kényelmetlen érzést okoz. Ezután minden egyes nap Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie – a célszám az első nap 10, és ez minden további próbánál 1-gyel nő. Amikor a karakter elvét egy próbát, 1d6 Fp sebzést szenved el.

Az így elvesztett Fp-k csak akkor térnek vissza, ha a karakter ételt és italt vesz magához – még mágikus gyógyítással sem gyógyíthatóak. Azok a karakterek, akik éhség, vagy szomjúság okán sebződtek Fp-ik számától függetlenül, kimerültnek számítanak (ha amúgy is kimerültnek számítanának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes éhségtől vagy szomjúságtól elvesztett Fájdalomtűrés-pontját visszanyerte.

A víz veszélyei

Nyugodt, nyakmagasságnál alacsonyabb vízben való gázoláshoz természetesen nem szükséges semmilyen próba. Nyugodt vízben való úszáshoz 10-es célszám ellen kell Úszás képzettség-próbát tenni. Képzett úszók ilyenkor használhatják a Tízes szabályt is. (Nem szabad elfelejteni, hogy a páncélok – csakúgy, mint a nehéz felszerelések – nagyon megnehezítik az úszást, lásd az Úszás képzettség leírásánál).

A sebes sodrású víz már komolyabb veszélyeseket hordoz. Ilyenkor a karakternek Úszás képzettség-próbát kell tennie 15-ös célszám ellenében. Ha a próba sikeres, a karakter 1d4 Fp-t sebződik (1d10 Fp-t, ha kövek és zúgók fölött sodródik). Ha a próba sikertelen, a karakternek egy újabb próbát kell tennie, ami ha sikertelen, a karakter elsüllyed, és fuldokolni kezd (lásd a Fuldoklás leírását). Természetesen nem csak vízben fulladhat meg valaki, homokban, finom porban, vagy akár búzában is bekövetkezhet hasonló végzet.

Nagyobb mélységekben a víz új arca tárul fel – nagyon kevés teremtmény képes itt megélni, vagy egyáltalán rövidebb ideig túlélni is. A mélységben tökéletes sötétség uralkodik, melyben szinte lehetetlen tájékozódni. Az Éjszakai látás nem működik, és az Infralátás is csak 2 láb távolságig hat. Az Ultralátás továbbra is a megszokott módon működik. A víznyomás ilyen mélységben már roncsoló erejű, percenként 1d6 Életerő-pontnyi sebzést okoz minden 30 lábnyi mélység. A karakternek percenként Állóképesség próbát kell tennie; amelyik percben sikeres, a karakter nem sebződik – a célszám az első alkalommal 10, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő.

A nagyon hideg víz percenként 1d6 Fp sebzést okoz a karakternek.

Fuldoklás

A karakter az Állóképesség tulajdonsága értékének kétszeresével megegyező számú körig képes visszatartani a lélegzetét. Ezután Állóképesség próbát kell tennie10-es célszám ellen, hogy továbbra is vissza tudja tartani a lélegzetét. A próbát minden körben meg kell ismételnie, és a célszám minden további próbánál 1-gyel nő. Amint a karakter elvéti a próbáját, azonnal fuldokolni kezd. Ezután, az első körben elveszti az összes még meglévő Fp-jét, a második körben az összes még meglévő Ép-jét, és haldokolni kezd. Amennyiben a fuldoklás oka még ekkor sem szűnik meg, a karakter a harmadik körben meghal.

Lassú fulladás: Egy 3 láb élhosszúságú, kocka alakú, lezárt szobában körülbelül 6 órára elegendő levegő van egy Közepes méretű teremtmény számára. Miután ezt elhasználta, a karakter fertályóránként veszít 1d6 Fp-t. Minden további Közepes méretű karakter, vagy akár fényforrás (ilyen lehet egy fáklya például) jelentősen lecsökkenti a fenti időtartamot.

A Kicsi méretű karakterek ötödannyi levegőt igényelnek, mint a Közepes méretűek.

Csapdák

A csapdákat két nagyobb csoportba sorolhatjuk: lehetnek mechanikus, avagy mágikus természetűek. A mechanikus csapdák közé tartoznak a vermek, az aláomló falrészek, a vízzel megtelő termek, a falból előugró éles pengék, és bármi más, ami mechanikus úton működik. Mechanikus csapdát a Játékos Karakter is készíthet, amennyiben sikeres Mesterség (csapdakészítés) képzettség-próbát tesz (a részletekért lásd a Csapdák készítése részt, alább, és a képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

A mágikus csapdákat két további nagy csoportra oszthatjuk; az egy bizonyos varázslatot tartalmazó csapdákra, és a mágikus eszközöket használókra. A mágikus eszközöket alkalmazók – ahogyan rengeteg varázstárgy is – mágikus hatást gyakorolnak, amikor egy szerencsétlen aktiválja őket.

A varázslat csapdák nem mások, mint varázslatok, melyek csapdaként is működhetnek (a tűzvarázslók varázstára több ilyet is tartalmaz például.). Ahhoz, hogy ilyet alkalmazhassunk, szükségünk van egy varázshasználó szolgálataira, aki képes a szóban forgó varázslat alkalmazására – ő lehet egy játékos karakter is, vagy egy felbérelt varázstudó. A mágikus csapdákkal majd egy későbbi kiegészítőben foglalkozunk, így itt nem is térünk ki rájuk részletesen.

Mechanikus csapdák

A kalandok során gyakran előfordulhat, hogy a karakterek olyan helyre hatolnak be, miket halálos mechanikus csapdákkal szereltek fel. A csapdákat elsősorban elhelyezésük, az aktiválódásukhoz szükséges körülmények, rejtettségük, az általuk okozott sebzés alapján osztályozhatjuk. Azok a csapdák, melyek nyilakat lőnek ki, pengéket zúdítanak áldozatukra, avagy másfajta fegyverzetet működtetnek, támadódobást tesznek – TÉ-jüket a csapda felépítése határozza meg.

Azok, kik sikeres Észlelés képzettség-próbát tesznek, észreveszik az egyszerű mechanikus csapdákat még annak működésbe lépése előtt (egyszerű mechanikus csapdának minősülnek például a hurkok, a drótakadályok elszakítása által működésbe lépő eszközök, avagy a vermek).

A kifejezetten jól elrejtett, avagy nagyon összetett szerkezetű csapdákat (melyek 21, avagy afeletti nehézségi szinttel bírnak az Észlelés próba szempontjából), a Hatodik érzék nevezetű pszi diszciplínával, avagy rendkívül magas Észlelés képzettséggel lehet észrevenni. Az összetett csapdák olyan aktiválási mechanizmusokkal rendelkezhetnek, mint például lépések alatt benyomódó kőlapok, ajtókkal összekötetésben lévő szerkezetek, a légáramlás változásaira érzékeny, vagy a falak rezgéseire reagáló masinériák.

A csapdák alkotórészei

Minden csapda – legyen akár mechanikus, akár mágikus – rendelkezik az alábbi játéktechnikai összetevőkkel: aktiváló szerkezet milyensége, visszaállítási módozatok, az Észlelés képzettség-próba célszáma, Támadó Érték (avagy Erősség érték), az általa okozott sebzés mértéke, illetve az általa kiváltott hatás, és nehézségi fok.

Kioldás

Egy csapda aktiváló mechanizmusa határozza meg, hogy a csapda milyen módon lép működésbe.

Helyhez kötött: Az ilyfajta csapdák akkor sülnek el, ha az áldozat egy bizonyos helyre lép (például egy besüllyedő kőlapra).

Érintés: Az ilyfajta csapdák akkor sülnek el, ha az áldozat hozzáér egy bizonyos helyhez.

Matatás: Az ilyfajta csapdák akkor sülnek el, ha az áldozat valamilyen tevékenységet végez a megfelelő helyen, megfogja (például, ha megpróbál kinyitni egy zárat, elfordít egy kart).

Hatókör: Az ilyesfajta csapdákhoz nem szükséges meghatározott helyen tartózkodni, elengedő, ha valaki belép hatósugarukba. Mindez azt is jelenti, hogy az ilyen csapdákat a repülő, lebegő lények is aktiválhatják, szemben a helyhez kötött szerkezetekkel.

Időzített: Az ily módon működő csapdák bizonyos időközönként aktiválódnak.

Visszaállítás

Ez határozza meg, hogy a csapdát miként lehet újra készenlétbe állítani, miután aktiválódott.

Egyszeri: Az elsülés után a csapda használhatatlanná válik; újra kell alkotni, hogy ismét működjön.

Javítás: A szerkezet megsérül aktiválása során, ám javítás után ismét használható. Ilyenkor egy Mesterség – Csapdaállítás próbát kell tenni a csapda elkészítéséhez szükséges célszám ellen. A nyersanyag költség egyötöde a csapda elkészítéséhez szükségesnek. A javítás idejének kiszámításához ugyanazokat a számításokat kell alkalmazni, mint a csapda elkészítéséhez.

Kézi: Ahogy, hogy újra készenlétbe helyezzük a csapdát, valamilyen módon az alaphelyzetbe kell állítani a szerkezetet. Ilyfajta megoldással rendelkezik a legtöbb mechanikus csapda. Egy csapda újbóli „élesítése" többnyire csupán egy percet vesz igénybe.

Automatikus: Elsülése után a csapda újra működésképes, vagy azonnal, vagy bizonyos idő eltelte után.

Elkerülés (opcionális elem)

Ha egy csapda készítője továbbra is át kíván haladni azon a területen, ahol a csapdát elhelyezte, jól teszi, ha beépít egy elkerülési mechanizmust, mely egy időre ártalmatlanná teszi a csapdát. Az időleges deaktiváló módozatok általában mechanikus csapdák esetében használatosak; a varázslatcsapdák többnyire beépített megoldásokkal bírnak, mik révén a varázshasználó képes elkerülni őket.

Kapcsoló: A kapcsoló elfordításával deaktiválható a csapda.

Zár: A beépített zár kinyitása általában 30-as célszám ellen tett Zárnyitás képzettség-próbát igényel.

Rejtett kapcsoló vagy zár: A rejtett kapcsoló vagy zár felfedezése általában 25-ös célszám ellen tett Észlelés képzettség-próbát igényel.

Észlelés és Hatástalanítás

A készítő határozza meg a mechanikus csapdák észleléséhez (Észlelés képzettség) és ártalmatlanításához (Mesterség – Mechanika) szükséges célszámot.

Mechanikus csapdák: Az alap célszám 20. Ennek emelése, vagy csökkentése befolyásolja a csapda költségeit (lásd 4-2-13. táblázat, Költségmódosítók a mechanikus csapdák esetén), és esetlegesen a nehézségi fokot (lásd 4-2-11. táblázat, Nehézségi fok módosítók mechanikus csapdák esetén).

Erősség

Egy csapda többnyire vagy támadást intéz, avagy Erősség-próbát „dob" a kalandozók valamely ellenállása ellen. Néha mindkettőt alkalmazza (pontosabban a kalandmester), avagy egyiket sem (lásd az automatikus találat opciót). A csapda TÉ-je megegyezik az Erősségével. Esetenként a csapda Erőssége határozza meg azt a célszámot, amelynek ellenében a karaktereknek próbát kell tenniük, hogy elkerüljék a hatást – ilyenkor a célszám a csapda Erőssége + 10.

Amennyiben egy csapdának több hatása is van, ezek külön Erősség értékekkel rendelkezhetnek.

Vermek: Ezek olyan gödrök, amelyekbe a karakterek beleeshetnek, és ennek hatására sebződnek. Három alapvető veremtípust különböztethetünk meg: a fedetlent, a fedettet, és a szakadékokat. A vermek és szakadékok által jelentett akadályokat a Mászás és Ugrás képzettség, illetve különböző mágikus módszerek révén lehet leküzdeni. A fedetlen vermek elsősorban arra szolgálnak, hogy megakadályozzák a karaktereket egy bizonyos helyen való áthaladásban, ámbár sok bosszúságot és kínt okozhatnak azok számára, akik a sötétben beléjük esnek, és megnehezíthetik a közelükben folyó közelharcot. A fedett vermek jóval veszélyesebbek. Egy sikeres Észlelés képzettség-próbával fel lehet ugyan fedezni őket, de csak abban az esetben, ha a karakter alaposan körbeszimatol a helyszínen, mielőtt megpróbálna áthaladni rajta. Az a kalandozó, aki gyanútlanul rásétál a vermet fedő vékony álcára, még tehet egy Akrobatika képzettség-próbát (vagy Ügyesség próbát) – a célszám általában 20, de persze attól is függ, hogy milyen messze van kapaszkodó, illetve mennyire jár már a verem fölött a karakter. Ha a karakter éppen futott, amikor a veremre lépett, a célszám 20-szal nő. A verem álcázása lehet egyszerű is (szőnyegek, holmi szemétkupacok – szalma, levelek, ágak) vagy lehet trükkösebb is (a padló részének tűnő süllyesztő). Egy ilyesfajta süllyesztő egy bizonyos súly hatására nyílik meg (általában mintegy 25-40 ynevi font hatására). Az igazán furfangos csapdakészítők gyakran úgy készítik el a süllyesztőt, hogy az visszazáródjon kinyílta után, és így bezárja az aláhulló karaktert. Az ilyesfajta süllyesztők kinyitása éppoly nehéz, mintha egy átlagos ajtót próbálnánk kinyitni, és egy Erő tulajdonság-próbát igényel 13-as célszám ellenében.

A veremcsapdák nemegyszer komiszabb dolgokat kínálnak az aljukon található kemény talajnál. Az agyafúrt és gátlástalan csapdakészítő karókat, veszélyes lényeket, vizet, savat, sőt talán még lávát is készíthet az aláhulló balfácánok fogadására. A veremkarók tőrként sebeznek, 10-es Támadó Értékkel rendelkeznek, és +1 sebzést módosítót kapnak a zuhanás minden 2 lábja után (ez maximálisan +5 lehet). Amennyiben az előrelátó csapdakészítő többet is a verem aljára helyezett, az aláhulló áldozat d4 karó sebzését szenvedi el. Ez a sebzés hozzáadódik a zuhanás által okozotthoz.

Néha veszedelmes bestiák várják áldozataikat a vermek alján. Könnyen lehet, hogy a csapdakészítő helyezte őket ide, esetleg maguk is véletlenül zuhantak a verembe (ez esetben persze szegény párák éhen halnak bizonyos idő eltelte után).

Nagyon veszélyes lehet egy második csapda a verem alján – csapda a csapdában. A szerencsétlen aláhulló áldozat által aktivált csapda a zuhanástól már sérült, felkészületlen karakteren fejti ki a hatását.

Távolról támadó csapdák: Ezek a szerkezetek tüskéket, nyílvesszőket, dárdákat, vagy hasonlókat lőnek ki áldozataikra. A csapda Támadó-értékét készítője határozza meg. Egy ilyen csapdát oly módon is el lehet készíteni, hogy egy visszacsapó íjhoz hasonlóan működjön – azaz a kilövő mechanika révén Erő bónusz járuljon sebzéséhez.

Közelharci támadást végző csapdák: Olyan megoldások tartoznak ide, mint például a falból előugró pengék, avagy a mennyezetről aláhulló kövek. Ebben az esetben is a készítő határozza meg a csapda Támadó-értékét.

Hatás

Egyszerűen megfogalmazva, a csapda által kiváltott hatás az, ami a csapda elsülése után az aktiválóval történik. Ez többnyire sebzés, avagy valamilyen varázslat hatásának formájában jelentkezik, bár elképzelhetőek különleges esetek is.

Vermek: A vermekbe hullás következményeként a karakter zuhanás sérülést szenvedhet el (lásd a Zuhanás leírását, a Kalandmesterek Könyvében). A verem alján a következő dolgok várhatják az áldozatokat:

Veremkarók: Úgy a legegyszerűbb kezelni őket, mintha a verem alján található tőrök lennének. 10-es Támadó Értékkel rendelkeznek, és +1 sebzést módosítót kapnak a zuhanás minden 2 lábja után (ez maximálisan +5 lehet). Az aláhulló áldozatok d4 darab sebzését szenvedik el. A karók sebzése nem adódik hozzá a csapda átlagos sebzéséhez (lásd alább).

A verem alja: Ha a karók helyett valami más vár az aláhullókra, érdemes úgy kezelni a helyzetet, mintha egy különálló csapdáról lenne szó (lásd Összetett csapdák alább).

Távolról támadó csapdák: A sebzés mértéke minden esetben az alkalmazott lövedék típusától függ; esetenként akár Erő módosító is járulhat a sebzéshez.

Közelharci csapdák: A sebzés mértéke itt a felhasznált fegyverektől függ. Az aláhulló kövek esetében akkora zúzó sebzést rendelsz a csapdához, amekkorát csak kívánsz, ám tartsd észben, hogy a csapda újbóli használatához köveket a helyükre kell emelni. A közelharci csapdák esetében is lehet számolni a sebzéshez járuló Erő módosítóval.

Varázscsapdák: A szóban forgó varázslat hatását produkálják. Ilyenkor esetleg Erősség-próba tehető – éppúgy, ahogy az adott mágiaformánál meghatároztuk.

Különleges esetek: Néhány csapda egyéb hatásokkal rendelkezik, például az áldozat egy vízzel teli verem esetében megfulladhat, avagy mérgek hatásának lehet kitéve. Az Erősség-próbák és az okozott sebzés mértéke a csapdakészítő által alkalmazott anyagtól, méregtől függ. Ezek közé tartoznak az alábbi anyagok:

Alkimista anyagok: A mechanikus csapdák különleges anyagokat tartalmazhatnak, mint például az alkimista tűz, vagy egyes savak. Ezek egy része varázslatszerű hatással rendelkezhet.

Gáz: Az ilyen csapdák esetében a belélegzett mérgező légben rejlik a veszély. Az ilyen csapdák általában automatikusan hatnak, és késleltetett hatásúak (lásd alább).

Folyadékok: Az olyan csapdákat tárgyaljuk itt, melyek esetében fennáll az elsüllyedés és fulladás veszélye. Az ilyen csapdák általában automatikusan hatnak, és késleltetett hatásúak (lásd alább).

Méreg: A mérget alkalmazó csapdák veszélyesebbek, mint társaik. Csak a sérülés által véráramba jutó, a kontakt- és a légmérgek alkalmasak csapdák számára. Néhány csapda egyszerűen csak a méreg sebzését okozza. Mások távolsági, avagy közelharci támadást is intéznek.

A csapdák egyéb jellemzői

Néhány csapda a fentieken kívül egyéb jellemzőkkel is rendelkezhet, amik még veszélyesebbé tehetik.

Több célpont: Az ilyen csapdák több karakterre is képesek hatni egyszerre.

Automatikus találat: Amikor egy egész fal rád omlik, nem sokat ér gyorsaságod – nincs hova ugrani. Egy ilyen fajta csapda nem rendelkezik Támadó Értékkel, és Erősség-próbát sem kell tennie, hatása azonban többnyire késleltetett. A legtöbb gázt, vagy folyadékot használó csapda ide tartozik.

Késleltetett hatás: Az az idő, amely a csapda elsülése és a sebzés kifejtése közt telik el.

Érintő támadás: Mindez azokra a csapdákra vonatkozik, amelyeknek csupán egy sikeres érintő támadásra (legyen az távolsági avagy közelharci) szükséges a találathoz.

Csapdák megtervezése

A mechanikus csapdák megtervezése során egyszerűen válaszd ki azokat az elemeket, melyeket szeretnéd, hogy a csapda tartalmazzon.

A csapdák Nehézségi Foka

A csapda Nehézségi Foka (NF) segít meghatározni, hogy az adott csapda milyen szintű karakterek számára milyen nehéz kihívást jelent (részletekért lásd az Események leírását, a Kalandmesterek Könyvében).

A csapda Nehézségi Fokának megállapításához először ki kell számolni a csapda Nehézségi értékét. Add hozzá a csapda alap az egyes alkatrészek nehézségi értékeit (lásd a táblázatokat lejjebb).

A Nehézségi értékből kiszámolható a csapda elkészítésének célszáma (Mesterség – Csapdaállítás), amit a karakternek meg kell dobnia a csapda elkészítéséhez.

A mechanikus csapdák alap Nehézségi értéke 0. Ha a végleges érték 0 vagy kisebb, a minimális nehézségi érték legalább 1.

Összetett csapdák: Ha egy csapda valójában kettő vagy több részből áll, melyek nagyjából ugyanarra a területre hatnak, minden csapda NF-jét külön állapítsd meg.

Összetett, egymástól függő csapdák: Ha egy csapda kioldása függ az előzőétől (mint például ha kikerülheted a második csapdát, ha nem indítottad be az elsőt), akkor minden csapdát különállóként kell kezelni.

4-2-11. Táblázat: Mechanikus csapdák Nehézségi Foka

Összesített Nehézségi érték	Csapda Nehézségi Foka
1-3	A
4-6	B
7-9	C
10-12	D
13-15	E
16-18	F
19-21	G
22-24	H
25-27	I

4-2-12. Táblázat: Mechanikus csapdák nehézségi értéke

Alkatrészek, jellemzők	Nehézségi érték
Észlelés célszáma	
15 vagy kisebb	-1
16-20	±0
21-25	+1
26-30	+2
további +5-önként	további +1
Hatástalanítás célszáma	
15 vagy kisebb	-1
16-20	±0
21-25	+1
26-30	+2
további +5-önként	további +1
Erősség	
0 vagy kisebb	-2
1-5-	1
6-10	±0
11-15	+1
16-20	+2
21-25	+3
Hatás	
Átlagos sebzés	7 pontonként +1*
Egyéb hatás	+5 vagy afölött
Egyéb alkotóelemek	
Veszélyes anyag (mérgek, alkímiai anyagok, stb.)	+ 5-20 (a hatástól függően)
Automatikus találat	+5
Folyadék	+5
Több célpont	+1
Támadás késleltetése 1 körig	+3
Támadás késleltetése 2 körig	+2
Támadás késleltetése 3 körig	+1
Támadás késleltetése 4 vagy több körig	-1
Támadás érintéssel	+1

* Az egy támadással okozott átlagos sebzés osztva 7-tel, és a legközelebbi értékre kerekítve

Összetett, egymástól független csapdák: Ha kettő vagy több csapda egymástól függetlenül működik (mint például ha a második csapda kioldása nem függ az elsőétől), az NF-jük is külön számít az Események megtervezésekor.

Mechanikus csapdák ára

A mechanikus csapdák kiinduló ára 1 ezüst. Ezt növeld az alkotóelemek ármódosítóival (lásd 4-2-13. Táblázat: Mechanikus csapdák ármódosítói), melyeket a csapda tartalmaz. A végső ár az így módosított alapár. A mechanikus csapdák minimum ára 10 réz. Ehhez járulnak az esetleges felmerülő extra kiadások.

Többszörös csapdák: ha egy csapda két vagy több csapdából áll, külön-külön állapítsd meg mindegyik árát, majd add össze az értékeket. Ez érvényes az egymástól függő és az egymástól független csapdákra egyaránt.

4-2-13. Táblázat: Mechanikus csapdák ármódosítói

Alkotóelem	Ármódosító
Kioldás típusa	
Helyhez kötött	-
Hatókör	+1 ezüst
Érintés	-
Matatás	-50 réz
Időzített	+1 ezüst
Visszaállítás típusa	
Egyszeri	-50 réz
Javítás	-20 réz
Kézi	-
Automatikus	+50 réz (0, ha a csapda időzített kioldású)
Elkerülés típusa	
Kapcsoló	-
Zár	+10 réz
Rejtett kapcsoló	+20 réz
Rejtett zár	+30 réz
Észlelés	+ (célszám – 20) x 10 réz
Hatástalanítás	+ (célszám – 20) x 10 réz
Erősség	+ Erősség x 10 réz
Hatás	
Sebzés	fegyvernek megfelelően
Sebzés módosító	+ 50 réz x módosító
Egyéb alkotóelemek	
Automatikus találat	+1 ezüst
Késleltetet hatás	+1 ezüst
Több célpont	-
Veszélyes anyag (mérgek, alkímiai anyagok, stb.)	Veszélyes anyag ára*
Verem	+10 réz 2 láb mély 2x2 láb alapterületenként

* Amennyiben a csapda automatikus visszaállítású, egyes alapanyagok elhasználódhatnak, így ilyenkor az ilyen alapanyagok többszöröséről érdemes gondoskodni

Egyszerű csapdák

Íme néhány példa csapda.

Egyszerű nyílcsapda

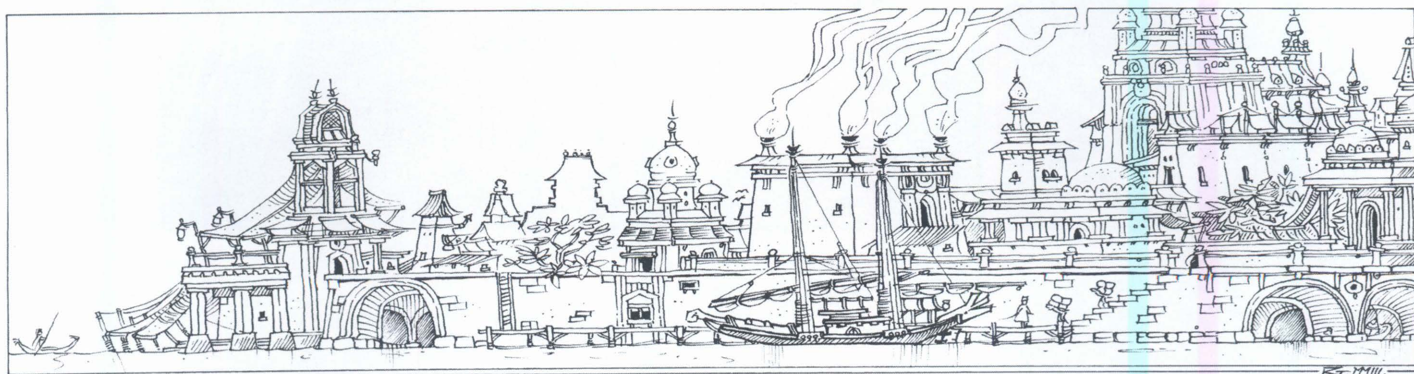
NF: A
Költség: 2 ezüst
Kioldás: helyhez kötött
Visszaállítás: kézi
Elkerülés: -
Észlelés célszám: 20
Hatástalanítás célszám: 20
Erősség: 10 (Té)
Hatás: 3 darab nyílvessző (d6 Sp, Té: +10)

A tűket kilevő csapda egyszerűbb fajtája. Csak három lövedéket lő ki, de azokat nagy pontossággal. A lövedék (vessző) mérete csak a csapdába szerkesztett nyílpuska méretétől és gyártmányától függ, s a sebzést is ez határozza meg.

Álcázott veremcsapda

NF: B
Költség: 2 ezüst 80 réz
Kioldás: helyhez kötött
Visszaállítás: kézi
Elkerülés: -
Észlelés célszám: 25
Erősség: 10 (Akrobatika próba célszáma: 20)
Hatástalanítás célszám: 20
Hatás: 6 láb mély 2x2 láb alapterületű verem (zuhanás sebzés)

Az aktiválás hatására meghatározott nagyságú és mélységű verem nyílik a padlóban. Ez nem csak egyszerű veremcsapdával lehetséges, mert érzékelővel a leomló terület sokkal nagyobb lehet, esetleg más helyen nyílhat meg, mint ahol az érzékelőket elhelyezték. A csapda sebzése a zuhanás hosszúságának függvénye. Előfordulhat, hogy a verem nem üres. Hatékonyabb, ha karókkal – legyen az fa vagy fém – tűzdelik tele. A verem aljában szörnyek tanyázhatnak; bizonyos vidékeken lávatóval is számolni kell. A továbblépés csak ötlet és lehetőség kérdése. A lávató például azért különösen kedvelt, mert túlélésére eddig senki sem tudott használható módszert kidolgozni.







Belső kasztok és nem játékos karakterek

Belső Kasztok és Nem Játékos Kasztok

A belső-kasztokba tartozó karakterek félelmetes hatalmak birtokosai, vagy saját jogukon, vagy a mögöttük álló nagy erejű szervezet miatt (de még valószínűbb, hogy mindkettő okán). Játéktechnikai szempontból Ynev legjelentősebb egyéniségei közül sokan egyes belső-kasztok tagjai, igen illusztris társaságba kerül hát a felvételt nyerő Játékos Karakter. Mindamellett egyáltalán nincs könnyű dolga, szigorú követelményeknek kell eleget tennie, mind játéktechnikai, mint Ynev világának szempontjából.

A belső-kasztok sok esetben az „átlagos" kalandozó-kasztoktól eltérő játékstílust kívánnak meg, ami nagy kihívás mint a játékosok, mint a KM számára. Ezért is kerültek ezek a kasztok a Kalandmesterek könyvébe; a mesélőnek kell eldöntenie, hogy használni kívánja-e a belső-kasztokat a játék során, illetve hogy azokat milyen szinten kívánja alkalmazni: a kalandozók ellenfeleiként csupán, avagy megengedi a játékosoknak, hogy ők is válogassanak a belső-kasztok közül.

Amennyiben így dönt, érdemes jól felkészülnie azokra az időkre, amikor a karakterek a belső-kasztok tagjai lesznek. Óriási erők birtokába juthatnak így, ami alaposan megváltoztathatja az erőviszonyokat – akárhogy is, a karakterek lassan hatalmi tényezőkké válnak Yneven -, és a belső-kasztok sok olyan kötöttséggel járhatnak, amik alapvetően megváltoztatják a játék menetét. A Kalandmesternek eddig is sok figyelmet kellett fordítania Ynev megelevenítésére, arra, hogy élő, lélegző, lüktető világot formáljon, ám erőfeszítéseit tovább kell fokoznia. A részletes háttér kidolgozása rendkívül fontos lehet, hisz egy tolvajherceg karakternek úgy van igazán értelme, úgy tudja kihasználni a lehetőségeket, ha egy szervezet tagjaként, majd vezetőjeként tevékedik, és eme szervezet felépítése, megtervezése – avagy akár az Aranykör lovagrend felépítése, megtervezése – nem kis munka.

Ez az egyik oldal. Másrészről a belső-kasztok révén nem csupán a játékosok, de a mesélő lehetőségei is többszörösükre nőnek; egész világrészek sorsát eldöntő háborúk, életre-halálra menő politikai játszmák, Ynev legveszélyesebb tájaira vezető küldetések; a belső-kasztok nagy segítséget nyújthatnak ezek megjelenítésében.

Amennyiben a KM engedélyezi a belső-kasztokat a játékosok számára (és miért ne tenné, ha elég felkészültnek érzi magát és csapatát), javasoljuk, engedje nekik elolvasni ezt a fejezetet. Miután a belső-kasztokba kerülésnek komoly követelményei vannak, érdemes már a karakteralkotás során tisztábban lennie a játékosnak a vágyott belső-kaszt követelményeivel – arról nem is beszélve, hogy a kalandoknak is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter elérhesse célját, avagy legalábbis próbálkozhasson vele.

Az alábbiakban Ynev jellegzetes belső-kasztjai közül tárgyalunk néhányat. A bőséges példák alapján a KM maga is megpróbálkozhat ilyenek kidolgozásával, és természetesen a későbbi kiegészítőkben is több belső-kaszt fog megjelenni.



Az Aranykör Lovagja

A lovagok többsége inkább lovagtársai nyeregből való kiütésében jeleskedik, nem a magas tudományokban. Egy lovagnak illik ugyan ismerni a betűvetést, és megszólalni is tudnia kell előkelő társaságban, ám jóval fontosabb számára a kopjavívás.

A pyarroni Aranykör-lovagrend azonban különlegesnek számít Ynev lovagi rendjei közt. Tagjai általában paplovagok, de akadnak köztük egyszerű lovagok is. A Rend sorsa Pyarron sorsával kapcsolódik egybe; Selmo bajtársa, Elorand gyűjtötte maga köré az elsőket, a Krad hitére tért egykori godoni lovagokat. Ők kezdték a munkát, ám hamar követőkre találtak. A későbbi évszázadok során a rendnek kulcsszerepe volt a pyarroni hit rohamszerű elterjesztésében az egész kontinensen; hasonlóan oly sok más pyarroni gyökerű lovagrendhez, ők is szent kötelességüknek érezték a gyengék védelmét, ám eszközeik nem csupán a fegyverekre korlátozódtak.

Úgy tartották és tartják, hogy az igazi gyengeség mindig belül rejlik: nem más, mint a tudatlanság, mi a belőle következő dolgokkal együtt (félelem, gyűlölet) felfalja a személyiséget. Az Aranykör lovagjai a tudás lángját vitték el a barbárságba, babonaságokba süllyedt Északra, a kontinens minden szegletét bejárták, bő kézzel osztogatva kincseiket: a világos gondolkodást, a tudásvágyat, a nyitott elmét.

Az általuk megkezdett munkát folytatták a térítők, és a legtöbb helyen termékeny talajra hullott Krad lovagjainak tanítása. A térítések nagy kora mára lezárult, és a Rend feladata is megváltozott valamelyest. Nem a tudás terjesztése, hanem annak összegyűjtése áll érdeklődésük középpontjában. Minden lovagnak Ynevet kell járnia, ősi könyvek, iratok után kutatva, avagy Krad felszentelt papjait kell segíteniük veszélyes küldetéseikben. A felhalmozott tudás felhasználása kapcsán eltérő vélemények vívnak csatát a renden belül. Többek szerint a hosszú évezredek alatt felhalmozott tudás jelentős része túl veszélyes, azt biztonságban kell tartani, meg kell őrizni titkaikat. Mások a Rend eredeti céljára emlékeztetnek; a parlagon heverő tudás semmit sem ér, értéke használatában rejlik, mondják. A két fő alapvetés közt egyensúlyi helyzet jött létre: a Rend jóval kevésbé titkolódzó, mint sok, az Aranykör lovagjaihoz képest szánalmas tudásanyagot felhalmozó varázslórend, ám így is igen alaposan megválogatják, kiknek nyitják meg könyvtáraikat – elsődleges szempont a kérelmező hitének szilárdsága.

L-0. (Aranykör Lovag)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+0	+1	Lovagi Életmód, Tapasztalt Utazó, Tekintély +1
2	+2	+3	+0	+2	Választott Tudomány
3	+3	+3	+1	+2	Csatakiáltás, Tekintély +2
4	+4	+4	+1	+3	Rang I., Krad Kegyeltje
5	+5	+4	+1	+3	Fogadalom, képesség
6	+6	+5	+2	+3	Rang II., Tekintély +3, Szféra – Kisebb
7	+7	+5	+2	+4	Csapatok Irányítása, Képesség
8	+8	+6	+2	+4	Rang III., Szféra – Kisebb
9	+9	+6	+3	+5	Tekintély +4, képesség
10	+10	+7	+3	+5	Rang IV., Szféra – Választott

A Rend két körre tagozódik, egy külsőre és egy belsőre. Ynev legtöbb isteni védelem alatt álló lovagrendjétől eltérően csak azok lehetnek a belső kör tagjai, kik saját képességeik révén szerezték tudásukat, nem uruk hatalmából. A közönséges Aranykör lovagok közül így csak azok léphetnek a rend belső köreibe, akik lovaggá avatásuktól kezdve teljességgel a szabályzat és Krad tanításai szerint élnek, s továbbra sem éreznek indíttatást, hogy a szakrális mágiát is igénybe vegyék józan eszük és kardjuk mellett. A számára igazán kedveseknek később Krad maga adományozza kegyét. Tagjai mindent elkövetnek, hogy minél szélesebb körű tapasztalatokat szerezzenek Ynev legtávolabbi tájairól is. Életük egyetlen óriási küldetés, melynek során olykor visszatérnek valamelyik rendházukba, hogy elbeszéljék tudósaiknak tapasztalataikat. A mesterek száma nem kötött, mindig a legidősebb veterán a Rend vezetője. Színük a fehér és az arany; jelképük aranyban pompázó gyűrű. Ezt viselik mind hófehér pajzsukon, mind azonos színű, hosszú köpönyegük hátán. Kedvelik a hatalmas, fehér méneket. Nagymesterük, a Krad kegyelméből több ezer esztendős Elorand a Város pusztulásakor vesztette életét a Kráni Tizenhármakkal vívott varázspárbajban. Annak idején Ó-Pyarron megalapításakor ő tette le a rend központjának, a Fellegvárnak alapköveit is. A város pusztulása után az Aranykör-lovagrend a Larmaron-hegységben felépített sasfészkébe – az Arany Citadellába – húzódott vissza, és azóta sem választott magának új nagymestert.

Elméletileg nem csak a Rend lovagjainak, hanem a paplovagoknak is megvan a lehetőségük, hogy Aranykör Lovagokká váljanak. Ám ez igen ritka esemény, hiszen a lovagok nem gyakorolják a szakrális mágiát, ha küldetéseik során veszélybe kerülnek, csak tudásukra és fegyvereikre hagyatkoznak.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Aranykör Rend Lovagja belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Kyr-vérű
Alap TÉ: +11
Jellemző: Szívósság 8+
Kaszt-képességek: Példamutatás (Lovag és Paplovag kaszt-képesség)
Képzettségek: Ismeret (Etikett) 8+, Ismeret (Vallás) 6+, Lovaglás 10+
Képességek: Fegyverforgatás – Mesterfok (egy fegyver), Kitűnő emlékezet, Lovas harc – Mesterfok, Társasági Ember, Írástudó, további egy-egy képesség a Harci- illetve a Szociális Képességek csoportjából
Egyéb: Az Aranykör-lovagrend szolgálata, a Rend vezetőinek engedélye

Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (összes), Lovaglás, Nyelvismeret, Szakma – Birtokigazgatás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító



Kaszt-képességek

Az Aranykör-lovagrend a Védelmező Lovagrendek közé tartozik, s mint ilyen, az Élet és Rend eszméi mellett kötelezi el magát. Lovagjai általában oltalmazó szerepkört töltenek be, ezen kívül legfontosabb céljuk a Rend tudástárának bővítése.

Lovagi Életmód:

Az Aranykör Lovagjai természetesen továbbra is a lovagi életmód mellett kötelezik el magukat. Ennek megfelelően a karakter továbbra sem használhat dobó- vagy lőfegyvereket anélkül, hogy lovagi esküje ellen tenne. A karakternek a belső-kasztban elért kaszt-szintjei minden esetben hozzáadódnak Lovag kaszt-szintjeihez, amikor annak valamiféle játéktechnikai jelentősége van (pl. a Mesteri Lovas kaszt képesség esetében).

Tapasztalt Utazó:

az Aranykör lovagjai életük nagy részét vándorlással, utazással töltik, ezért a túlélésben és az utazáshoz szükséges egyéb ismeretekben óhatatlanul nagy tapasztalatra tesznek szert. A karakter +2 módosítót kap a következő képzettségekkel kapcsolatos próbáira: Ismeret (Hely), Ismeret (Természet), Túlélés, Úszás.

Tekintély +1 – +4:

Az Aranykör-lovagrend tagjának lenni nagy megbecsülést jelent, különösen igaz ez azokra, akik – mint a karakter is, miután a belső-kaszt tagjává vált – a rend belső köréhez tartoznak. A lovagokat messze megelőzi hírük, ezért a karakter minden olyan helyen, ahol hallhattak már az Aranykör rendről, és tisztelik is azt, minden Karizma tulajdonság- és Karizma alapú képzettség-próbájához hozzáadhatja a Hírnév kaszt-képességének szintjét (ez +1-től +4-ig terjed).

Választott Tudomány:

A karakter választhat egy Ismeret képzettséget, melyben különösen el kíván mélyülni. Amíg valamely rendházban időzik, vagy amíg egy küldetése közben rója az utat új ismeretek után kutatva, főként a választott tudományon elmélkedik, azzal kapcsolatban próbál minél több ismeretet magába szívni. A leggyakoribb választás a Vallás, Herbalizmus, Történelem vagy Legendák Ismeret. Miután megtörtént a választása, kaszt-szintjének felével (lefelé kerekítve) megegyező számú módosítót kap az adott képzettséggel kapcsolatos próbái során.

Csatakiáltás:

Az Aranykör Lovagja naponta a Karizma módosítójának megfelelő számú alkalommal viselkedésével, fellépésével és csatakiáltásával képes új erőt önteni szövetségeseibe a harcban. Azok a szövetségesek, akik hallják a karakter csatakiáltását, +2 morál típusú módosítót kapnak támadó és sebzés dobásaikra, a lovag kaszt-szintjeinek felével (lefelé kerekítve) megegyező számú körön keresztül.

Rang I.:

Amennyiben a karakter hűen szolgálja a rendet, 4. kaszt-szintjén feljebb lép a rend hierarchiájában, és bizton számíthat a rend támogatására a jövőben. Ez részben játéktechnikában nem megjeleníthető előnyökben nyilvánul meg (például hozzáférés a rendházak könyvtáraiban őrzött kivételes tudáshoz), melyek játékban történő bemutatása a KM feladata. Ezen túlmenően a rend 50 aranypénzzel támogatja minden hónapban hűséges lovagját, melyet az tetszése szerint felhasználhat (természetesen, ha a rend vezetői szerint rossz célokra fordítja, úgy bármikor felelősségre vonhatják érte a karaktert). Az Aranykör-rend megfelelő felszereléssel is ellátja tagjait, így a rend kovácsmesterei a karakter számára különleges fegyvereket és vértet kovácsolnak. A karakter választhat két fegyvert, melyet a rend biztosít majd számára, és melyek játéktechnikailag mestermunkának minősülnek a továbbiakban. Kap még egy pajzsot és egy általa választott vértet, melyek szintén mestermunkának számítanak. (Ha a karakter valamilyen módon elveszítené ezeket, úgy a fegyvereket egy Aranykör rendházban 2 héten belül pótolják – újat kovácsolnak helyettük, azonban a vért és a pajzs pótlását már a saját forrásaiból kell fedeznie). A karakter a Rendtől megkapja az Ifjú előnevet, Krad kvartjának első havára utalva.

Krad Kegyeltje:

A karakter hosszú időt töltött el Krad hitében, mindenben megfelelt az előírásoknak, és rengeteg küldetést teljesített, melyek során bőségesen hozzájárult a Lovagrend tudástárának növeléséhez. Mindemellett nem az istenétől kapott mágiával, hanem saját két kezével, kardjával és eszével élte túl a veszélyeket. Ezt a szintet elérve Krad kinyilvánítja megbecsülését hű szolgája felé. Amennyiben még nem rendelkezik vele, a karakter megkapja a Krad Kegyeltje képességet. Ez az esemény egy kivétel azon szabály alól, hogy a Kegyelt képesség csak az első szinten vehető fel. A karakter innentől kezdve számíthat arra, hogy istene kiemelt figyelemmel követi sorsát, különleges feladatokat ad neki, és egy nap talán épp belőle lehet a Lovagrend új Nagymestere. A Kegyelt képesség játéktechnikai használatáról a Papmágia fejezetben található bővebb információ. Az Aranykör Lovagjának Isteni Kegy értéke nulla, és ez önmagától nem nő a belső-kasztban történő szintlépései alkalmával.

Fogadalom:

A lovag minden küzdelemben egyetlen alkalommal egy mozgás-értékű cselekedet keretében kijelölhet egy ellenfelet, aki ellen fennhangon fogadalmat tesz, hogy legyőzi őt a küzdelemben. A harc hátralévő részére a karakter választott ellenfele ellen +2 módosítót kap TÉ-jére és sebzéseire.

Képesség:

A karakter választhat egy tetszése szerinti képességet.

Rang II.:

A lovag tovább emelkedik az Aranykör rend ranglétráján. A rend már havonta 70 arannyal támogatja a karaktert, melyet az – ahogyan eddig is – tetszése szerint felhasználhat. A továbbiakban a karakternek már jogában áll közvetlen parancsot adni minden olyan lovagnak, akik alatta állnak a szervezet hierarchiájában. Ez utóbbi általában azt jelenti, hogy az illető nem rendelkezik Háttér I. vagy II. kaszt-képességgel, noha ez nem törvényszerű, hiszen születési rangok, egyéni érdemek, illetve sok más tényező alapján alacsonyabb szintű (sőt belső-kaszttal egyáltalán nem bíró) lovagok is betölthetnek fontos tisztségeket a renden belül. Ezeken kívül az Aranykör Lovagjának jogában áll bármely Aranykör rendházban egy tucatnyi lovagot maga mellé venni anélkül, hogy elöljárói véleményét vagy engedélyét ezzel kapcsolatban kikérné (ezt a kérését az adott rendház nagymestere elméletben nem utasíthatja vissza; ha mégis megteszi, úgy a Rend tanácsa előtt köteles számot adnia tettéről). A karakter természetesen ennél akár nagyobb létszámú kíséretet is kérhet, ám ehhez mindenképpen szükséges feljebbvalóinak engedélye. A karakter megkapja a Bölcs előnevet.

Szféra – Kisebb:

A karakter választhat egyet a Krad által uralt Kisebb Szférák közül (bővebben lásd a Kegyelt kalandozó kasztokat, illetve a Papmágia fejezetet), továbbá Isteni Kegy értéke 2-vel nő.

Csapatok Irányítása:

Az Aranykör lovagja nagy rutinnal rendelkezik már a harcokban, és tekintélyének köszönhetően alárendeltjei bíznak is az ítéletében. Amennyiben harcban a karakter egy teljes-körös cselekedetet arra szán, hogy felmérje a csata állását, és utasításokat osztogasson alárendeltjeinek, úgy azzal jelentősen megnövelheti szövetségesei hatékonyságát. Minden olyan személy, aki az Aranykör lovagjának az oldalán küzd és hallja a paranc-

sokat, az Aranykör Lovag kaszt-szintjeinek felével (lefelé kerekítve) megegyező számú körön keresztül +2 morál típusú módosítót kap képzettség- vagy támadó dobásaira. Továbbá ezen személyek eredményesebben és biztosabban mozognak a harcmezőn, így erre az időtartamra az alapsebességük is 2 lábbal nő.

Rang III.:

A karakter az Aranykör-rend legmagasabb köreibe emelkedik. A Rend feltehetően vezető pozíciót ajánl a híres lovag számára, ami jó eséllyel egy kisebb vagy nagyobb rendház nagymesteri pozícióját jelenti. Csak a karakteren múlik, hogy elfogadja-e ezt a megtisztelő feladatot (amely igen nagy kötöttségeket és felelősséget ró a lovagra), ám döntsön bárhogy, a továbbiakban mindenképpen a rend vezetőinek kijáró tiszteletet érdemel, vetődjön bárhová. Amennyiben az Aranykör érdekeit és céljait szolgálja, gyakorlatilag a szervezet erőforrásai teljes egészében a karakter rendelkezésére állnak, így – a józan ész diktálta korlátokon belül – a lovagnak az anyagi javakkal a jövőben már nem kell törődnie. Ha a rend érdekei úgy diktálják, és akad az Aranykör rendjének erőssége a közelben, a karakter feltehetően akár néhány nap alatt is képes néhány tucatnyi, 50-60 fős kíséret kerítésére. Amennyiben pedig ennél több ideje van, és egyezteti céljait a rend vezetőivel, úgy akár egész komoly haderőt is képes toborozni. Az előbbieken kívül természetesen nem szabad megfeledkezni az Aranykör lovagjai által felhalmozott elképesztő tudástárról, melyből a karakter természetesen kedve szerint szemezgethet, s így feltehetően Ynev legjobb könyvtárai és bölcsei állnak rendelkezésére a jövőben. Az igen nagy befolyás és komoly háttér mellé a karakterre komoly kötelezettségeket ró vezető szerepe. A továbbiakban feltehetően már nem képes kivonni magát a renden belüli ellentétekből, a politikai harcokból, és minden valószínűség szerint ellenlábasai csak az alkalmas pillanatot várják, mikor hibázik. A karakternek minden lépésére ügyelnie kell. A KM feladata, hogy a karaktert emlékeztesse kötelességeire és felelősségére. A karakter a Beavatott előnévben részesül.

Rang IV.:

Noha a korábbi Rang kaszt képességekkel járó előnyök sem járnak automatikusan a karakternek, amikor eléri a megfelelő kaszt-szinteket, ennek a kaszt képességnek az előnyeihez a teljes Aranykör rend beleegyezése szükséges. A lovag az Aranykör Lovagrend Kistanácsában kap helyet, ebben az öt fős testületben, mely a legfőbb döntéshozó szerv a Nagymester alatt. Miután Elorand halála óta a Rend nem választott új Nagymestert, gyakorlatilag jelenleg a Kistanács irányítja a rendet. Úgy tartják, ebből az öt lovagból kerülhet ki az új Nagymester, bár ehhez Krad akarata is szükséges. Természetesen a rend összes erőforrása a rendelkezésére áll (ezt csupán a renden belüli hatalmi harcok befolyásolhatják), és feltehetően amíg kellő határozottsággal és szakértelemmel végzi feladatát, pozíciója biztosnak mondható. A karakternek nem kötelező elfogadni ezt a tisztséget (és az azzal járó kötöttségeket), ám Ynev eddigi történelmében még nem akadt olyan lovag, aki ekkora megtiszteltetést visszautasított volna. A karakter a Felemelkedő előnévben részesül.

Szféra – Választott:

A karakter választhat egy Kisebb vagy Nagyobb Szférát a Krad által uraltak közül (bővebben lásd a Kegyelt kalandozó kasztokat, illetve a Papmágia fejezetet), továbbá Isteni Kegy értéke 6-tal nő.

Bosszúangyal

Uwel lovagjainak feltűnése Ynev szerte egyet jelent a könyörületet nem ismerő bosszúállással.

A rettenetes Uwel hívei esküvéssel fogadják, hogy a tehetetlenektől, kiszolgáltatottaktól átvállalják az igaz bosszú terhét, olykor illő adományért, olykor hálás szóért, olykor még viszonzás nélkül is. Akadnak azonban olyan kihívások, aminek csak a legkeményebben edzett, kudarcot vagy meghátrálást nem ismerő, rettenthetetlen harcosok képesek megfelelni, és még Uwel paplovagjai is elvéreznek a bűnös után indított hajszában.

Ilyenkor a rendházak vezetői, a khuryakok, templomuk legjobbjait állítják ki a bosszú beteljesítéséhez. Ezek a férfiak és nők veterán harcosok, akik példamutató életük és folyamatos képzésük okán méltán vallhatják magukat Ynev legjobb fegyverforgatói közé tartozónak. Uwel leghűbb, legelszántabb szolgái ők, ahogy aköznép hívja őket: a bosszúangyalok. Rozsdavörös köpenyegük, feketére edzett vértjük, öles csatabárdjaik mindenhol a jogos bosszú méltán félt és tisztelt jelképei.

A bosszúangyalok útja nehéz és magányos. Szüntelenül járják a világot, inkább pihennek meg egy-egy rendházban, vagy választják az út szélét, minthogy egy fogadó kényelmes ágyában aludnának, és bár ritkán vannak pénzszűkében, igen önmegtartóztató módon élnek. Életüket harccal és Atyjukhoz való fohászkodással töltik.

Habár Uwel egyháza nem szabja meg feltételként, de ritkán találni olyan bosszúállót, kinek ne lenne meg a saját – beteljesült vagy még bevégezetlen – ügye. Majd' mindegyik uwelita szívében sosem hamvadó parázzsal izzik a bosszú csillapíthatatlan vágya. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor attól kezdve a bosszút sajátjuknak érzik, létük egyetlen értelme a bűnös felkutatása. Oly kitartással törnek céljuk beteljesítése felé, hogy nagyon kevesek szegülhetnek szembe haragjukkal.

Néhányak szerint a bosszúangyalok üres héjak csupán, csak a bosszúk beteljesítése tölti meg őket élettel; mások szerint Uwel leghatékonyabb instrumentumai, isteni akarat hordozói. Talán mindkét vélemény igaz. A bosszúangyaloknak ritkán vannak barátaik, személyes kötelékeiket rég maguk mögött hagyták. De jutalmuk sem marad el. Uwel kitüntetett figyelemmel követi legállhatatosabb szolgái sorsát, adományai révén azok félelmetes erőknek parancsolnak.

Nagyritkán akadnak olyan botor lelkek, akik azt hiszik, megtéveszthetik az igaz bosszú angyalait, ám a Bosszúállás Atyja tévedhetetlenül vezeti nyomra szolgáit. A bűnösök nem kerülhetik el jutalmukat; ha kell, évszázadokon keresztül üldözik őket a bosszúangyalok, nem riadva vissza elődjeik végzetétől.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító*

*A Bosszúangyalok Fp/szint értéke már tartalmazza a Fegyverforgató Adomány (lásd Kalandozó kasztok – Kegyeltek – Adományok bemutatása) előnyeit.



Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bosszúangyal belső kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Kyr-vérű

Alap TÉ: +7

Jellemző: Szívósság 7+, Tudat 7+

Kaszt képességek: Kisebb Szféra (Harc), Nagyobb Szféra (bármely), Isteni Kegy 8+

Képzettségek: Ismeret (Vallás) 10+, Előadóművészet (Vallási Szertartások) 8+, Emberismeret 6+

Képességek: Fájdalomtűrés, Fegyverforgatás – Mesterfok (egy kétkezes fegyver), Kitartás – Alapfok, Kaszabolás – Alapfok, Tiszta Fejű

Egyéb: Uwel feltétlen szolgálata, Uwel paplovagi rendjének szolgálata

Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Előadóművészet (Vallási szertartások), Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hely), Ismeret (Jog), Ismeret (Szakrális Mágia), Ismeret (Tornarend), Ismeret (Vallás), Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Nyelvismeret, Szakma – Birtokigazgatás, Túlélés

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Kaszt képességek

Uwel lovagja: A Bosszúangyal továbbra is Uwel paplovagjának minősül, egyszerűen csak felvételt nyert a rend különleges hatalommal bíró tagjai közé. A karakter hozzáadhatja a Bosszúangyal belső-kasztjának kaszt-szintjeit minden olyan Paplovag kalandozó kasztjához tartozó kaszt képességéhez, ahol a kaszt-szintnek jelentősége van (például Mesteri Lovas, stb.). Ebből következően a karakter Isteni Kegy értéke is növekszik minden alkalommal, mikor a Bosszúangyal belső-kasztban szintet lép.

Bosszú Pillanata:

A bosszúállás istene különleges képességgel ruházza fel hű lovagjait. Minden alkalommal, mikor a karakter bevégezne egy elvállalt bosszút, s fegyvere lesújtana a bűnösre, a karakter a végzetes csapás előtt egy rövid fohásszal kérheti istene útmutatását. A bosszúangyal a szokásoknak megfelelően az Isteni Kegy értékére dob d20-al, a fohász nehézsége pedig alapban 20 (amit a KM a körülmények ismeretében megváltoztathat). Maga az ima csupán egy szabad cselekedetet igényel, ám a karakter aktuális Isteni Kegy értékét normális módon csökkenti (lásd a papi mágia bemutatását), és alapesetben csak akkor járhat sikerrel, ha a lovag már ténylegesen harcban áll ellenfelével. A karakter természetesen megpróbálkozhat a fohásszal máskor is – például mielőtt elvállalná egy bosszú beteljesítését, vagy amikor gyanúja támad küldetése igazságosságát illetően - , ám ilyen formában jóval nehezebb Uwel útmutatását kérni. Amennyiben ilyen esetekben imádkozik a bosszúangyal, a KM határozza meg a fohász célszámát (a körülmények ismeretében), de az soha nem lehet 30-nál alacsonyabb.

Bosszú 1 – 5:

A bosszúangyalok legfőbb feladata az igazságos bosszú beteljesítése. Amikor istenük szolgálatában járnak, Uwel adományának hála, különleges hévvel és odaadással küzdenek. Ha a karakter egy szertartásos fogadalomtétel formájában elvállalja egy bosszú bevégzését, a továbbiakban különleges módosítókat élvez annak teljesítésekor. A karakter hozzáadhatja a Bosszú kaszt képességének szintjét (+1-től +5-ig) minden támadó és sebzés dobásához, amit az ellen a személy vagy lény ellen tesz, akin bosszút kíván állni. Ugyanezeket a módosítókat élvezi minden olyan harcban, mely közvetlenül bosszújának beteljesítésével kapcsolatos. A kaszt képesség alkalmazása nem automatikus, a karakternek be kell jelentenie, hogy használni kívánja, mivel úgy érzi, az adott szituáció az elvállalt szent feladatához kötődik. Nem árt, ha a bosszúangyal óvatosan bánik ezzel a kaszt képességével, hiszen Uwel, a bosszúállás atyja nem nézi jó szemmel, ha szolgái felelőtlenül bánnak szent adományaikkal. Így ha a karakter úton útfélen, rátámadó rablók, vagy egyszerű kocsmai verekedések alkalmával folyamodik ehhez a kaszt képességéhez, könnyedén kivívhatja istenének rosszallását. Ez először feltehetően Isteni kegy értékének csökkenésében nyilvánul meg, de szélsőséges esetekben Uwel akár a Bosszú kaszt képességtől is megfoszthatja a bosszúangyalt. A karakter egyszerre csak egyetlen bosszú beteljesítésén munkálkodhat, így a kaszt képességet is csak egyetlen cél érdekében képes egyidejűleg felhasználni. Ha a lovag elvállalt egy bosszút, addig nem tehet újabb fogadalmat, míg előző feladatát nem teljesítette, vagy célpontjáról egyértelműen be nem bizonyosodott, hogy nem érdemelte ki a bosszúangyal büntetését.

Harci Képesség:

A bosszúangyal választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából.

Uwel Kézjegye:

A bosszúangyal megjelölheti azokat a személyeket, akikkel kapcsolatban úgy érzi, hogy rászolgáltak az igazságos bosszúra, ám jelenleg – valamilyen okból következően – a karakter nem képes azt beteljesíteni. Ehhez csupán egy rövid, 15-ös nehézségű fohász szükséges a részéről (mely szabad cselekedetnek minősül), mely után meg kell érintenie a kiválasztott személyt. Harci szituációban ez egy sikeres pusztakezes, közelharci érintés támadást igényel, egyéb esetben feltehetően nem ütközik akadályokba. A megérintett személy a továbbiakban Uwel letörölhetetlen és láthatatlan „kézjegyét" viseli, melyet közönséges halandók nem képesek rajta felfedezni. A jövőben Uwelnek minden olyan szolgája, aki legalább 5-ös Isteni Kegy értékkel rendelkezik és a megjelölt személytől legfeljebb 5 lábnyi távolságra tartózkodik, automatikusan megérzi ezt a „jelet", és tisztában lesz vele, hogy az kivel kapcsolatos, és mit is jelent. Természetesen Uwel hívei nem lesznek tudatában annak, hogy pontosan mivel is vívta ki az illető egy rendtársuk rosszallását, így a jel megérzésekor mutatott reakcióik is igen eltérőek lehetnek (egy hosszan elnyúló, alapos vizsgálódástól az azonnali felelősségre vonásig bármi bekövetkezhet, Uwel szolgájának vérmérsékletétől függően). A megérintett személy semmilyen módon nem képes megszabadulni „Uwel

Ba-0. (Bosszúangyal)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	0	2	1	1	Uwel lovagja, Bosszú Pillanata
2	1	3	2	2	Bosszú 1, Harci Képesség
3	2	3	2	2	Uwel Kézjegye, A Bosszú Eszköze
4	3	4	2	2	Bosszú 2, Szféra – Kisebb
5	3	4	3	3	Hastin Állhatatossága, A Bosszú Lenyomata I.
6	4	5	3	3	Bosszú 3, Harci Képesség
7	5	5	4	4	Kopó Kitartása, A Bosszú Lenyomata II.
8	6	6	4	4	Bosszú 4, Képesség
9	7	6	4	4	Uwel Útmutatása, A Bosszú Lenyomata III.
10	7	7	5	5	Bosszú 5, Szféra – Választott

Kézjegyétől", azt egyedül Uwel szolgái képesek eltávolítani (ami szintén egy 15-ös nehézségű fohász igényel). A KM dönthet úgy, hogy amennyiben a megjelölni kívánt személy nem érdemelte ki Uwel híveinek bosszúját, a kézjegy létrehozásáért mondott fohász sikertelen marad eredményes Isteni kegy próba esetén is.

A Bosszú Eszköze:

Uwel szolgái ritkán fognak mágikus fegyvert a kezükbe, mivel úgy vélik, istenük biztosítja számukra a szükséges eszközöket a bosszúállásokhoz. Ebben pedig tökéletesen igazuk van. A bosszúangyal kiválaszthat egy tetszőleges fegyvert, mely a továbbiakban mágikus tulajdonságúnak minősül, amikor a karakter forgatja. Fontos, hogy a karakter nem egy fegyvertípust, hanem egy konkrét fegyvert választ, és az előnyöket csak az adott fegyver használatakor élvezi. A továbbiakban a bosszúangyal képes megsebezni választott fegyverével olyan lényeket, akik csupán mágikus fegyverekkel sebezhetőek. Amikor a Uwel lovag forgatja, a választott fegyver soha nem törhet el, a pengéje nem csorbulhat ki. Ezen túlmenően, a fegyver hatalma minden nyilvánosan kihirdetett bosszú beteljesítése után növekszik. Kezdetben csupán a karakter harcértékei növekednek, mikor választott fegyverével küzd, számszerűen minden második sikeres bosszú-küldetés után a fegyver +1 módosítót biztosít a karakter TÉ-jére. Ily módon a karakter legfeljebb +3 módosítót kaphat, a további sikeres bosszúállások alkalmával már mindig egy-egy különleges képességgel gyarapszik a fegyver. Ezek megállapítása a KM feladata; minden esetben a feladat jellegétől függ, hogy milyen különleges képesség birtokába jut a fegyver és a gazdája (például ha a bosszúangyal egy tűzdémont pusztított el, akkor a fegyvere a harcban lángot fújhat, vagy automatikusan biztosíthatja a víz elemi síkjáról származó lények szimpátiáját).

Szféra – kisebb:

A bosszúangyal választhat egy kisebb szférát a Uwel által uraltak közül.

Hastin Állhatatossága:

Ha a bosszúangyalok elvállaltak egy küldetést, senki és semmi nem tántoríthatja el őket feladatuk beteljesítésétől. Minden alkalommal, amikor olyan hatás éri, amely letérítené a karaktert a bosszú ösvényéről – legyen az akár mágikus akár természetes praktika (pl. Átverés vagy Meggyőzés képzettség, asztál vagy mentál varázslatok) – a karakter hozzáadhatja Bosszúangyal kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a vonatkozó Ellenállásához (Asztrál vagy Mentál) vagy Tudat jellemzőjéhez. Természetesen ezek az értékei nem véglegesen nőnek, ezt a védelmet csak ideiglenesen élvezi, éppen abban az adott pillanatban, az adott hatással szemben.

A Bosszú Lenyomata I.:

Uwel hívei egészen különleges területeket tisztelnek „megszenteltként". Minden olyan helyszínen ahol valaha nagy horderejű s komoly bosszút teljesítettek be, a bosszúangyalok különleges előnyöket élveznek. Amikor ilyen területen tartózkodik, a bosszúangyal aktuális és maximális Isteni Kegy értéke ideiglenesen (a helyszínen tartózkodás idejére) 1-gyel megemelkedik. Ha a karakter ilyen helyszínen pihen, elveszített Fp-i és Ép-i kétszeres sebességgel térnek vissza, valamint a komolyan sérült bosszúangyal haldoklás esetén automatikusan stabilizálódik. Minden esetben a KM szava dönti el, hogy egy helyszín mikor minősül megfelelőnek a kaszt képesség használatához, azonban a bosszúangyal mindig megérzi ha számára megszentelt helyen tartózkodik. A szent helyek kiterjedése változó; általában szobányi mérettől egészen egy kisebb város területének nagyságáig terjedhet.

A Kopó Kitartása:

Uwel lovagjai olykor elképesztő fizikai teljesítményekre képesek, csak hogy bosszújukat bevégezzék. Napokig menetelnek alvás nélkül a menekülő célpontjuk nyomában, hatalmas távolságokat tesznek meg pihenés nélkül, és olykor olyan megpróbáltatásoknak teszik ki magukat, amibe egy átlagos ember könnyedén belehalna. A karakter hozzáadhatja bosszúangyal kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan próbájához, melyet hosszan elhúzódó fizikai cselekedetek kapcsán tesz (például futás, úszás, stb.). Ez a módosító minden egyéb forrásból származó, hasonló hatású módosítóval (pl. Kitartás – Alapfok vagy Mesterfok képesség) összeadódik.

A Bosszú Lenyomata II.:

Amikor a karakter súlyos, beteljesített bosszú színhelyén tartózkodik, az Isteni Kegy aktuális és maximális értéke egyaránt 2-vel emelkedik, sebeik pedig háromszoros sebességgel gyógyulnak. A kaszt képesség érvénybe lépéséhez egészen különleges helyszín szükséges, ezzel kapcsolatban mindig a KM-é a végső szó. A mesélő dönthet úgy, hogy bár a helyszín megszenteltnek minősül, mégsem hajtottak végre ott akkora cselekedetet, hogy a bosszúangyal használhassa a Bosszú lenyomata II. kaszt képességét. Ebben az esetben a karakter csupán a Bosszú Lenyomata I. képességnél leírt előnyöket élvezi.

Képesség:

A bosszúangyal választhat egy tetszése szerinti képességet.

Uwel Útmutatása:

A bosszúangyalt Uwel kivételes kegyben részesíti, és szükség esetén elvezeti bosszúja célpontjához. A karakter egyszerű koncentrációval bármikor képes megérezni annak a személynek vagy lénynek az irányát, aki ellen bosszút fogadott. A célpontja távolságával nem lesz tisztában, egyszerűen csak azt az irányt érzi, amerre az tőle tartózkodik, illetve, hogy a célpontja életben van-e még. A kaszt képesség csak akkor működik, ha a célpont Satralison tartózkodik; amennyiben ez a feltétel nem teljesül a karakter semmiféle információt nem kap (azt sem tudhatja, hogy célpontja életben van-e még).

A Bosszú Lenyomata III.:

A bosszúangyal képessé válik arra, hogy a különlegesen erős szent helyeken még nagyobb előnyökre tegyen szert. A beteljesített bosszúk helyszínein a karakter aktuális és maximális Isteni Kegy értéke 3-mal megemelkedik, sebei négyszeres sebességgel gyógyulnak, valamint amíg a szent helyszínen tartózkodik, a bosszúangyal mindhárom jellemzője (Szívósság, Gyorsaság és Tudat) 1-gyel megemelkedik. A KM feladata megítélni, hogy egy adott szent hely mennyire erős, milyen komoly szakrális jelentőséggel bír, és hogy a karakter legfeljebb mekkora előnyöket élvezhet (melyik Bosszú lenyomata kaszt képességét használhatja).

Szféra – választott:

A paplovag tetszése szerint választhat egyet a Uwel által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne-e felvenni.



Csatamágus

A bölcsek szerint a mágia létforma és művészet; az ősi fajok életének nélkülözhetetlen részét képezte, az embernépek pedig a mágia gyakorlása révén tökéletesedhetnek, emelkedhetnek felül korlátaikon. Sokan azonban jóval pragmatikusabban szemlélik a kérdést. A varázserő értékes, hasznos eszköz, mellyel egyrészt az élet minden területén megkönnyíthetjük a dolgunkat, másrészt óriási hatalmat szerezhetünk – ha elég kitartóak vagyunk.

Nem túl meglepő, hogy a mágia számtalan felhasználása módozata közül talán a harctéri alkalmazás örvend a legnagyobb népszerűségnek. Yneven minden korban mindenhol háborúk dúlnak – elég csupán az Északföldét folyton feldúló Zászlóháborúkra, a Pyarroni Dúlásra, illetve a még mindig dühöngő Manifesztációs háborúra gondolni – így lehet hát, hogy majd' minden államnak megvannak a maga csatamágusai.

Sokak számára Ordan tűzvarázslói jelentik a csatatéri mágia igazi mestereit, ám csupán félig helyes ez a meglátás. Annyiban igazuk van, hogy a tűzzel való támadás és védekezés a legkézenfekvőbb a csatatéren, ám ez messze nem meríti ki a mágia alkalmazási lehetőségeit.

Toron és Abaszisz csatatérre specializált boszorkánymesterei egész csapategységekre terjeszthetik ki szörnyű átkaikat, katonáik százai menekülnek üvöltve az égből hulló savesső elől, a földre hulló harcosok új életre kelnek, és bajtársaik ellen támadnak... És mindez csupán néhány Toron boszorkánymestereinek rémisztő eszköztárából.

Doran és Pyarron harciasabb beállítottságú varázslói (bármily meglepő, Ynev legnagyobb hírnévnek örvendő varázslóiskoláiban sem mindenki a minden fölött való lelki tökéletesedést kutatja) közül sokan az elemi mágia fogásait alkalmazzák elképesztő rugalmassággal és hatékonysággal – jég és tűz, vakító fény és éjszakai sötétség, mind jó szolgálatot tehet. Mások az asztrális-mentális praktikák csatatéri változatait kedvelik. Meglehetősen kellemetlen esemény, ha hirtelen a rohamozó nehézlovasság hátasai páni félelemtől hajtva szaladnak szét az égtáj minden irányába, ha egy csapategység hirtelen úgy dönt, hogy hátbatámadja az előtte haladó bajtársakat, avagy a fővezér ellen törnek.

Látható, rengetegféle csatamágus létezik Yneven. Épp ezért nehéz róluk általánosságban beszélni; kultúrkörönként, országonként változik mágikus eszköztáruk és beállítottságuk. Talán legtöbbjükre igaz, hogy arrogánsak, és kifejezetten sokat gondolnak magukról. Ám ebben nincs semmi meglepő; a legtöbb varázshasználó fent hordja az orrát, és ha valakiknek, hát a csatamágusok esetében érthető a túlzott önbizalom.

Nem csupán a történelemformáló háborúskodások során jutnak szerephez. Kisebb hatalmasságok is sokszor fegyveres erővel kívánnak érvényt szerezni (vélt) jogaiknak, legyen szó akár egy városállam uralkodójáról, Abaszisz egy hercegkapitányáról, avagy Gorvik egy bíborosáról. Ők is jó hasznát vehetik egy csatamágusnak – amennyiben megvannak lehetőségeik az érdem szerinti javadalmazásra.

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Csatamágus belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: -

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 7+

Kaszt képességek: –

Képzettségek: bármely mágikus iskola 11+, Összpontosítás 11+

Képességek: Gyors Kezdeményezés, Kisebb Mágikus Hatalom – Mesterfok (egy mágiaforma), Mágikus Fókusz (egy mágiaforma)

Egyéb: -

Elsődleges Képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Élettan), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Tapasztalati Mágia), Ismeret (Mozaik Mágia), Mesterség – Alkímia, Összpontosítás, Pszi

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: eredeti mágiahasználó kaszt szerint

Kaszt képességek

Csatamágus: A csatamágusok megnevezés – ellentétben a közhiedelemmel – nem csupán az elemi mágiára specializálódott varázslókra utal. A belső-kaszt tagja lehet minden mágiahasználó – legyen boszorkánymester, tűzvarázsló, vagy bárki, aki a mágikus energiák megzabolázására képes -, egyetlen feltétel van csupán, hogy az illető képességeit elsősorban harcban, a csatatéren kívánja kamatoztatni. A karakter minden alkalommal, mikor a Csatamágus belső-kasztban lép szintet, annyi Mp-ot kap, mintha eredeti mágiahasználó kasztjában is szintet lépett volna. Ugyanígy jár neki az eredeti kasztjának szintlépéseikor kapható pontmennyiség, amit a mágiaformáinak növelésére fordíthat. Fontos kihangsúlyozni, hogy a csatamágusok csupán a Mp-ket, és az iskolaformákra költhető Kp-ket kapják meg, a kalandozó kasztjával járó további kaszt képességeket és egyebeket természetesen nem. Amikor egy mágikus képzettség maximális szintjét kell meghatároznia, a karakter összeadhatja a mágiahasználó kalandozó-kasztjának és csatamágus belső-kasztjának kaszt-szintjeit.

Választott Iskola +1 – +4:

A csatamágus első kaszt-szintjén kiválaszthat egy mágikus iskolát. A választott iskolájával kapcsolatos képzettségének maximális szintje 1-gyel megnő (azonban továbbra a szokásos módon pontokat kell áldoznia a karakternek, hogy növelje egy mágikus iskolájának a szintjét, lásd a Csatamágus kaszt képességénél). 4., 7. és 10. kaszt-szinteken ez a módosító további +1-gyel nő, így egy 10. szintű csatamágus esetében a választott mágikus iskola képzettségének maximális szintje már 4-gyel magasabbnak számít. Noha a csatamágusok leggyakrabban az elemi mágiára specializálódnak, a karakter szabadon eldöntheti, hogy mely mágiaformáját kívánja előnyben részesíteni. A csatamágus döntése végleges, később már nem áll módjában megváltoztatni, sőt a Választott Iskola kaszt

CsM – 0. (Csatamágus)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+0	+1	+1	Csatamágus, Választott Iskola +1
2	+1	+0	+2	+2	Harci Tapasztalat, Mágikus Képesség
3	+1	+1	+2	+2	Energiák elszabadítása
4	+2	+1	+3	+3	Választott Iskola +2
5	+2	+1	+3	+3	Energiák fókuszálása
6	+3	+2	+3	+3	Harctéri Varázslás, Képesség
7	+3	+2	+4	+4	Választott Iskola +3
8	+4	+2	+4	+4	Ostromlott terület
9	+4	+3	+5	+5	Energiák formázása, Mágikus Képesség
10	+5	+3	+5	+5	Választott Iskola +4, Jelkép

képesség módosítóit sem oszthatja meg több mágiaforma között.

Harci Tapasztalat:

A csatamágus komoly gyakorlattal rendelkezik mágiájának harctéri alkalmazásában, így más mágiahasználóknál jóval gyorsabban és eredményesebben képes felmérni a csaták alakulását. A továbbiakban KÉ-jének meghatározásakor a csatamágus a Gyorsaság jellemzője helyett használhatja Tudat jellemzőjét is, feltéve, hogy az kedvezőbb.

Mágikus Képesség:

A csatamágus választhat egy képességet a Mágikus Képességek csoportjából.

Energiák elszabadítása:

A csatamágus képessé válik arra, hogy mágikus energiáit elszabadítva, varázslataival jóval nagyobb területre hasson, mint amekkorára más varázshasználók képesek. A karakter minden olyan területre ható varázslatának hatóterülete megnő, mely a választott iskolájába tartozik (lásd Választott Iskola kaszt képességet). Az ilyen jellegű varázslatok alap hatóterülete a csatamágus kaszt-szintjeivel megegyező számú lábbal növekszik. (Amennyiben a csatamágus varázsláskor a hatóterületet növelni akarja, úgy mindig a megnövekedett hatóterületet képes megtöbbszörözni. Bővebben információ a varázslatok hatóterületéről az adott mágiaformák leírásánál található.)

Energiák fókuszálása:

A csatamágus képes a csatában gyilkos pontossággal célozni pusztító varázslatait, így támadva kizárólag a kiszemelt ellenségét. A karakter figyelmen kívül hagyhat mindenféle fedezékből eredő módosítót minden olyan varázslatának előidézésekor, mely egyetlen személy ellen irányul – tehát hatóterülete egyetlen személy vagy célpont. A karakter TÉ-jét nem sújtják továbbá az olyan harci szituációkból eredő büntetések, melyek a célpont harci elhelyezkedéséből adódnak. Például a karakter a -4 büntetés nélkül alkalmazhatja távolsági támadó dobást igénylő varázslatait közelharcban álló ellenfél ellenében is. A csatamágus csak akkor élvezi ezeket az előnyöket, amennyiben választott iskolájába tartozó varázslatokat alkalmaz.

Harctéri Varázslás:

A csatamágusok magabiztosan és komoly tapasztalattal a hátuk mögött varázsolnak harcban, és még mágiahasználat közben is képesek figyelemmel követni a csata alakulását és ellenfeleik tevékenységét. A karakter a választott iskolájába tartozó varázslatokat már olyan tapasztaltan és rutinszerűen alkalmazza, hogy azok varázslásakor már nem jogosítja megszakító támadásra az őt fenyegető ellenségeit.

Képesség:

A csatamágus választhat egy tetszése szerinti képességet.

Ostromlott terület:

A tapasztalt csatamágusokra gyakran hárul komoly, stratégiai jelentőségű feladat a harcokban. Sokszor kényszerülnek csapattestek előrehaladását támogatni, visszavonuló alakulatokat fedezni. A csatamágus egy mozgás-értékű cselekedet keretében kijelölhet a harcmezőn egy 2 lábnyi területet. A karakter bármilyen területet választhat, függetlenül attól, hogy az milyen távolságra esik tőle, egyetlen megkötés van csak, hogy látnia kell a kívánt pontot. A harc további részében fenyegetett terület szempontjából a kiválasztott mező úgy kezelendő, mintha a csatamágus azon tartózkodna, és a környező mezőket fenyegetné. Bárki, aki olyan tevékenységet végez ezen a területen, ami megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket, lehetővé teszi a csatamágusnak, hogy különleges megszakító támadást tegyen. Ilyen esetben a csatamágusnak egy egyszerű cselekedet áll rendelkezésére, melynek keretében ugyan nem mozoghat, viszont létrehozhat egy egyszerű, vagy rövidebb varázslási idejű varázslatot (természetesen a csatamágusnak normál módon kell számolnia a célpontjától lévő távolságot, tehát hiába fenyeget egy távoli területet, amennyiben mágiájával nem képes elérni odáig). Ennek a varázslatnak csak a megszakító támadást kiváltó ellenfél lehet a célpontja, azonban természetesen ha az alkalmazott varázslat területre hat, úgy annak következményét mindenki elszenvedi az érintett területen. A csatamágus körönként annyi ilyen különleges megszakító támadást tehet, amennyi megszakító támadásra volna jogosult az adott körben. A kaszt képesség hátránya, hogy amíg a karakter a távoli területen történő eseményekre koncentrál, a közvetlenül körülötte lévő mezőket nem fenyegeti (úgy kezelendő, mintha nem rendelkezne eléréssel). Minden alkalommal, mikor a karakterre kerül a cselekvés sora a harcban, egy szabad tevékenység keretében megszüntetheti az Ostromlott terület kaszt képesség használatát.

Energiák Formázása:

A csatamágus rendkívüli hatékonysággal képes a választott iskolájába tartozó, területre ható varázslatok formázására. Amikor a karakter a választott mágiaformájához tartozó varázslatot alkalmaz, szabadon eldöntheti, hogy annak hatása pontosan mely területen, milyen formában jöjjön létre. Így például dönthet úgy, hogy egy 10 lábnyi sugarú körben ható varázslata ne többé-kevésbé szabályos körben, hanem valamilyen szabálytalan alakzatban jöjjön létre. Bármilyen formájú, alakú hatóterületet választhat, egyetlen megkötés, hogy annak alapterülete nem haladhatja meg azt a területet, melyre a varázslat eredetileg kifejthetné a hatását. A csatamágusok ezen kaszt képességükkel érik el, hogy csatákban úgy alkalmazhassák pusztító mágiájukat, hogy szövetségeseikben mégsem tesznek kárt.

Jelkép:

A komoly hírnévvel rendelkező, számtalan csatát megjárt csatamágusok már többek egyszerű harctéri mágiahasználóknál. Az oldalukon harcoló katonák, csapatok rendszerint felnéznek rájuk, hiszen többnyire az ütközetekben elszabaduló pusztító energiák, a félelmetes tombolás jelképei ők. Harcban minden olyan személy, akinek karakter-szintjeinek száma kisebb, mint a csatamágus karakter-szintje, +2 morál típusú módosítót kap támadó és sebzés dobásaira.



Fegyvermester

Azt mondják, a tiadlani kardművészek eggyé válnak kardjukkal, mintha az karuk meghosszabbítása lenne. Fegyverük mintha maga is élne, együtt lélegezne velük.

Mindezt szellemük erejével érik el a slanek, ám léteznek más, kevésbé látványos és talán kevésbé hatékony, de egyben könnyebb világi utak. Sokan képesek messzire jutni a kardvívásban vagy a csatabárd forgatásában, ám legtöbbjük megreked egy szinten. Talán nem is akarnak továbblépni; a csatákban így is halált osztanak, és ők megelégszenek ennyivel. Néhányan azonban messzebb jutnak, olyannyira, hogy az is hihetetlennek tűnik, hogy mindezt puszta gyakorlattal érték el.

A fegyvermester név magáért beszél; ezek a harcosok olyan szintre jutottak egy fegyver forgatásában, hogy a kevésbé tehetségesek csak ámulva figyelik őket harc közben, minduntalan mágiára és egyéb trükkökre gyanakodva. Természetesen tévednek. A fegyvermester pusztán ügyességére és erejére támaszkodik.

Szemben a kardművészekkel vagy a bajvívókkal, kik csupán egy meghatározott fegyver forgatásában jeleskednek, a fegyvermestereket nem lehet egyetlen fegyverhez, és így Ynev egyetlen tájához sem kötni.

A shadoni lovagrendek kiemelkedő tehetségű tagjai a lovagkard mesterei; nehézkes fegyverüket megdöbbentő gyorsassággal forgatják, és vágásaik mindig megtalálják az ellenfél védelmének gyenge pontjait. Gorvikban a ramiera mesterei ellenfelük legkisebb elbizonytalanodására is lecsapnak, és villámgyors csapásaik ellen szinte lehetetlen védekezni. A dzsad gázik követhetetlen gyorsasággal pörgetik handzsárjukat és démoni ügyességgel táncolnak el ellenfeleik elől, akik képtelenek pengefaluk mögé hatolni.

Mindez csupán néhány példa a fegyvermester lehetőségeinek tárházából. Majd' minden fegyver titkát meg lehet fejteni, és forgatását művészetté emelni.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fegyvermester belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: –
Alap TÉ: +10
Jellemző: Szívósság 6+, Gyorsaság 6+
Kaszt-képességek: -
Képzettségek: Ismeret (Fegyverek) 12+
Képességek: Fegyverforgatás – Mesterfok (két fegyver), további hat képesség a Harci Képességek kategóriából.

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Állattartás, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (választott), Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (választott), Szakma (választott), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

FM – 0. (Fegyvermester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+2	+0	Mestervágás, Harci Képesség
2	+2	+3	+3	+0	Fegyvermesteri Fortély, Kigurulás
3	+3	+3	+3	+1	Harci Képesség
4	+4	+4	+4	+1	Mestervágás
5	+5	+4	+4	+1	Harci Képesség, Életmód
6	+6	+5	+5	+2	Fegyvermesteri Fortély
7	+7	+5	+5	+2	Harci Képesség, Életmód
8	+8	+6	+6	+2	Mestervágás
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség, Életmód
10	+10	+7	+7	+3	Fegyvermesteri Fortély

Kaszt-képességek

Mestervágás:

A fegyvermester karakter különleges vágásokat és harci fogásokat tanul egy fegyverrel. A karakter kiválaszthat egy fegyvert, ám megkötés, hogy csupán olyan fegyvert választhat, melynek forgatásában mesterfokon képzett. A továbbiakban mikor választott fegyverével harcol, +2 módosítót kap sebzés dobásaira. A későbbi Fegyvermester kaszt-szinteken, mikor a karakter ismételten megkapja a Mestervágás kaszt-képességet, a játékos szabadon eldöntheti, hogy a már választott fegyverének sebzését kívánja tovább növelni, vagy egy újabb fegyvert választ (természetesen ebben az esetben is Fegyverforgatás – Mesterfok képességgel kell rendelkeznie a választani kívánt fegyverre).

Harci Képesség:

A karakter választhat egy Harci Képességet.

Fegyvermesteri Fortély:

A fegyvermesterek különleges harci technikákat sajátítanak el, melyek következtében jóval eredményesebben forgatják fegyverüket, mint más kasztok tagjai. A karakter választhat egyet az alábbi fortélyok közül, ám ezek előnyei csak akkor érvényesülnek, ha a fegyvermester olyan fegyverrel küzd, melynek forgatásában mesterfokon képzett, és felvette rá a Mestervágás kaszt képességet (természetesen a KM szabadon kidolgozhat újabb fegyvermesteri technikákat is, amennyiben jónak látja):

Villámgyors Fegyverforgatás:

A fegyvermester jóval fürgébben forgatja fegyverét az átlagos harcosoknál. A fegyvermester kezében fegyverének sebessége 1-gyel csökken.

Kiegészítő Támadás:

A fegyvermester tökéletesen ismeri forgatott fegyverének lehetőségeit és korlátait, és ezt a harcban a saját javára tudja fordítani. A karakter minden körben indíthat egy további – kiegészítő – támadást fegyverének markolatával, esetleg szabad balkezével stb. Ennek a támadásnak az alapsebzése minden esetben d4 (afféle rögtönzött fegyvernek minősül), és a fegyvermester ezt az adott körre vonatkozó legmagasabb TÉ-jével végzi. A karakter csak akkor alkalmazhatja ezt a fortélyt, ha egyetlen fegyverrel harcol, vagy bal kezében legfeljebb kis méretű pajzsot tart.

Gyilkos Precizitás:

A fegyvermester halálos pontossággal támad, és kíméletlenül kihasználja az ellenfele védelmén nyíló réseket. A karakter túlütésküszöbe 2-vel csökken, és ez a fortély minden egyéb forrásból eredő hasonló hatású módosítóval összeadódik.

Támadó Harcmodor:

A fegyvermester kialakította saját harcmodorát, mely bonyolult támadások sorozatára épít. A karakter a normális módosítókon túl további +2 módosítót kap TÉ-jére, mikor a Támadó Harcmodor harci taktikát alkalmazza (tehát összesen +4-et), ugyanakkor a VÉ-jét sújtó büntetés -2-re csökken.

Védekező Harcmodor:

A fegyvermester áthatolhatatlan védelmet épít maga köré fegyverével, melynek fedezékéből nyugodtan kiismerheti és kifáraszthatja ellenfelét. A karakter a normális módosítókon túl további +2 módosítót kap VÉ-jére, mikor a Védekező Harcmodor harci taktikát alkalmazza (tehát összesen +4-et), ugyanakkor a TÉ-jét sújtó büntetés -2-re csökken.

Mesteri Reflexek:

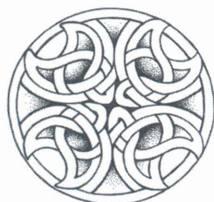
A fegyvermester harci reflexei egészen kifinomultak. A karakter körönként még egy megszakító támadásra jogosult (tehát alapesetben összesen kettőre), továbbá kivételes módon a fegyvermester egyazon körben, egyetlen ellenfél ellen két megszakító támadást is intézhet a szokásos egy helyett. (Kettőnél több megszakító támadást egyetlen ellenfél ellen ugyanabban a körben a karakter semmiképpen sem indíthat, akkor sem, ha máskülönben még rendelkezne megszakító támadással).

Kigurulás:

A fegyvermester ösztönösen együtt mozdul az őt érő támadásokkal, így elkerülheti a máskülönben végzetesnek bizonyuló találatokat. Minden harcban egyetlen alkalommal, mikor egy támadás (legyen az bármilyen eredetű) 0 Ép-re sebezné a fegyvermestert, a karakter tehet egy Ügyesség próbát, melynek célszáma „10 + az elszenvedett sérülés mértéke". Ehhez a próbához a karakter hozzáadhatja a Fegyvermester belső-kasztban elért szintjeit. Ha a tulajdonságpróba sikeres, a fegyvermester sikeresen együtt mozdult az őt fenyegető támadás lendületével, és eredményesen elkerülte a gyilkos csapást. Sikeres tulajdonság-próba esetén a fegyvermester nem szenvedi el a máskülönben végzetesnek számító sebesülést. Ezt a kaszt-képességét a karakter egyetlen harcban legfeljebb egyszer alkalmazhatja.

Életmód:

A fegyvermesterek tisztában vannak saját erősségeikkel és gyengéikkel, így képesek életvitelüket úgy megtervezni, hogy az általuk gyengének tartott oldalukat megtámogassák. Ez többnyire rendszeres napi testedzések, ritkább esetben meditációk vagy egyéb szellemi gyakorlatok formájában nyilvánul meg. Minden alkalommal, mikor a fegyvermester megkapja ezt a kaszt-képességet, a játékos kiválaszthatja egyik Jellemzőjét (Szívósság, Gyorsaság vagy Tudat), melynek szintjét 1-gyel megemelheti. A karakter egy jellemzőt tetszése szerinti alkalommal választhat, így megteheti, hogy mindig ugyanazt a jellemzőjét növeli.



Gorviki Vértestvér

Ynev minden tájának megvannak rettegett hírű gyilkosai, de kevesektől rettegnek annyira, mint a gorviki Giribichi vértestvériség fejvadászklánjaitól. Sokan Kránt sejtik mögöttük, hisz mi más okozhatja a Délvidéken történő szörnyűségeket, mint a Sötét Birodalom?

Mint mindig, a történelem gondos vizsgálata bizonyítja, hogy az ilyen egyszerűsítések csupán ideológiai érdekeket szolgálhatnak, és letér az igazság ösvényéről az, ki megelégszik ennyivel. A Vértestvériség alapja már azelőtt létezett, hogy Amanovik a Szentföldre vezette volna követőit, és hogy Shackallor kinyilvánította volna Gorvik támogatását, bár valószínű, hogy mai veszett hírükben Krán befolyása is közrejátszott.

Egyes történetek, legendák szerint az elsők Niaréből érkeztek, még a Pyarron alapítása előtti időkben. Nem tudni, mennyi lehet igaz ebből; a vértestvérek nem beszélnek a kezdetekről (többek szerint ők már elfelejtették származásukat), Tiadlanban pedig csupán maroknyi, töredékes, roncsolt dokumentum tanúsítja, hogy a Niaréből érkezettek közül néhányan továbbvándoroltak a Délvidékre. Akárhogy is, a furcsa formájú fegyvereiket mesteri hatékonysággal forgató, nem egy pusztakezes harcművészeti technikában riasztóan képzett vértestvérek látták Amanovik népének jövetelét, majd azt is, ahogy Shackallor küldöttei megérkeznek az újszülött ország földjére. A hegyekben élő klánok hamar megbékéltek az újonnan érkezettekkel, és a Kránból érkező fejvadászokkal kölcsönösen egyenrangúnak fogadták el egymást. Azóta is megőrizték viszonylagos függetlenségüket, bár jó viszonyt ápolnak a tartományokat vezető bíborosokkal és hercegekkel. Mindez persze nem meglepő, hisz legtöbb megbízásukat a gorviki hatalmasságoktól kapják.

Megoszlanak a vélemények, hogy a Vértestvériséget a betelepülő kráni fejvadászklánok formálták-e a saját képükre, avagy az (ekkor már) gorviki klánok olvasztották-e magukba a Kránból érkezetteket. Az igazság valószínűleg valahol a két elképzelés közt található. A vértestvérek megőrizték harci technikáikat, amelyek a kráni hagyományokkal szemben is életképesnek bizonyultak, ám erkölcsi kódexükre a későbbiek során rányomta bélyegét a kráni ideológia hatása.

A vértestvérek erkölcsisége mindig is kiemelt fontosságúnak tekintette az ölést. A gyilkosságnak önmagán túlmutató, metafizikai értelmet tulajdonított, így lett a vértestvér a világ rendjének fenntartója, a gyilkosság maga pedig majdhogynem szakrális aktus. A kráni eszmék – illetve azok sajátosan értelmezett gorviki változatainak – hatása mutatkozik meg minden valószínűség szerint abban, hogy a vértestvérek tanai közé bekerült a kiemelkedettség fogalma, és a gyilkosság szakrális jelentősége a vadász-préda összefüggésre redukálódott.

A vértestvérek számára az életnek önmagában semmi értelme nincs; az csupán akkor válik értékké, ha hordozója képes megvédeni. Csak akkor döbbenünk rá arra, hogy mit is jelent az élet, ha a halállal kell szembenéznünk – tartják. Ki képtelen megőrizni életét, nem méltó erre az adományra, egyetlen szerepe, hogy préda legyen az örökké tartó vadászat során.

A vértestvéreket ősi, hosszú évezredeken át csiszolt harci technikáik teszik veszélyessé. A fejvadászkardok mesterei; azt tartják, egyedül ők képesek kihasználni e különleges fegyver előnyeit teljesen, bár mára a fejvadászkard egész Yneven elterjedt (elsősorban a Gorvikból kivándorló klánoknak köszönhetően). Hosszas gyakorlás után válnak képessé a kobratáncra, erre az ősi, többek szerint Niaréből származó harci technikára, mely révén képesek bámulatos gyorsasággal és ügyességgel együtt forgatni két fejvadászkardjukat.

A villámgyors vágásokat tartalmazó technika igazi mesterei úgy játszanak ellenfeleikkel, mint macska az egérrel. Még legtapasztaltabb ellenfeleik önuralmát is képesek romba dönteni; a folyamatosan megalázott, hihetetlenül fájdalmas sebeket kapó áldozatok magukról megfeledkezve rontanak a

vértestvérre, sutba dobva mindent, mit a harcról tudnak, csak hogy véget vessenek a fájdalomnak és a megalázásnak. A vértestvérek úgy tartják, mindez az elme és az akarat próbája; ha ellenfeleik képtelenek türtőztetni magukat, akkor állatok, az állatok pedig egyetlen sorsra méltóak.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Követelmények:

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Gorviki Vértestvér belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember

Alap TÉ: +8

Jellemző: Gyorsaság 8+, Szívósság 6+

Kaszt-képességek: Ösztönös kitérés vagy Mellébeszélés (Fejvadász kaszt-képesség)

Képzettségek: Rejtőzés 14+, Lopózás 14+

Képességek: Harci Jártasság – Alapfok, Kétkezesség, Kétkezes Harc – Alapfok, Orvtámadás – Alapfok, Riposzt – Alapfok, Tehetség – Fürge

Egyéb: A Gorviki Vértestvériség szolgálata, a klán vezetőinek döntése

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Futás, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Fegyverek), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Kaszt-képességek

Kobratánc I.: A gorviki fejvadászok rettegett harcmodora a Kobratánc, mely a két fejvadászkard egyidejű forgatásának magasiskolája. A Kobratánc során a vértestvér figyelmen kívül hagyhatja a kétkezes harcot sújtó büntetéseket, így levonások nélkül forgathatja fejvadászkardjait. Kobratánc kizárólag két fejvadászkarddal folytatható, így ez a kaszt-képesség nem érvényesül semmiféle egyéb fegyver használata esetén, továbbá akkor sem, ha a vértestvért megfosztják valamelyik pengéjétől (ez igaz a Kobratánc II. és III. kaszt-képességekre is). A Kobratánc további előnye, hogy a vértestvér kezében a fejvadászkard sebessége 1-gyel csökken.

Préda +1 – +5:

A vértestvér rendszerint tanulmányozza célpontját, kiismeri annak szokásait, erős és gyenge pontjait, és mindezt azért, hogy eredményesebben végezhessen vele, ha eljön az ideje. A karakter hozzáadhatja Préda kaszt-képességének szintjét (+1-től +5-ig) a tanulmányozott célpont elleni támadó és sebzés dobásaihoz, továbbá a következő képzettség-próbáihoz, feltéve, hogy azok a prédával kapcsolatosak: Álcázás, Átverés, Emberismeret, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Lopózás, Megfélemlítés, Rejtőzködés. A fejvadásznak hosszú időt kell eltöltenie, hogy kihasználhassa ezt a kaszt-képességét, mivel legalább egy napot kell szánnia a felderítésre és információgyűjtésre, minden egyes szintje után a képességnek. (Tehát, ha egy hatodik kaszt-szintű vértestvér szeretne élni Préda +3 kaszt-képességével, akkor három napig köteles tanulmányoznia célpontját. Ha valami miatt erre csak egyetlen nap áll rendelkezésére, úgy csupán +1 módosítót kap a leendő áldozatával szembeni dobásaira.) A vértestvér dönthet úgy is, hogy nem egyetlen személy, hanem egy szervezet vagy csoport ellen kívánja a kaszt-képességét felhasználni, ám ebben az esetben csupán a képzettség-próbáira kapja meg a módosítókat, támadó és sebzés dobásaira értelemszerűen nem.

A vértestvér egyszerre csak egyetlen személy vagy szervezet dolgait tanulmányozhatja, így egy időben ezt a kaszt-képességét is csak egyetlen prédával szemben kamatoztathatja. Ha újabb prédát kíván választani magának, azt bármikor megteheti, ám a tanulmányozáshoz szükséges időt ismét köteles a célpontra fordítani (akkor is, ha korábban már megfigyelte őt, bár a KM a szituáció függvényében ezt a szabályt felülbírálhatja).

Képesség:

A vértestvér választhat egy tetszése szerinti képességet.

Kobratánc II.:

A vértestvér tovább tökéletesíti harci technikáit. A továbbiakban a Kobratánc során képessé válik megelőzni ellenfelei támadásait. Minden egyes alkalommal, amikor a vértestvér eltalál valakit a Kobratánc alatt, a sebesülést elszenvedő fél elveszít egyet a soron következő cselekvésekor esedékes támadásai közül (az áldozat mindig az éppen aktuális, legmagasabb TÉ-jű támadásáról köteles lemondani. Függetlenül attól, hogy a vértestvér hányszor talál el valakit egy körben, az áldozat mindig legfeljebb annyi támadását veszítheti el, amennyivel egy körben maximálisan rendelkezik (tehát a vértestvér nem foszthat meg valakit körökre „előre" a támadásaitól). Ahhoz, hogy a vértestvér sikeresen megelőzze valakinek a támadását, tényleges sebzés szükséges, és nem elég a puszta találat. Ezért ha valamilyen okból valódi sebzés nem történik (például az SFÉ 0-ára csökkenti a sebzést), a célpont nem veszíti el a támadását. (Ne feledjük, hogy egynél több támadás egy körben csak a Teljes Támadás harci cselekedet révén lehetséges, továbbá egynél több támadás csupán egy ellenfél ellen intézhető!) A Kobratánc hátránya, hogy a vértestvér fájdalmas, ugyanakkor nem igazán súlyos, csupán felszínes sebeket ejt, így a karakter az esetleg bekövetkező túlütés esetén sem sebezhet 2 Ép-nél többet (ennél nagyobb sebzés esetén a további sérülés csak az Fp-kből vonódik le).

Kobratánc III.:

A Kobratánc rettegett mesterei tökélyre fejlesztették a fejvadászkardok forgatását. A továbbiakban a Kobratáncot folytató vértestvér, mikor a teljes támadás harci cselekedet végzi, megoszthatja támadásait azon ellenfelei között, akik a fenyegetett területén belül tartózkodnak. A karakter tetszése szerint eldöntheti, hogy melyik ellenfele ellen pontosan hány támadást is kísérel meg, ám ezt a kör elején be kell jelentenie. E félelmetes képességén túl a résztvevőknek képzettség-próbát kell tenniük. A vértestvér az Átverés, míg ellenfelei Emberismeret képzettségükre kötelesek dobni. Azokat az ellenfeleket, akiknek Emberismeret próbája elmarad a vértestvér Átverés próbájának eredményétől, a karakter harcmodora annyira felbőszíti, hogy nem képesek uralkodni magukon, és a harc hátralévő részében gyűlölettől telten küzdenek. A felbőszített ellenfelek harcértékei romlanak, hiszen nem képesek józanul mérlegelni a helyzetet, ezért -2 büntetés sújtja Támadó és Védő Értéküket.

Gv-0. (Gorviki Vértestvér)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Kobratánc I.
2	+1	+3	+3	+2	Préda +1
3	+2	+3	+3	+2	Képesség
4	+3	+4	+4	+2	Préda +2
5	+3	+4	+4	+3	Kobratánc II.
6	+4	+5	+5	+3	Préda +3
7	+5	+5	+5	+4	Képesség
8	+6	+6	+6	+4	Préda +4
9	+6	+6	+6	+4	Képesség
10	+7	+7	+7	+5	Kobratánc III., Préda +5

Hergoli Villámmester

Ynev minden táján történetek sokasága szól egy városról, melynek orgyilkosai még a gorviki vértestvérekkel is vetekszenek vérszomj terén, melyből emberbőrbe bújt démonok szabadulnak a világra, kik egyetlen perc alatt képesek egy várost füstölgő romhalmazzá változtatni. A történetek természetesen erősen túloznak – ám nem csekély igazság is rejtezik bennük.

Hergol délvidéki városállam, melyet orgyilkos-klánja tett hírhedetté. A mendemondák szerint a helyi klán vezére valaha embervadász volt, akit erőszakos halálát követően egy abasziszi boszorkánymester hozott vissza az életbe. Tény, hogy a klán fejével élő ember még sohasem találkozott: rendelkezéseit két beszélő kőszobor segítségével továbbítja alárendeltjeinek. De Hergol híres még rettegett villámmestereiről is, akiket még az oly messzi Quironeia partjain is jól ismernek – a Villámmesterek Rendje az északi Városállamokban is alapított iskolát. A városok népe messzire elkerüli a sötétben kéken ragyogó szemű, szikrázó aurájú varázstudókat, a pénzemberek és koronás fők pedig csak egyfajta költséges, ámde nélkülözhetetlen, két lábon járó pusztító viharként tekintenek rájuk, mit remélhetőleg kordában lehet tartani.

Egy villámmester nemcsak veszedelmes, de pokolian gyors is. Ha teljesen megtelik mágikus energiákkal, a levegő sercegve szikrázik minden hirtelen mozdulata nyomán – márpedig hajlamosak hirtelen mozdulatokra -, amikor viszont varázsol, valósággal kirobbannak kezéből a kéken ragyogó kévék.

A villámmesterek soványak: nem is lehet másként, hiszen a szövetség előírásai szerint szinte minden második napon koplalniuk kell. Ilyenkor tiszta vízen kívül egyebet nem vehetnek magukhoz; eme előírásoknak inkább mágiaelméleti, mint rituális oka van. Ugyanezen okokból alszanak szinte mindig a szabad ég alatt, lehetőleg tavak és folyóvizek közelében: a természet erőinek harmóniája szükséges aurájuk feltöltődéséhez.

A villámmestereket kivétel nélkül ingerlékenynek tartják, de ennek nem az örökös koplalás, inkább az állandó feszültség az oka. A Villám Szövetsége számos ellenfelet szerzett közel félezer éves alapítása óta, ezért egy villámmesternek mindig fedeznie kell a hátát – és azonnal harcolni, ha úgy hozza a sors. Ráadásul, mivel méregdrágán mérik szolgálataikat, biztosak lehetnek benne, hogy megbízóik tarifájuknak megfelelő feladatról gondoskodnak. Az egyedül, idegen földeken bevetett hergoliak megszokták már, hogy egy pillanatra sem engedhetik meg maguknak a gyengeséget. Erre nevelik a tanítványokat is: a Szövetségben szigorú hierarchia uralkodik, de az azonos rangban tanulók közt általánosak a párbajok. A legjobbaknak pedig minden évben egyszer lehetőségük nyílik arra, hogy nyílt villámpárbajban összemérjék erejüket a rangban felettük állókkal.

Egyéb módja nincs az előre jutásnak: ez persze jótékonyan fenntartja az állandó készültséget a Szövetségen belül.

HV – 0. (Hergoli-Vilámmester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Boszorkánymesteri Mágia, Villámmester, Tombolás I., Mentális irányítás
2	+1	+3	+3	+2	Táv-villám
3	+2	+3	+3	+2	Villámsebes varázs I.
4	+3	+4	+4	+3	Tombolás II.
5	+3	+4	+4	+3	Égető villámmágia
6	+4	+5	+5	+3	Villámsebes varázs II.
7	+5	+5	+5	+4	Tombolás III.
8	+6	+6	+6	+4	Villámhárító
9	+6	+6	+6	+5	Villámuralás
10	+7	+7	+7	+5	Villámlét

A Villám szövetsége egyetlen varázstudó iskolával sincs jó kapcsolatban: nemzedékekre visszanyúló ellenségeskedést ápolnak Aschaon tűzmestereivel, ami nem csoda, tekintve hogy természetes riválisai egymásnak. A boszorkánymesteri szektákkal a megvetés kölcsönös: a boszorkánymesterek szakbarbároknak tartják a szél, víz és villám mestereit, a hergoliak pedig lenézik a mérgekkel és füvekkel folytatott vajákolást. A rejtőzést és lopakodást, az orgyilkosságokat varázstudóhoz méltatlannak tartják. Ha ilyesmit látnak, tesznek is arról, hogy megakadályozzák ebben a pályatársakat – persze a maguk mennydörgőn egyértelmű módján.

Közhely, hogy a villámmester csatamágusként is megállja a helyét; legtöbbjük fémvértben harcol, és a kardot is meglehetősen jól forgatja. Kisebb kalandor csapatokban azonban nem túl népszerűek, barátaik általában nincsenek. A távolságtartás oka a villámmesterek legfélelmetesebb tulajdonsága, a tombolás. Ha varázslás közben érzelmekre ható (dühöt stb. fokozó) mágia éri őket, elvétett ellenállás esetén a villámmágus tombolni kezd. Mindenféle célzás vagy kontroll nélkül felszabadítja az auráját feszítő erőket, és egészen addig szórja villámait maga körül, míg majd' össze nem esik a kimerültségtől.

Egy vaktában kilövellt, csontot is elhamvasztó villámív pedig megronthatja a legtartósabb barátságot is.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Hergoli-Villámmester belsőkaszt tagja lehessen.

Faj: -

Alap TÉ: 5+

Jellemző: Tudat 7+, Gyorsaság 6+

Kaszt-képességek: -

Képzettségek: Villámmágia 11+, Természeti mágia 9+, Összpontosítás 12+, Megfélemlítés 10+

Képességek: Gyors Kezdeményezés, Képzett (Megfélemlítés) – Mesterfok, Mágikus Fókusz (Villámmágia) – Alapfok

Elsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Emberismeret, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Ásványok), Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőholtak), Ismeret (Tapasztalati Mágia), Ismeret (Természet), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkímia), Mesterség (Méregkeverés), Nyelvismeret, Összpontosítás, Pszi használat, Rejtőzködés, Túlélés

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 8 (mint a Boszorkánymester)

Boszorkánymesteri Mágia:

A villámmesterek alapvető kaszt-képessége továbbra is a boszorkánymesteri mágia használata. A villámmester minden kaszt-szinten (így az elsőn is!) kap 4 pontot, amelyet mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkánymester kaszt-szintje +3)

Amikor egy mágikus képzettség maximális szintjét kell meghatároznia, a karakter összeadhatja a boszorkánymester kalandozó-kasztjának és Hergoli villámmester belső-kasztjának kaszt-szintjeit.

Villámmester:

A villámmestereknek – testük tisztántartása érdekében – minden második napon koplalniuk kell, *továbbá szervezetük* megkívánja a természetes környezetben való alvást. Amennyiben ezen tényezőket elmulasztja, úgy a Hatalom itallából következő Állóképesség csökkenés csak a szokásosnál kétszer hosszabb idő alatt tér csak vissza. (Tehát, ha nem koplal vagy nem a természetben alszik, úgy 2 helyett 4 óra

alatt, ha mindkettőt elmulasztja úgy 6 óra alatt tér vissza egy Állóképesség pont).

A villámmesterek a villámok tanulmányozása mellett minden egyéb mágiaformájukat elhanyagolják, ezért az általuk létrehozott bármely – nem villámmágiába tartozó – varázslat alkalmával Erősség-próba dobásukhoz -4 módosító járul.

Tombolás I.:

Életmódjuknak köszönhetően a villámmesterek teste rendszerint megedződik, ám ingerlékennyé, kiszámíthatatlanná válnak. A villámmester Asztrális Ellenállását -2 büntetés sújtja, ellenben Szívósság jellemzője (így Ép-je is) 2-vel nő. A Tombolás kaszt-képességük alkalmazása során a villámmesterek képesek fele Mp-ért létrehozni a villámmágia varázslatait, ám ehhez saját testük energiáit kell megcsapolniuk. Minden alkalommal, amikor a Tombolás I. kasztképességéhez folyamodik, a karakter a létrehozott varázslat minden E-je után d6 Sp-t sérül. Ez a sebesülés azonban nem minősül „villám" típusúnak, így értelemszerűen az ott leírt következmények sem érvényesülnek a villámmester esetében.

Mentális irányítás:

A boszorkánymester villámvarázslata közben már nem feltétlenül az ügyességére támaszkodik, így Távolsági Érintő támadás esetén TÉ-je meghatározásakor – amennyiben az kedvezőbb – Ügyessége helyett számíthatja az Intelligencia módosítóját is. Természetesen ez csupán a villámvarázslatokkal végzett támadásaira igaz, a TÉ-je minden egyéb esetben a szokásos módon számítandó.

Táv-villám:

A villámmester képes a villámmágia varázslatainak hatótávját látótávolságig kitolni, hasonlóképpen ahhoz, mintha rendelkezne a Távvarázsló Képességgel. A látótávolságban létrehozott villámmágiák Erőssége azonban nem a fele az eredetinek, ahogy az a képesség leírásában szerepel, hanem az eredeti Erősség. Így villámvarázslatnál csupán az 5 lábanként -2 TÉ korlátozással kell számolnia a karakternek.

Villámsebes varázs I.:

A Villámmágia varázslatainak előidézése immár ösztönös cselekedet a villámmester számára. Minden – eredetileg egyszerű cselekedetnek minősülő – varázslat varázslási ideje mozgásértékűre csökken.

Tombolás II:

A hatás hasonló a Tombolás I.-nél leírtakhoz, azonban ezen a szinten a villámmester már jobban hozzászoktatta testét az energiák szipolyozó mivoltához. Asztrálisan a villámmester még kiegyensúlyozatlanabbá válik, így az Asztrális Ellenállását sújtó büntetés -4-re emelkedik. A karakter teste azonban még edzettebb lesz, így Szívósság jellemzője újabb 2 ponttal emelkedik. A villámmágia varázslatait bárki másnál eredményesebben képes előidézni a karakter, így a fele Mp-ért létrehozott villámvarázslatok Erősségenként már csupán 2 Sp sebzést okoznak.

Égető villámmágia:

A villámmágusok *talán* legnagyobb előnye a többi boszorkánymesterrel szemben, hogy villámaik nem csupán Fp, hanem Ép sebzésre is képesek. Ezen túl a villámmester bármely d6-onként sebző varázslatában választhatja azt, hogy villámai Ép-t is tudjanak sebezni. Ekkor a villámmester átformálja a villámok energiáját, így azokban már az égetés, és nem az elektromosság a domináns elem. Ennek következtében a villámok sebzése d3-re csökken, azonban a továbbiakban már Ép-t is sebezhet. Ennek az a feltétele – minden egyéb szabályt felülbírálva -, hogy a varázsláskor végzett Erősség-próbának legalább 15-tel felül kell múlnia a célpont Fizikai Ellenállását, máskülönben a sebzés továbbra is csak Fp marad.

Villámsebes varázs II.:

A villámmester rendkívüli gyakorlatának hála, kivételesen gyorsan és gyakorlottan végzi a villámvarázslatok előidézéséhez szükséges mozdulatokat. Noha a varázslási ideje az ilyen típusú varázslatok esetében tovább már nem csökken, a karakter a gyakorlatának köszönhetően nem vált ki megszakító támadást az őt fenyegető ellenfelek részéről, amikor a Villámmágiába tartozó varázslatok valamelyikét kívánja előidézni.

Tombolás III.:

A villámmester Asztrális Ellenállását sújtó büntetés -6-ra emelkedik, ellenben Szívósság jellemzője további +2 ponttal nő. A továbbiakban a karakter már tökéletesen képes úrrá lenni a testét kínzó energiákon, így a fele Mp-ért létrehozott villámvarázslatok a továbbiakban már egyáltalán nem sebeznek rajta.

Villámhárító:

A villámmester képes a testén keresztül levezetni azon megformázott mágikus energiákat, melynek ő a célpontja. Ehhez készenlétbe kell helyeznie egy cselekedetet, melyre akkor kerül sor, ha a boszorkánymestert fizikai jellegű varázslat éri. Az ellenséges energia keresztüláramolva a villámmester testén visszaalakul nyers manává, és – mint egy villámhárítón – ártalmatlanul szétoszlik. A semlegesített varázslatba fektetett minden második Mana-pont után a villámmester 1 Sp-t sebződik. Amennyiben az Fp-i elfogytak, ez a sérülés már közvetlenül Ép-iből vonódik le, és ha a villámmester 0 Ép-re kerül, minden további sérülés azonnal halálosnak számít.

Villámuralás:

A villámmester félelmetes hatalomra tesz szert a villámmágikus hatások felett. Minden olyan varázslat esetében, ahol az Erősség több tényezőt is meghatároz (például Villámvarázs esetében a TÉ-t és a sebzést is), a villámmester a szokásostól eltérően számíthatja ki annak maximális Erősségét. A karakter ezeknél a varázslatoknál dönthet úgy, hogy a különféle hatásokat (pl. Villámvarázsnál sebzés és TÉ) szétválasztja, és külön kezeli a maximális Erősség szempontjából. Ebben az esetben minden egyes hatás maximális Erőssége megegyezik a villámmester Villámmágia képzettségének háromnegyedével (lefelé kerekítve). Például:

Normál esetben egy 20. szintű mágikus képzettség esetében a Villámvarázs varázslat létrehozásakor 1E vagy d6-tal növeli a sebzést, vagy +2-t ad a TÉ-hez. A maximális Erősítés 20, tehát pl. a karakter sebezhet 15d6-ot, miközben +10-et kap a TÉ-jére, vagy sebezhet 5d6-ot, miközben +30-at kap a TÉ-jére stb.

A villámuralás segítségével a villámmester külön erősítheti a Villámvarázs eltérő hatásait. 20-as képzettség esetén a maximális E-je az egyes hatásoknak 15 lesz (a 20 háromnegyede), és a karakter (ha van elég Mp-ja) létrehozhat egy 15d6-ot sebző villámot, melyre +30 TÉ-t is kap. (Villámuralás nélkül ezek Erőssége összeadódna, így 30E-nek minősülne, amit természetesen 20-as szintű mágikus képzettséggel képtelenség létrehozni).

Villámlét:

Hergol Villámmesterei a 10. szintre érkezve teljesen összeforrnak a nyers, mágikus energiákkal. A villámmestereket ettől a szinttől kezdve állandó halványkékes aura övezi, szemük kéken fénylik, halványan világítva a sötétben, s bőrük márványfehérre változik, helyenként kékes elszíneződéssel. (Villámjegyek.) Innentől kezdve a villámmester testi és mágikus energiái összeforrnak, melynek köszönhetően bármikor dönthet úgy, hogy saját szervezetét kisajtolva, megerőltetve, Fp-it Mp-kké alakítja. 1 Fp-ért 1 Mp-t kaphat, ám a maximális Mp értékét így sem lépheti túl. Az Fp-k Mana-pontokká történő alakítása szabad cselekedetnek minősül, és nem vált ki megszakító támadást. A folyamat kétirányú, tehát a villámmester Mp-iből is pótolhatja elveszített Fp-it, ám ebben az esetben is igaz, hogy maximális Fp korlátját nem lépheti túl. A villámmester a továbbiakban mindenfajta elektromosságnak ellenáll, sőt, amennyiben villámokkal eltalálják őt, úgy a sebzés Erősségének megfelelő számú Fp-t gyógyul (az Erősségnek megfelelőt, és nem E x d6-ot természetesen).

Kobra Mestertolvaj

A Kobráknak megvannak a saját törvényeik, szokásaik, életrendjük; külsőre mégsem különböznek semmiben a derék átlagpolgároktól. Államot alkotnak az államon belül, és mindenről csak a beavatott kevesek tudnak. Nem véletlen, hogy a szervezetre a Család név ragadt rá; valóban olyanok, mint egy nagy família. Aki nem élte ezt meg, az képtelen átérezni ennek jelentését.

Minden képzeletet felülmúló hűség és rettegés uralkodik tagjaik között. Nem az elöljáróiktól félnek, nem őket tisztelik; ugyanolyan sakkfigurák ők, mint a klán legtöbb tagja. Az áhítat tárgya maga a szervezet, ez a személytelen, mindent átölelő, évezredek óta fennálló közösség, amelynek íratlan törvényei erősebbek a shadoni egyház kőbe vésett kánonjogánál. A Család mindenütt jelen van: ügynökei ott működnek a trónusok árnyékában éppúgy, mint a koszos kikötői sikátorokban.

Micsoda? Hogy a Kobrák szörnyetegek lennének? Nem, ez nem fedi a valóságot. Józan emberek ők, két lábbal állanak a földön; üzletemberek, bankárok, hajósgazdák. De csúf világban élünk, és hogy megvédhessék magukat ellenségeikkel szemben, kénytelenek saját szörnyeiket kinevelni. Mint a kilvarokat, akiknek a vérét lecsapolják, aztán pótolják démonichorral. Mint a siccheleket, akiket gondosan kitervelt tortúrákkal kergetnek az őrületbe, hogy immúnissá váljanak a szellem tudományára. Mint a dvorgazokat, akiket kétszáz nemzedéken át tenyésztettek elhagyott goblin bányákban, míg végül degenerált, vak emberi törpék váltak belőlük, kik úgy tájékozódnak a sötétben, mint a denevérek, és a legszűkebb szellőzőnyílásokba is befurakodnak.

Azt tudtad, hogy a shuluri Főtanács fogságban tart egy vámpírt, és a tagjai rendszeresen isszák a vérét, hogy meghosszabbítsák az életüket? Hát azt, hogy Obrathban a Fehér Kobra eleven mérgeskígyókat forrasztott a testéhez a mágiájával? És akkor még nem beszéltünk a szervezet tisztjeiről, akiket a külvilág reszketve Mestertolvajnak nevez. A Kobra Mestertolvaj magas hivatal: ritka eset, hogy olyan személy nyerje el, aki nemigen járatos a mágia műhelytitkaiban. Persze, ez csak afféle vásári mutatványosság a mágusaik tudományához képest. Igen bizony, vannak mágusaik, méghozzá igaziak is, nemcsak afféle boszorkánymesterek, kikből tizenkettő egy tucat. Ha valaki kételkedne ebben, érdemes nem elfeledni, hogy a rend alapítói a godoni birodalomból menekültek északra!

KMt-0. (Kobra Mestertolvaj)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+2	+0	Tolvaj életvitel, Fanatizmus, Méregértő
2	+1	+2	+3	+0	Kobravér I., Alvilági Képesség
3	+2	+2	+3	+1	Kobra Háttér +1, Kiismerhetetlen
4	+3	+3	+4	+1	Kobravér II.
5	+3	+3	+4	+1	Kobra Háttér +2, Hüllővér
6	+4	+3	+5	+2	Kobravér III., Képesség
7	+5	+4	+5	+2	Kobra Háttér +3, Kifürkészhetetlen
8	+6	+4	+6	+2	Kobravér IV.
9	+6	+5	+6	+3	Kobra Háttér +4, Alvilági Képesség
10	+7	+5	+7	+3	Kobravér V.

A Kobra Mestertolvajok a szervezet valamely tartományához tartoznak. A Család tartományokra osztja az egész világot, legalábbis a Sheraltól északra. Ezeknek a tartományoknak semmi közük a földrajzi határokhoz. Nyugaton például az Elátkozott Vidéktől a riegoyi városállamokig egyetlen hatalmas tartomány az egész terület, és annyira szegény, hogy a vezetésével azokat a kegyvesztett Kobrákat szokás megbízni, akik régebbi érdemeik miatt megtarthatták az életüket. Abasziszban ezzel szemben három tartomány is található: az ifini, az obrathi és a Baraad-szigeti. A kobrák csak ott érzik magukat igazán elemükben, ahol civilizáció van, városok és kereskedelem; a vadont meg az omlatag romokat meghagyják azoknak a hígagyú eszelősöknek, akiket egyesek kalandozóknak hívnak. Minden tartomány élén három vezető áll.

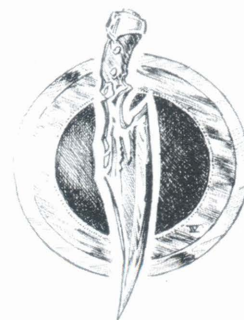
A gazdasági ügyek felügyelete a Csuklyás Kobrára tartozik; a biztonságért és a fegyveres viszályokért a Fehér Kobra felel; a többi tartománnyal a Mérgek Atyja tartja a kapcsolatot. Mindhármuknak egy-egy szavazata van a tanácsban; tartózkodniuk nem lehet, így tehát vitás kérdésekben így vagy úgy, de mindenképpen döntés születik. A Mestertolvajok nem holmi utcai szarkák – bár nem sok féltve őrzött kincs van Yneven, amit ne tudnának megkaparintani, ha éppen úgy akarnák -, magasan képzettek az üzleti élet titkaiban, a bankházak működésében és a kereskedelem törvényszerűségeiben és valamennyire a mágiában is. Természetesen attól sem riadnak vissza, ha valamelyik üzlettársat el kell tenni az útból a testőreivel egyetemben. A Mestertolvajokat a klán nem szívesen áldozza fel, mert mind értékes tagjai a Családnak, ennek ellenére mégis gyakran kapnak veszélyes küldetéseket, és sokszor kell nagyobb távolságra elhagyniuk tartományukat.

Sok fegyverhez értenek, de elsősorban a praktikusakat és könnyen elrejthetőeket használják, egykezes szúró-vágó fegyvereket és a kisebb számszeríjakat. Páncélból csakis a legkönnyebbeket öltik fel, ha egyáltalán ilyesmihez folyamodnak.

A Mestertolvajok közé csak olyanokat vesznek fel, akik teljesítik beavató küldetésüket, melyet a Család erre kirendelt tagja a klán hírnevéhez méltóan kegyetlenre és nehezen kivitelezhetőre tervez. A Mestertolvajnak ezután még időről-időre vissza kell térnie feletteseihez, akik továbbképzik, és szertartásokat végeznek el rajta. Maga a Mestertolvaj rövid átmenet a Család egyszerű tagjai és vezetői közt, de annál veszélyesebb, és csak kevesen tudnak továbblépni eme tisztségből.

A ranglétrán felfelé araszoló kobrák különleges jutalmakat kapnak a klántól, bár néhány gyengeszívű szerint ezek inkább átkok, mintsem jutalmak. A Kobrák méregmesterei, sebészei elképesztő hatékonysággal képesek átalakítani pácienseik testét szervezetét – igaz ez kellemetlen következményekkel is járhat. Mondják a nagyhatalmú kobráknak már a harapása is mérgező, és semmiféle méreg sem hat rájuk...

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító



Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Kobra Mestertolvaj belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Kyr-vérű

Alap TÉ: +6

Jellemző: Gyorsaság 8+

Kaszt-képességek: Tolvaj-Tudat (Tolvaj kaszt-képesség)

Képzettségek: Kézügyesség 10+, Lopózás 13+, Megfélemlítés 8+, Rejtőzködés 13+

Képességek: Kétértelmű, Orvtámadás – Alapfok, Szabotőr, Százarcú

Egyéb: A Kobrák klánjának feltétlen szolgálata, a klán vezetőinek döntése

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Kaszt-képességek

Tolvaj életvitel:

A kobra mestertolvaj továbbra sem adja fel korábbi életmódját, egyszerűen lehetősége nyílik rá, hogy klánjának különleges titkait is elsajátítsa. A karakter összeadhatja kobra mestertolvaj és tolvaj kaszt-szintjeit, amikor Tolvaj kalandozó kasztjának valamelyik olyan kaszt-képességét alkalmazza, ahol ennek szerepe lehet (pl. Klán-tudat).

Fanatizmus:

A Kobrák klánja különleges módszerekkel kondicionálja tagjait, különösen igaz ez azokra, akik bepillantást nyernek a klán rejtett titkaiba. Egy kobra mestertolvaj soha nem árulja el klánját vagy válik árulóvá, akiben az ilyen hajlam legapróbb szikráját is felfedezni vélik a klán mesterei, soha nem kerülhet be a klán belsőbb köreibe (és szerencsésnek mondhatja magát, ha csak ennyi a büntetése). A karakter hozzáadhatja mestertolvaj kaszt-szintjeinek az összegét a vonatkozó próbájához, Ellenállásához vagy jellemzőjéhez, amennyiben valamilyen – természetes vagy mágikus módon – információt próbálnak kiszedni belőle a Kobrákról, esetleg arra kísérlik meg rávenni, hogy legyen klánjának ártalmára.

Méregértő:

A Kobrák különösképpen értenek a mérgekhez, és hatalmas tudástáruk egy részét megosztják embereikkel is. A karakter hozzáadhatja mestertolvaj kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Mesterség (Méregkeverés) képzettség-próbáihoz.

Kobravér I.:

A kobra mestertolvajt klánja különleges alkimista és mágikus szertartásoknak veti alá, melynek következtében rendkívüli képességekre tesz szert. Noha az eljárás általában iszonyatos kínokkal jár, a majdani végső eredmény megéri a szenvedést, a klán vezetőit pedig a legkevésbé sem érdekli egy alárendeltjük véleménye. A szertartások kezdeti szakaszában a mestertolvaj izomzata és szervezete jelentősen megerősödik, melynek következtében Szívósság jellemzője 2-vel nő, és +1-et kap Erő tulajdonságára.

Alvilági Képesség:

A kobra mestertolvaj választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából.

Kobra Háttér +1 – +4.:

A Kobrák klánja komoly hátteret biztosít a mestertolvajnak. A karakter a klánja területén könnyedén juthat felszereléshez és információkhoz, valamint sokkal egyszerűbben képes érvényesíteni az akaratát. A karakter hozzáadhatja a kaszt-képesség aktuális szintjét (+1-től +4-ig) összes Karizmapróbájához, valamint a következő képzettség-próbáihoz: Átverés, Információgyűjtés, Meggyőzés és Megfélemlítés. (Megjegyezzük, hogy ez a kaszt-képesség, a más belső-kasztoknál található, hasonló jellegű képességektől eltérően, nem jelzi egyértelműen a karakter felemelkedését a klán ranglétráján. A Kobrák klánján belüli boldogulás nagyban múlik a körülményeken, a karakter tényleges anyagi hátterén, a személyiségén – mivel a hideg számítás és brutális törtetés elengedhetetlen az előbbre lépéshez – és bizony sokszor a puszta szerencsén.)

Kiismerhetetlen:

A mestertolvaj képes rövid összpontosítással elleplezni valódi érzelmeit, gondolatait és személyiségét. Amennyiben a karakter bejelenti, hogy leplezni kívánja valódi énjét, semmiféle mágia nem képes felfedni valódi jellemét és személyiségjegyeit (játéktechnikailag a karakterre semmiféle jellem-érzékelő vagy a jellemekhez köthető mágia és praktika nincs hatással). Ehhez a kaszt-képességhez komoly összpontosítás szükséges, ezért amíg a mestertolvaj elrejti jellemét, minden dobását -2 büntetés sújtja. Értelemszerűen a karakter jelleme bármikor kifürkészhető, amikor a karakter alszik, vagy nincs olyan állapotban, hogy annak elfedésére koncentráljon.

Kobravér II.:

A további szertartásoknak köszönhetően a karakter egész csontozata és izomzata kezd átalakulni, melynek köszönhetően mozgása jóval fürgébbé és könnyedebbé válik. A mestertolvaj +2-t kap Gyorsaság jellemzőjére, valamint Ügyesség tulajdonsága is +1-gyel nő.

Hüllővér:

A karakter a klán nevelésének, valamint a kínzó szertartásoknak köszönhetően, melyeken átesett, érzéketlenné és hidegvérűvé válik. Igen nehéz őt sztoikus nyugalmából kizökkenteni, hiszen nem igazán foglalkozik mással, saját magán és klánja érdekein kívül. A mestertolvaj hozzáadhatja kobra mestertolvaj kaszt-szintjeinek az összegét minden olyan próbájához, mely arra irányul, hogy megakadályozza ellenfeleit nyugalmának megzavarásában (például Képzett Hergelés képességek, bajvívói ingerlés, stb.). Ez a módosító csupán „természetes", tehát mágiát nélkülöző hatásokkal szemben illeti meg a karaktert. A kaszt képesség az előnyein kívül hátránnyal is jár, hiszen a karakter érzékenysége jelentősen csökken. A mestertolvaj -2 büntetést kap minden Karizma próbájára, és Karizma alapú képzettség-próbájára (a Megfélemlítés kivételével). Ez a büntetés értelemszerűen nem él, amennyiben a mestertolvaj a nyugalmát kívánja megőrizni, és annak érdekében kénytelen Karizma alapú próbát tenni.

Kobravér III.:

A mestertolvaj szervezetét kegyetlen módszerekkel hozzászoktatják a káros anyagok elviseléséhez. A karakter ennek következtében immúnissá válik minden természetes eredetű méreg hatásaira. Sajnos ezek a szertartások távol állnak még a tökéletestől, és komolyan és véglegesen károsítják az alany szervezetét. A szertartást követően a mestertolvaj Állóképesség tulajdonsága véglegesen 2-vel csökken.

Képesség:

A kobra mestertolvaj választhat egy tetszése szerinti képességet.

Kifürkészhetetlen:

A mestertolvaj ezen képességének eredete szintén gondos kiképzésére vezethető vissza, azonban beszélik a klánon belül, hogy a Kobrák egykoron elfogott fejvadászoktól lesték el a titkát. A kaszt-képesség működésében szinte tökéletesen megegyezik a Zárt Elme fejvadász kaszt képességgel. Amennyiben tudatában van a veszélynek, a mestertolvaj képes elrejteni valós gondolatait, érzéseit a fürkésző mágiák elől. A karakter elméjének egy gondosan előkészített szegletét tárja a támadó elé, így megtévesztve azt, és pontosan olyan érzéseket, gondolatok mutat, melyek a karakter szándékai szerint valók. A fürkésző varázslatot alkalmazó – amennyiben gyanakszik – Intelligencia próbát tehet (célszáma 10 + mestertolvaj kasztszintje/2 + az Akaraterő módosítója). Sikeres próba esetén átlát a színlelésen, és belátása szerint újból próbálkozhat, vagy egyéb módszerekhez nyúlhat (újabb próbálkozás esetén a mestertolvaj már nem alkalmazhatja ezt a képességét, ám a mélyen elrejtett gondolatai és érzelmei +2 módosítót adnak az Asztrális és Mentális ellenállásaira).

Kobravér IV.:

Csak a legtehetségesebb kobra mestertolvajokon végzik el a klán mesterei ezt a szertartást, mely során az alany vérét különleges, mágikus tulajdonságú méreggel töltik fel. Az eljárás már látható elváltozásokat idéz elő a karakter kinézetében, szemének fehérje jól felismerhetően elsötétedik, a karakter bőre pedig fokozatosan elszürkül. A karakter nyála is mérgekkel telítődik (innentől kezdve nem célszerű megcsókolni), s harapásával képes mérget juttatni célpontja szervezetébe. A mestertolvaj szervezete általában a következő mérget tartalmazza:

Kobravér

Típus: Véráram (Erősség 20- Fizikai)

Hatás: Sebződés, Bódultság (azonnali; hatásfok 15 – Állóképesség; két kör)

Gyógyulás: Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

A mestertolvaj mérge sikertelen Állóképesség próba esetén 2d8 Fp sérülést okoz, mivel hirtelen izomfájdalmakat és kínokat okoz az áldozatnak. Sikeres tulajdonság-próba esetén a célpont 2 körig bódult állapotúnak minősül.

Az ellenfél megmérgezéséhez és a harapáshoz a karakternek sikeres közelharci támadó dobást kell tennie, mely során Ügyesség módosítóját használhatja TÉ-jének meghatározásához. A karakter harapásának sebzése mindössze 1 Fp (Ép-t így nem sebezhet), és mivel a mérge veszélyt jelent az ellenfél számára, a megharapni kívánt személy nem jogosult megszakító támadásra a mestertolvaj ellen.

A kaszt-képességnek van egy másik alkalmazási módja is. A karakter vére jóval koncentráltabban tartalmazza a különleges mérget, így a mestertolvaj akár fegyvereméreghez juthat a tulajdon vérét fegyverére kenve. Ehhez azonban komoly mennyiségre van szüksége a saját véréből, így súlyos sebet kénytelen ejteni magán ahhoz, hogy elegendő vér álljon rendelkezésére. A karakternek legalább 2 Ép-nyi sebet kell hasítania magán ahhoz, hogy egyetlen adag méregre szert tegyen. Ezután azonban minden további Ép-s sebért, amit saját testén ejt, 4 adagnyi fegyverméregre tehet szert, hiszen a súlyos sebből bőven patakzik a továbbiakban az éltető nedű. Természetesen egyetlen fegyverre csupán egy adagnyi mérget értelmes kenni, így a karakter jól teszi, ha összegyűjti valamiben vérét későbbi használatra. Sajnos a Kobrák klánja a mai napig nem talált még megfelelő alkimista szertartást a mérgező vér tartósítására, ezért az ily módon begyűjtött méreg nagyjából egy óra után kiszárad, és ártalmatlanná válik. Az ilyen módon nyert méreg megegyezik a karakter nyálában lévővel, ám mivel jóval koncentráltabban van jelen, ezért az Erőssége 25, és sikertelen próba esetén 2d12 sérülést okoz.

Kobravér V.:

A mestertolvaj szervezetében lévő mérgeket újabb anyagokkal dúsítják a klán mesterei, ezáltal további különleges képességekkel felruházva a karaktert. A mestertolvaj ettől a pillanattól kezdve képes összegyűjteni a nyálában található mérget, és kiköpve célbajuttatni azt. A karakter mérge innentől kezdve eltérő jellemzőkkel bír, mivel már nem szükséges a véráramba kerülnie, és a hatása kifejtéséhez a továbbiakban elegendő csupán a célpont bőrével érintkeznie. A karakter 3 kör alatt képes összegyűjtenie a szájában akkora mérget, melyet kiköpve már remélheti, hogy kárt tehet az ellenségeiben. A mestertolvajnak a méreg célba juttatásához egy sikeres távolsági érintő támadást kell tennie (az előzőek alapján ezzel 3 körönként egyszer próbálkozhat egy egyszerű cselekedet keretében), ám a mérget legfeljebb 4 lábnyi távolságig lehetséges eredményesen használni.

A szertartás során a mestertolvaj a mágikus mérgekkel szemben is különleges ellenállásra tesz szert, melynek következtében velük szemben a karakter hozzáadhatja kobra mestertolvaj kaszt-szintjeinek összegét Fizikai Ellenállásához.

Sajnos a szertartásnak számos előnye mellett akadnak hátrányai is, mivel komoly terhet ró az alany szervezetére. Az embert próbáló eljárásoknak köszönhetően a mestertolvaj szervezete véglegesen rongálódik, 1-gyel csökkentve a karakter Állóképesség tulajdonságát. Ezen kívül a mágikus szertartásoknak köszönhetően a mestertolvajból kiveszik valami, amit a pyarroni bölcsek „emberségnek" hívnak. A karakter személyisége tökéletesen érzéketlenné és rideggé válik, érzelmei háttérbe szorulnak. A mestertolvaj külsejében is elszaporodnak az idegen ismertető jegyek, szemei sárgás hüllőszemekké válnak, bőre pedig szinte halottsápadtra színeződik. Ezen hatások összegződéseként a karakter Karizma tulajdonsága 2-vel csökken.



Ordani Lángőr

Rögtön azután, hogy a tűzvarázslók átvették a hatalmat Ordanban, felmerült annak az igénye, hogy megteremtsék a város külső és belső biztonságát. Természetesen kellő hatalommal bírtak, hogy megfékezzék a környező városállamok aprócska zsoldosseregeit, de nem lehettek jelen mindenütt, és a városon belül a közbiztonság sem volt jónak mondható. Ezért merült fel az igény a Lángőrök Rendje iránt. A tűzvarázslók már uralmuk első esztendejében létrehozták ezt a harcos iskolát, ami azóta is kiválóan működik. A lángőrök Ordanban az elit elitjét alkotják; az ő soraikból kerülnek ki a városi őrség vezetői, a városállam méretéhez képest igencsak tekintélyes hadseregének tisztjei, és számos titkos küldetésben ők teljesítik a Rend akaratát. A Lángőrök Rendjének kiképző iskolája ingyenes, de a jelentkezőket a Tűzvarázslók Rendje alapos próbának veti alá; csak a Tűzkobra hitében szilárd, kiemelkedő képességekkel bíró jelentkezők lehetnek lángőrök. Mindemellett a kiképzett lángőrök kötelesek legalább nyolc éven át a városban szolgálni, melyet csak a – szolgálatba beszámító – küldetések alkalmával hagyhatnak el. A Lángőrök Rendjének épületkomplexuma, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordan egyik nagyobb szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulók és az oktatók szálláshelyeit is. Az épület körül tágas, rendezett parkok és gyakorlóterek váltogatják egymást, ahol nap mint nap több száz tanonc igyekszik elsajátítani a fegyverforgatás mesterségét. Később a leendő harcosok elméjét is csiszolják, a tanoncok mindvégig szigorú kiképzést kapnak. A szigetet csak ritkán, különleges engedéllyel hagyhatják el. Az alváson és az étkezéseken kívül a nap szinte minden percét beosztják számukra, állandóan tanulnak, gyakorolnak valamit. A lángőrök Ordanban nagy megbecsülésnek örvendenek; közvetlenül a tűzvarázsló-papok után következnek ebből a szempontból. Szerte a kontinensen vallási fanatikus harcos hírében állnak, ami nem is nagy túlzás. Erősen kötődnek Ordan városához, azt csak feljebbvalóik utasítására hagyhatják el. Ez meglehetősen gyakran megesik, hisz a lángőrök sok tevékenységük mellett a Tűzvarázsló Rend ügynökeiként vagy futáraiként is szolgálnak. Ha a Rend valamelyik távolabbi temploma veszélybe kerülne, minden bizonnyal odavezényelnek egy lángőrt, de szükség esetén akár egy szakasznyit is. A lángőrök időnként rendelkeznek néhány szintnyi Tűzvarázsló kaszttal is, és ez nem ritkán fordítva is előfordul. Ha egy Játékos Karakter Ordan nagyhírű lángőrei közé kíván kerülni, nehéz dolga lesz. Egész eddigi életét a Rend szolgálatában kellett eltöltenie, többször bizonyítani kellett hűségét és elkötelezettségét.

Később sem lesz könnyű dolga; egy lángőr Ordanért él és hal, minden mást ennek rendel alá, és a Rend szorosan fogja őket. Ebből is látható, hogy ezek a karakterek nem illenek be az „átlagos" kalandozó sémákba. Talán a legkézenfekvőbb az, ha a karaktert az Ordani Rend valami fontos, hosszantartó feladattal bízza meg. Így eme a feladat mellett az illető kalandozhat is, de külön kaland lehet a kitűzött cél elérése is.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Ordani Lángőr belső kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Kyr-vérű (a KM különleges engedélyével más fajokból is válogathat a Lángőrök Rendje)

Alap TÉ: +10

Jellemző: Szívósság 8+

Kaszt képességek: -

Képzettségek: Észlelés 11+, Ismeret (Hadászat) 6+, Ismeret (Hely – Ordan) 6+, Ismeret (Tűzvarázslói Mágia) 6+, Ismeret (Vallás – Sogron) 6+

Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (legalább három fegyver csoportban), Fegyverforgatás – Mesterfok (Lángkard vagy Hosszúkard), Nehézvért-viselet – Alapfok, Tehetség – Megbízható, további három képesség a Harci Képességek kategóriából

Egyéb: Ordan feltétlen szolgálata, a feljebbvalók engedélye

Elsődleges Képzettségek

Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Hely), Ismeret (Vallás – Sogron), Ismeret (Ordani Jog), Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Szakma (választott), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Kaszt képességek

A Tűz Ereje:

A lángőrök mind erős hittel bírnak. Mindannyian Sogron követői, buzgalomban nem sokkal maradnak el a tűzvarázslók mögött. Noha a karakternek feltehetően még nincs Kegyelt Képessége, most megkapja a Tűz Ereje kaszt képességet. Ez a képesség még nem teszi alkalmassá, hogy pappá váljon, de Sogron így is kitüntetett figyelemmel kíséri sorsát. Minden tűzzel szemben ellenállóbbá válik, levonhat 3 Sebzés-pontot minden hő és tűz alapú sebzésből. A képesség további, apróbb hatásokkal is járhat, ezek felől a KM dönt.

Lángőr Taktika I.:

A Lángőrök egyik legfontosabb feladata Ordan védelmének biztosítása. Ez kiképzésükben is megmutatkozik. Igen járatosak az erődök, városfalak védelmében, illetve azok védelmének megszervezésében. Amikor ostrom alatt álló erősséget védelmeznek – támadó ostromgépekkel, illetve a támadó seregekkel állnak szemben, vagy szűk utcákon folyó harcokban vesznek részt -, Támadó- és Védőértékére +2 taktikai módosítót kap. +4 Módosítót kap minden olyan képzettségre, amely a fent említett körülmények közötti parancsnoklással, harci manőverekkel kapcsolatosak.

Fanatizmus:

A lángőrök Ordan és a tűzvarázslók fanatikus védelmezői, egész kiképzésük Rendjük feltétlen szolgálatát neveli beléjük. Egy lángőrt kivételesen nehéz még mágiával is sajátjai ellen fordítani, ezért a karakter különleges képességre tesz szert. Amennyiben olyan mágikus hatás fejtené ki a hatását a karakterre, ami valamilyen módon arra „kényszerítené" vagy ösztönözné a karaktert, hogy Ordan, avagy a Rend érdekei ellen tegyen, a szóban forgó hatás Erősségét újból ki kell dobni, és az új Erősség értéket ismét összehasonlítani a lángőr

OL-0. (Ordani Lángőr)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+1	+2	+2	+0	A Tűz Ereje, Lángőr Taktika I.
2	+2	+3	+3	+0	Fanatizmus, Harci Képesség
3	+3	+3	+3	+1	Lángőr Felszerelés, Küldetés +1
4	+4	+4	+4	+1	A Tűz Szívóssága
5	+5	+4	+4	+1	Lángőr Taktika II., Küldetés +2
6	+6	+5	+5	+2	A Tűz Fürgesége, Harci Képesség
7	+7	+5	+5	+2	Küldetés +3
8	+8	+6	+6	+2	A Tűz Állhatatossága
9	+9	+6	+6	+3	Küldetés +4, Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Lángőrök Kapitánya

vonatkozó ellenállásával. Ha ez alkalommal a karakter ellenállása legyűri az ellenséges hatást, úgy megszabadul a kényszerítő varázslattól, ha nem, a varázslat normálisan kifejti hatását. A Fanatizmus kaszt képesség akkor is életbe lép, ha a karakter már egy ideje mágia hatása alatt áll, ám eddig még nem kényszerült rendje ellenében cselekedni. Lényegében a kaszt képességnek köszönhetően, az ellenséges mágikus hatás erősségét minden alkalommal újra kell dobni, mikor a karakternek mélyen nyugvó hűsége ellenére kellene cselekednie (tehát előfordulhat, hogy egyetlen, hosszú időtartamú varázslat hatóideje alatt akár több alkalommal is ki kell dobnia az Erősséget).

Harci Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából.

A Tűz Szívóssága:

A kemény kiképzés miatt a Lángőrök teste ellenállóbbá válik a fizikai sérülésekkel, behatásokkal szemben. Szívósság jellemzőjéhez +2 bónusz járul.

Küldetés +1 – +4:

A lángőrök megszállottan ragaszkodnak Ordanhoz, rendjük és a városállam vezetőihez. A magasabb rangú, hűségüket többször bizonyított lángőrök egyre sűrűbben kapnak veszélyes feladatokat elöljáróiktól. Ha a lángőr olyan küldetésen dolgozik, melyet feljebbvalói bíztak rá, úgy a lehető legjobb képességei szerint igyekszik teljesíteni azt. Ennek köszönhetően a karakter +1 morál típusú módosítót kap minden képzettség-próbájára, mely a küldetésével kapcsolatos (ez utóbbi tekintetében a KM-é a döntő szó). Ez a módosító 5., 7. és 9. kaszt-szinteken 1-gyel nő.

Lángőr Felszerelés:

A lángőr karakter hűséges szolgálatával kiérdemelte a kegyet, hogy rendjének különleges vértjét és fegyvereit birtokolhassa. A lángőr karakter megkapja rendjének különleges pikkelyvértjét, mely természetesen mestermunkának minősül, továbbá az elkészítése során alkalmazott különleges rituáléknak köszönhetően 2-es SFÉ-t biztosít viselőjének a tűz alapú támadásokkal szemben (ha a karakter magán viseli vértjét, ez a különleges védelem természetesen összeadódik a Tűz Ereje kaszt képességgel). Ezen kívül a karakter kiérdemli a rend kovácsmesterei által készített lángkardot és lángtőrt, melyek a játéktechnika szempontjából szintén mestermunkának minősülnek. A karakternek illik megbecsülnie rendjének ajándékait; amennyiben bármilyen okból kifolyólag ezek megsemmisülnek, használhatatlanná válnak, vagy eltűnnek, a rend nem pótolja őket.

Lángőr Taktika II.:

Ahogy egy lángőr egyre több tapasztalatra tesz szert,sok olyan küldetést kap, mely során el kell hagynia Ordant. Sokszor rendházak védelmére rendelik ki, de olyan is, hogy a Rend ellenségei által elfoglalt rendházakat kell visszafoglalnia. Amikor a karakter megkapja ezt a kaszt képességet, egyben megkapja azt a jogot is, hogy kisebb egységeket (általában 2d10 fő) vigyen magával az ilyen küldetésekre, amennyiben szükségét látja. Az összes olyan képzettségre, amely az egység parancsnoklásával, harci taktikájának megszervezésével kapcsolatos, +6 módosítót kap. Az egység katonái irányítása alatt +2 morál módosítót nyernek.

A Tűz Fürgesége:

A mindennapos harci gyakorlatok és az életveszélyes szituációkban szerzett gyakorlati tapasztalat tovább csiszolja a lángőr harci képességet. A karakter Gyorsaság jellemzője 2-vel nő.

A Tűz Állhatatossága:

A lángőr már számtalan dolgot látott és átélt, de Sogron minden veszélyen átsegítette. Egyre erősödő hite révén komoly nehézségekbe ütközik őt befolyásolni, történjen az bármilyen eszközzel. A karakter Tudat jellemzője 2-vel megemelkedik.

Képesség:

A karakter választhat egy tetszése szerinti képességet.

Lángőrök Kapitánya:

A karakter a Lángőrök Rendjének kapitányai közé tartozik. Ez rang kivételes jogokkal és kötelességekkel jár. Jogában áll a legtöbb, mások számára tiltott helyekre való belépés, titkos iratok tanulmányozása, stb. Természetesen a tűzvarázslók épületeiben így is maradnak olyan ajtók, melyek nem fognak megnyílni előtte. Minden kapitánynak van egy pár szigete, esetleg városfala, amelynek biztonságáról neki kell gondoskodnia. Ők már nagyobb seregeket is vezethetnek, akár Ordanon kívülre is, bár ilyenre csak a Tűzvarázsló Rend mestereinek beleegyezésével kerülhet sor. Eme tisztség nagy hatalommal jár, ám egyben nagy felelősséggel is. Feljebbvalói nem tűrik a tévedéseket. Ha bármiben megsértené Ordan érdekeit, azonnal a legszigorúbb büntetésre kell számítania. Eme képesség hatásait teljes mértékben a KM-nek kell felügyelnie, és érdemei szerint büntetni, vagy jutalmazni a karaktert.

Orgyilkos

A halál mindig jól fizet. Sokan gondolják úgy, hogy problémáikra a legjobb gyógyír néhány ellenlábasuk hidegre tétele, és ha maguk képtelenek megtenni azt, amit meg kell tenni, akkor az ilyesfajta nemes ügyekre szakosodott szakértők segítségét veszik igénybe. A rátermett, tehetséges szakértők iránt mindig nagy kereslet van.

Orgyilkosnak hívhatja magát természetesen az utcai késelő is, aki esetleg képes elvágni a kocsmából hazafelé tántorgó szerencsétlenek torkát, ám minden bizonnyal saját végzete árán jön rá elképzelése helytelenségére. Lehet, hogy egy derűs reggelen egy akasztófáról lógva tekint alá a világra, avagy egy ménybeli áldozata győzi meg arról, hogy elégtelenek a képességei; a végeredmény szempontjából ez lényegtelen.

Egy valódi orgyilkos ezeregy módját ismeri az élet elvételének, és mindig a körülményekhez képest használja fel gazdag eszköztárát. Rajtaütések, mérgek, a tökéletesnek tűnő védelem gyenge pontjainak feltérképezése; mindezekhez értenie kell minden valamirevaló orgyilkosnak.

Ahogy képességeik egyre finomodnak, és újabb és újabb módozatait ismerik meg a gyilkosságnak, célpontjaikat, illetve megbízásaikat is egyre nagyobb gonddal válogatják meg. Úgy tartják, az igazán veszedelmes orgyilkosokat nem csupán a pénz, a jutalom motiválja, sőt azok immár lényegtelen szempontok számukra. Nem is a gyilkosság öröme hajtja őket; a túlzott kegyetlenség, a vérszomj gondatlansághoz, hibákhoz vezet, és a hibáknak egyetlen büntetése lehet.

A legjobbakat a kihívás nagysága motiválja. Nem más, ez mint párbaj; leendő áldozataik többnyire maguk is igencsak veszedelmes egyének, vagy a maguk jogán, vagy a rájuk vigyázó hatalmak miatt. Az ilyen ügyeket gonddal kell kivitelezni; mindenkit el lehet pusztítani, csupán meg kell lelni a módját. A gyilkolás mesterei sokszor éveket szánnak egy-egy ellenfelük elpusztítására. Türelmesen várakoznak, ha kell; előbb-utóbb eljön az ő idejük.

Több történet megemlékezik Kryn an Echilorról, avagy Erigow szerte ismert nevén Arthen grófról, ki a Toroni Császári Titkosszolgálat megbízásából tevékenykedett az Északi Szövetségben a XIII. Zászlóháborút megelőző években. A Szövetség krónikásai az ő nevéhez kötnek több nevezetes gyilkosságot, melyek révén Toron megfosztotta az Északi hármakat legjobb stratégáitól, ami nagyban hozzájárult a Fekete hadurak kezdeti óriási sikereihez. Nem ezek miatt emlékezetes azonban elsősorban a toroni orgyilkos neve.

A háború után kapta az utasítást, hogy végezzen az újjászerveződő északi kémszolgálat fejével, Elran cwa Artonnal. Sokak szerint a küldetés egyfajta büntetés volt, mellyel a vereség miatt vonták felelősségre az orgyilkost (hiába volt vajmi kevéssé az ő hibája az Északi Szövetség győzelme), hisz a kémszolgálat vezetője már számtalan ellene küldött orgyilkossal végzett, és Északfölde legveszélyesebbek harcosai közt tartották számon. Akárhogy is, Echilor csak úgy térhetett vissza Toronba, ha végez Artonnal.

A toroni negyed évszázadon keresztül foglalkozott áldozata becserkészésével, mindent megtudott róla, és gondolkodásmódját is tökéletesen elsajátította. Végül sikerült kiadnia magát Artonnak, és a saját dolgozószobájában végzett a kémmesterrel. Menekülése is sikeres volt, és sikerült dicsőségben visszatérnie Toronba – más kérdés, hogy néhány évvel később a Szövetség embervadászai végeztek vele Shulurban.

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Orgyilkos belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: –

Alap TÉ: +6

Jellemző: Gyorsaság 8+

Kaszt képességek: Ösztönös kitérés vagy mellébeszélés (Fejvadász kaszt képesség)

Képzettségek: Rejtőzés 10+, Lopózás 10+, Méregkeverés 8+

Képességek: Alvilági kapcsolatok, Méregkeverő, Orvtámadás – Alapfok, Suhanó Árnyék

Egyéb: Az Orgyilkos jellemében nem kaphat helyet az Élet jellem

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Kaszt képességek

Méregkeverés:

Gyakran a legbiztonságosabb és legegyszerűbb módja a halálos mérgek használata annak, hogy az orgyilkos végezzen valakivel. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden Mesterség (Méregkeverés) képzettség-próbájához.

Orgyilkos fegyverek:

Az orgyilkosok eszköztárában számtalan különleges, szokatlan fegyver is megtalálható, melyeknek használata egyáltalán nem kézenfekvő a tisztességes harchoz szokott személyeknek. Az orgyilkos ismeri és képzetten használja az összes ilyen különleges fegyvert, ezért képzettnek minősül a következő fegyverek forgatásában: garott, fúvócső.

Becserkészés:

Az orgyilkosok többnyire igyekeznek lesből lecsapni áldozatukra, a nyílt, szemtől szembeni küzdelem nem erősségük. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden Lopózás és Rejtőzködés képzettség-próbájához.

Leplezés:

Az orgyilkosoknak sokszor szüksége lehet rá, hogy kisebb fegyvereket csempésszenek be magukkal ruhájukban az esetleges őrök figyelő tekintete előtt. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan Kézügyesség képzettség-próbájához, mely fegyvereinek elrejtésére irányul (a fegyverek elrejtését illetően lásd a Képzettségek fejezetben, a Kézügyesség képzettség leírását).

Tervezés +1 – +3:

Az orgyilkos rendszerint tanulmányozza célpontját, kiismeri annak szokásait, erős és gyenge pontjait, és mindezt azért, hogy eredményesebben végezhessen vele, ha eljön az ideje. A karakter hozzáadhatja a tervezés kaszt képességének szintjét (+1-től +3-ig) a tanulmányozott célpont elleni támadó és sebzés dobásaihoz, továbbá a következő képzettség-próbáihoz, feltéve, hogy azok a célponttal kapcsolatosak: álcázás, átverés, emberismeret, észlelés, hallgatózás, információgyűjtés, lopózás, megfélemlítés, rejtőzködés. Az orgyilkosnak hosszú időt kell eltöltenie, hogy kihasználhassa ezt a kaszt képességét, mivel legalább egy napot kell szánnia a felderítésre és információgyűjtésre, minden egyes szintje után a képességnek. (Tehát, ha egy 9. kaszt-szintű orgyilkos szeretne élni tervezés +3 kaszt képességével, akkor három napig köteles tanulmányoznia célpontját. Ha valami miatt erre csak egyetlen nap áll rendelkezésére, úgy csupán +1 módosítót kap a leendő áldozatával szembeni dobásaira.) Az orgyilkos egyszerre csak egyetlen személy dolgait tanulmányozhatja, így egy időben ezt a kaszt képességét is csak egyetlen célponttal szemben kamatoztathatja. Ha újabb áldozatot kíván választani magának, azt bármikor megteheti, ám a tanulmányozáshoz szükséges időt ismét köteles a célpontra fordítani (akkor is, ha korábban már megfigyelte őt, bár a KM a szituáció függvényében ezt a szabályt felülbírálhatja).

Alvilági Képesség:

Az orgyilkos választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából.

Lerázás:

Az orgyilkosok különleges tehetséggel képesek felszívódni üldözőik elől, és többnyire azt is megérzik, ha követik őket. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan Észlelés képzettség-próbájához, mely annak megállapítására irányul, hogy követik-e őt, vagy sem. Amennyiben a karakter tudatában van annak, hogy valaki követi őt, +2 módosítót kap üldözője lerázásához dobott minden fajta képzettség-próbájára.

Ogy-0. (Orgyilkos)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+2	+0	Méregkeverés, Orgyilkos fegyverek
2	+1	+2	+3	+0	Becserkészés, Leplezés
3	+2	+2	+3	+1	Tervezés +1, Alvilági Képesség
4	+3	+3	+4	+1	Lerázás, Alvilág Ismerete +1
5	+3	+3	+4	+1	Halálos szúrás
6	+4	+3	+5	+2	Tervezés +2, Alvilág Ismerete +2
7	+5	+4	+5	+2	Gyors Álcázás
8	+6	+4	+6	+2	Torokmetszés, Alvilág Ismerete +3
9	+6	+5	+6	+3	Tervezés +3, Képesség
10	+7	+5	+7	+3	Kivégzés, Alvilág Ismerete +4

Alvilág ismerete +1 – +4:

Az orgyilkosok többnyire igen járatosak az alvilági ügyekben, általában tudják kihez forduljanak, ha felszerelésre vagy esetleg újabb piszkos munkára van szükségük. A karakter hozzáadhatja ennek a kaszt képességnek az aktuális szintjét (+1-től +4-ig) minden olyan képzettség-próbájához, melyeket mérgek, vagy egyéb tiltott anyagok beszerzésével, eladásával kapcsolatban dob (ezek általában Információgyűjtés, Átverés és Meggyőzés próbák), illetve melyekre akkor van szüksége, mikor új „munkát keres" (ez kizárólag orgyilkosságokra vonatkozik).

Torokmetszés:

Amennyiben az orgyilkosnak lehetősége nyílik megfigyelnie ellenfelét, kiismerni annak mozgását, felfedezni a védelmén nyíló réseket, úgy lehetősége adódik egy végzetes szúrás kivitelezésére. A karakternek fél percen keresztül észrevétlenül tanulmányoznia kell a célpontot (aki nem lehet tudatában a veszélynek), majd ezt követően megkísérelheti a Torokmetszés alkalmazását. Az orgyilkos támadó dobást tesz (melynek sikeréhez az áldozatnak készületlennek kell minősülnie), amely ha sikeres, lehetőséget biztosít számára a gyilkos találatra. Sikeres támadás esetén a karakter egy különleges próbát tesz, a következő módon: d20 + Ügyesség módosító + az okozott sebzés + az orgyilkos kaszt-szintjeinek a fele (lefelé kerekítve). Ha a Torokmetszés próba értéke felülmúlja az áldozat Fizikai ellenállását, a kaszt képesség alkalmazása sikeres, és a célpont nyomban meghal. A kaszt képesség sikeres alkalmazásának feltétele, hogy az elvégzett sikeres támadás legalább 1 Sp-t sebezzen (pl. a célpontot megvédheti a viselt vért SFÉ-je, stb.).

Gyors Álcázás:

Az orgyilkos rendkívüli gyakorlatra tesz szert Álcázás képzettségének alkalmazásában, és sebtében, néhány pillanat alatt is képes elváltoztatni külsejét. Az Álcázás képzettség sikeres alkalmazásához az Orgyilkosnak már csak d6 x 2 perc idő szükséges.

Halálos Szúrás:

Az orgyilkos képessé válik arra, hogy akár harc közben is megtalálja ellenfeleinek védtelen, sebezhető pontjait. A karakter mostantól harcban is megkísérelheti alkalmazni Torokmetszés kaszt képességét, az ellenfélnek nem szükséges készületlennek lennie. A karakternek 3 körön keresztül (3 teljes-körös cselekedet keretében) a célpontot kell figyelnie, majd ezt követően, a 4. körben, egy teljes támadás harci cselekedettel, megkísérelheti a Halálos Szúrás bevitelét (ekkor a körben csupán egyetlen támadásra nyílik lehetősége a karakternek, és természetesen csak olyan képességeket, képzettségeket vagy kaszt képességeket használhat, melyek nem igényelnek cselekedetet, hanem használatuk automatikus). Találat esetén az orgyilkos a Torokmetszésnél bemutatott próbát teszi, mely ha sikeres, az áldozat meghal (természetesen itt is igaz, hogy a találattal legalább 1 Sp-t szükséges sebezni a Halálos Szúráshoz).

Képesség:

Az orgyilkos választhat egy tetszése szerinti képességet.

Kivégzés:

Az orgyilkos rendkívüli gyakorlatra tett szert a halálos szúrások alkalmazása terén. A továbbiakban amikor Halálos Szúrás kaszt képességét kívánja használni, a karakternek már elegendő csupán két körön keresztül megfigyelnie a célpontot, továbbá a 3. körben, teljes támadás harci cselekedet közben már nem csupán egyetlen, hanem az orgyilkos alap TÉ-jének megfelelő számú támadást tehet. A karakternek minden sikeres találat után külön kell a Halálos Szúrás próbát elvégeznie, természetesen – a feltehetően eltérő sebzésekből következően – különböző célszámok ellenében.

Pszi-mester

A pszi-mesterek léte a legfőbb bizonyítéka Arcus Siopa művének maradandó mivoltának. Hatalmuk, és annak sokoldalú alkalmazhatósága Pyarron büszke varázslóit is megdöbbenheti, ráadásul velük szemben óriási előnyük, hogy rendjük titkossága (mely egyes források szerint súlyos csapást szenvedett a Dúlás utáni időkben) és módszereik „diszkrét" mivolta miatt sokkal nagyobb mozgástérrel rendelkeznek, mint a varázstudók. A Pyarroni államszövetség nagy becsben tartja a Siopa módszer igazi beavatottjait; rengeteg fontos misszióban vesznek részt pszi-mesterek, legyen szó diplomáciai küldetésekről, az Államszövetségre veszélyt jelentő személyek eliminálásáról, uralkodók védelméről, titkos információk megszerzéséről. Amíg a pszi-adeptusok elsődleges feladata a Pszi minél hatékonyabb kiaknázása, és az energiák saját célú felhasználása, addig a pszi-mesterek funkciója és céljai már mások. Mivel az energiák kiaknázása terén már kezdetben is lehetőségei határát súrolja, így inkább egy új fejlődési irányra összpontosít: a csoportos munkára, a több emberre alkalmazott diszciplínákra, valamint mások védelmére.

Bennük válik leginkább valóra a Siopa módszer célkitűzése; a Pszi nem kiegészítő diszciplína, nem a mágia mankója, nem csupán a mindennapok során hasznos képesség, hanem a maga jogán hatékony és hatalmas fegyver.

Minden tíz pszi adeptus közül egy, ha eléri ezt a szintet; a kiemelkedő tehetség mellett óriási kitartás és elszántság szükséges. Azonban a nyert tudás megéri a fáradozást. Amellett, hogy a pszi-mester mentális energiái tovább nőnek, elképesztő rugalmassággal képes alkalmazni hatalmát. Néhány tudós szerint a pszi-mesterek ezen képességei a mozaikmágia bizonyos megoldásait idézik, bár még igencsak kezdetleges formában. Természetesen maguk a varázslók tagadják mindezt a leghevesebben, ám erősen elgondolkoztató, hogy Siopa módszer meddig jutott azalatt a történelmi léptékkel mérve nyúlfarknyi idő alatt, mióta Arcus Siopa életre hívta iskoláját.

Fp dobás/szint: D8 + Állóképesség módosító*

* A pszi-mesterek továbbra is képesek a pszi-adeptusként megszerzett Elme Hatalma kaszt képességük használatára, így Állóképesség tulajdonságuk módosítója helyett Akaraterő módosítójukkal növelhetik a szintenként kapott Fp-ik számát.

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a pszi-mester belsőkaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Dzsenn, Kyr-vérű

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 9+

Kaszt képességek: Tiszta Elme II. (Pszi-adeptus kaszt képesség)

Képzettségek: Pszi használat 14+, Összpontosítás 14+

Képességek: bármely hét Képesség a Pszi Képességek csoportjából

Elsődleges Képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Aura), Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Etikett), Ismeret (Hely), Ismeret (Jog), Ismeret (Kozmológia), Ismeret (Politika), Ismeret (Történelem), Ismeret (Vallás), Nyelvismeret, Összpontosítás, Pszi használat

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Pszi használat Fókusz:

A pszi-mester a Siopa rendszer további tanulmányozásával mindenki másnál nagyobb megértésre tesz szert a Pszi tudománya terén. A karakter módosítót kap a Pszi használat képzettségéhez – ez a módosító nem csupán az esetleges képzettségpróbák esetén számít, hanem a Pszi-pontok kiszámításakor is. A módosító értéke 1. kaszt-szinten +1, 4. kaszt-szinten +2, 7. kaszt-szinten +3 és 10. kaszt-szinten +4.

Ösztönös érzékelés:

A pszi-mester gyenge koncentrációval megérzi, hogy a látótávolságban lévő személyek közül ki képes a mágikus, illetve pszi energiák fókuszálására (ezeket meg is tudja különböztetni), azonban azt nem tudja meg, hogy ki mely iskola szerint, illetve milyen szinten sajátította el az adott tudományt.

Mentális reflexek:

Harcban, amikor a pszi-mester szellemi energiáit mozgósítja, már nem a fizikai test érzékelése alapján reagál a cselekedetekre. Kezdeményező Értékének meghatározásakor a pszi-mester Gyorsaság jellemzője helyett a Tudat jellemzőjét használhatja.

Test Megtisztítása I.:

A pszi-mester mentális energiái segítségével már nem csupán a saját, hanem más személyek testét is képes megtisztítani a káros vagy ártalmas anyagoktól. A karakter egy teljeskörös cselekedet keretében megtisztíthatja egy látótávon belül tartózkodó, elfszabású lény szervezetét a nem mágikus mérgektől és betegségektől

Defensis:

A pszi-mester meghatározhat Intelligencia módosítójának megfelelő számú embert, akik kapcsán – amennyiben látótávolságon belül tartózkodnak – megérez minden tudatra ható mágikus támadást. A kiválasztott személyek elméje köré képes a támadás előtt – egy szabad cselekedet keretében – dinamikus pajzsot építeni, mintha azt a saját elméje köré emelné.

Siopa Transz:

A pszi-mester képessé válik a különleges siopa transz felidézésére, melynek segítségével embert próbáló feladatok végrehajtására válik képessé. A Siopa Transz ideje alatt a pszi-mesterek elképesztő távolságokat képesek lefutni, nagy terheket cipelni, stb. Amíg a transz tart, a siopa karaktert nem sújtják a kifáradásból és hosszú, megerőltető tevékenységek elvégzéséből eredő módosítók, mivel a pszi-mester egyszerűen nem érzi a fáradtságot. Mivel a transz ideje alatt a karakter különösen és homályosan érzékeli csak a külvilágot, ebben az állapotban pszi diszciplínákat alkalmazni nincs lehetőség, illetve harcba bocsátkozni sem célszerű (mivel a transzban lévő karakter nem képes megfelelően és gyorsan reagálni a történésekre, a pszi-mester készületlennek minősül egészen addig, míg a transznak véget nem vet). A pszi-mester a kasztszintjeinek kétszeresével megegyező számú órán át képes fenntartani a Siopa Transz állapotát, melynek elmúltával az összes eddig a pillanatig elodázott módosító érvénybe lép (nem ritka, hogy a hosszú, emberfeletti tetteket végrehajtó pszi-mesterek ájultan – ritkább esetben holtan – esnek össze a kimerültségtől a transz elmúltának pillanatában). A karakter bármikor megszakíthatja a transzát, természetesen ebben az esetben is azonnal érvénybe lépnek az esetleg érvényes, kimerültségből adódó módosítók. Bárhogy is érjen véget a Siopa Transz, a pszi-mester nem képes azt újra felidézni egészen annyi ideig, míg legalább annyi órát nem pihent nyugodt körülmények között, mint amennyit a transzban töltött.

Test Megtisztítása II.:

A pszi-mester a mentális energiái segítségével képessé válik arra, hogy nem csupán a természetes mérgektől vagy betegségektől, hanem azok mágikus megfelelőitől is megtisztítsa más személyek testét. A karakter egy teljes-körös cselekedet keretében megtisztíthatja egy látótávon belül tartózkodó, elfszabású lény szervezetét, bármilyen fajta méregtől és betegségtől. (Amennyiben a karakter nem rendelkezik a Tiszta Test II. Pszi-adeptus kaszt képességgel, úgy természetesen ezt a képességét saját magán is alkalmazhatja.)

Pszi-mester Telepátia:

Amennyiben a pszi-mester a telepátia kezdeményezője, úgy egyszerre több emberrel is képes Telepatikus kapcsolatot kiépíteni. Ilyenkor többszörös Pp költségért mindenki mindenkivel képes kommunikálni.

Kizökkenthetetlen.:

A pszi-mester olyan fokú összpontosítási képességre tett szert, hogy semmilyen körülmények között nem lehetséges kizökkenteni a meditációból. A karakter az Összpontosítás próbáinál bármikor használhatja a Tizes szabályt, mindenfajta körülménytől függetlenül.

Tudat Egyesítés:

A pszi-mester képes egyesíteni és egységesen használni több tudat egyesített pszi tartalékait. Az összes alanynak – aki önként beleegyezik a Pszi-pontok egyesítésébe – arra kell koncentrálnia, hogy megnyissa tudatát a pszi-mester előtt. E közben ülő avagy fekvő pózban kell lennie az összes alanynak, továbbá semmi másra nem koncentrálhatnak. Minden résztvevő – beleértve a pszi-mestert is – magatehetetlennek számít ez idő alatt, s ha valakit megsebeznek, úgy az a személy kiesik a meditációból, az addig átadott Pszi-pontjai pedig elvesznek. A kívánt végeredményt (tehát az egyes emberektől átvett Pszi-pontokat) előre kell meghatározni, s mindenki annyi Pszi pontot képes átadni – illetve a pszi-mester fogadni – körönként, mint amennyi a pszi képzettség szintje. Amennyiben a meditáció végéig nem zökkennek ki az alkalmazók a transzból, a Pszi-mester visszafele is küldhet Pszi-pontokat, azonban csupán az egyes alanyok maximális Pszi-pontal való feltöltődéséig. A Tudat Egyesítésnek legfeljebb annyi résztvevője lehet, mint a pszi-mester kaszt-szintjeinek a fele (lefelé kerekítve). A pszi-mester (vagy bármely résztvevő) az így szerzett Pszi-pontokat a Tudat egyesítés ideje alatt köteles felhasználni, és nem képes belőlük pszi pajzsokat emelni, mivel a maximális Pp-jainál erősebb pajzsok építése meghaladja a karakter tudását. A Tudat Egyesítés során a pszi-mester képes alkalmazni a résztvevőkön minden olyan diszciplínát vagy kaszt képességet, melyeket normális esetben csak saját magán használhatna (így akár siopa pajzsokat is emelhet elméjük köré).

Pszionikus-Test:

A pszi-mesterek legnagyobbjainak testi és szellemi energiái tökéletes összhangba kerülnek egymással. Ők már nem csupán elméje hatalmával képesek a test kínjait csillapítani (pl. Fájdalomcsillapítás diszciplína), hanem testük tartalékait is képesek a szellem szolgálatába állítani. Attól a pillanattól kezdve, hogy a pszi-mester szert tesz a Pszionikus-Test kaszt képességre, a karakter szabadon – egy szabad cselekedet keretében – áramoltathatja Fp-it és Pp-it egymás között, oly módon, hogy 1 Fp-ért egy Pp-ot kaphat, illetve fordítva. A karakter maximális Fp és Pp értéke nem változik, azonban bármikor, mindenfajta koncentráció vagy összpontosítás nélkül eldöntheti, hogy hogyan áramoltatja testi illetve mentális energiáit. A Pszionikus-Test kaszt képesség alkalmazása nem igényel koncentrációt, így megszakító támadásra sem jogosítja fel az ellenfeleket.

Pm – 0. (Pszi-mester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+0	+2	Pszi használat Fókusz +1, Ösztönös érzékelés
2	+1	+2	+0	+3	Mentális reflexek
3	+1	+2	+1	+3	Test Megtisztítása I.
4	+2	+3	+1	+4	Pszi használat Fókusz +2
5	+2	+3	+1	+4	Defensis, Siopa Transz
6	+3	+3	+2	+5	Test Megtisztítása II.
7	+3	+4	+2	+5	Pszi használat Fókusz +3, Pszi-mester Telepátia
8	+4	+4	+2	+6	Kizökkenthetetlen
9	+4	+5	+3	+6	Tudat Egyesítés
10	+5	+5	+3	+7	Pszi használat Fókusz +4, Pszionikus-Test

Slan-Nagymester

A lelki tökéletesedés útja hosszú és nehéz, ám a slan nagymesternek már esélye nyílik arra, hogy végigjárja. Kevesen vannak. Sokan közülük kolostorok csendjébe vonulnak vissza, hogy csendes meditációval merüljenek elméjük csendjébe, ám nem mindegyikük szerint ez az üdvözítő megoldás.

Néhányan továbbra is Ynevet járják; ők úgy tartják, a tapasztalás, az átéltek feldolgozása a legfontosabb; bár mindenképpen szükséges az ezeken való eltöprengés, az elmélyedés, a lélek a világ rezdüléseire reagálva, annak forgatagában emelkedhet magasra – már csak azért is, mert tudja, min kell felülemelkednie.

A két alapvető út közt nincs komolyabb feszültség. A slanek kölcsönösen elfogadják, hogy igaza lehet a másiknak – arról nem beszélve, hogy a tapasztalat is ezt támasztja alá.

A slan nagymesterek esetében még inkább nyilvánvalóvá válik annak igazsága, hogy félelmetes harci tudásuk mellékes haszon csupán a tökéletesedés ösvényén. Bár harcművészetük tovább tökéletesedik, és sokuk nem csupán választott iskolájában jut a csúcsra, hanem teljesen egyedi stílust alkothat, beírva nevét a slanek történelmébe, mindez eltörpül a lelkében véghezmenő változásokhoz képest.

A nagymesterek már nem emberek teljes egészében; többek annál. Egy egyszerű halandó képtelen megértésükre, annyira más motivációk mozgatják őket. Vannak, kik csupán azért vándorolnak el a Tinolok veszedelmes csúcsaihoz, hogy onnan tekinthessenek alá a világra, mások a mélysivatagot járják, hogy megleljék a tökéletes csöndet. Lelkük békéje megingathatatlan; még a legrafináltabb asztrális és mentális praktikák is alig fognak rajtuk.

Hosszú évek során tökéletesre csiszolt harcművészeti tudásukkal ritkán élnek, és sokszor nincs is rá szükségük: még a legostobábbak is ösztönösen megérzik, ha egy felemelkedővel kerülnek szembe.

Kevesen képesek állni a slan nagymesterek tekintetét; pillantásuk derűs és nyílt, ám az egyszerű halandók számára rémítő. Végtelen tudás lakozik ezekben a szemekben: mondják képesek a másik lelkének mélyére látni, megítélni annak értékét, érettségét. Így bukkanhatnak rá azokra, kik maguk is elindulhatnak az úton. Az ilyen kiválasztottakat többször maguk veszik szárnyai alá, mint mondják, más vezetése is a beteljesülés felé tett lépés.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a slan nagymester belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, félelf

Alap TÉ: +8

Jellemző: Tudat 8+

Kaszt képességek: Slan diszciplínák, Chi Harc +4

Képzettségek: Ismeret (Aura) 6+, Összpontosítás 12+, Pszi 12+,

Képességek: A választott stílus kismesteri szintjéhez szükséges képességek (lásd alább)

Egyéb: Egy Harcművész vagy Kardművész stílus legalább kismesteri szintű ismerete (lásd Kalandozók könyve, Slanek)

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Egyensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia) Ismeret (Élettan), Mászás, Összpontosítás, Pszi, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Kaszt-képességek

Kiválasztottság Megérzése: A slan nagymester megérzi, ha a közelében egy másik kiválasztott tartózkodik. Amennyiben a karaktert 10 lábnyira megközelíti egy Kiválasztott képességgel bíró személy, a nagymester nyomban tudatára ébred a jelenlétének. Több személy esetében a karakter pontosan érzi, hogy melyikük a kiválasztott, feltéve, hogy látja az illetőt, egyéb esetben csupán az irányát érzékeli. A kaszt képesség csak azokat a kiválasztottakat fedi fel, akiknek a karakter-szintje alacsonyabb a karakterénél.

Chi Harc:

A nagymester egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína módosítói 1., 3., 6. és 9. Nagymester kaszt-szinten további +1-gyel nőnek. Tehát egy mikor egy 3. szintű nagymester Chi Harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebzés dobásaira. Természetesen ezek a módosítók összeadódnak a korábbi, kalandozó-kasztban szerzett Chi Harc kasztképességek módosítóival.

Test Tisztasága:

A nagymester teste különleges gyakorlataival, meditációival és természetesen a slan pszi gyakorlása révén különlegesen ellenállóvá válik a különféle kórságokkal és nyavalyákkal szemben. A továbbiakban a nagymester nem kaphat el semmiféle természetes eredetű betegséget.

Tekintély:

A Slan Nagymester már puszta megjelenésével és fellépésével is tekintélyt parancsol. A karakter hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) minden Karizma próbájához, továbbá az alábbi képzettség-próbáihoz: Emberismeret, Meggyőzés és Megfélemlítés.

Iskola Képzettség +1:

A nagymester választhat egy képzettséget az iskolája által meghatározott listáról (ezekről bővebben a kalandozó kasztok – Slanek fejezetben olvashatsz). A választott képzettséggel kapcsolatos próbáihoz a továbbiakban +1 módosító járul. A karakter megteheti, hogy egy képzettséget többször is kiválaszt, ebben az esetben a módosítók összeadódnak.

Gyémánt Test I.:

A nagymester teste további különleges ellenállásra tesz szert, és a továbbiakban már csupán a legerősebb mérgektől kell tartania. A karakter a természetes mérgekkel szembeni Fizikai Ellenállásához hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek összegét.

Képesség:

A slan nagymester választhat egy tetszése szerinti képességet.

Gyémánt Lélek I.:

A nagymester tökéletes önuralommal rendelkezik, ezáltal könnyedén leküzdheti a lelki békéjét megzavarni próbáló hatásokat. A karakter Tudat jellemzője 2-vel megemelkedik, továbbá a továbbiakban hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek az összegét minden olyan próbájához, mely arra irányul, hogy megakadályozza ellenfeleit nyugalmának megzavarásában (például Képzett Hergelés képességek, bajvívói ingerlés, stb.). Ez a módosító csupán „természetes", tehát mágiát nélkülöző hatásokkal szemben illeti meg a karaktert, minden egyéb esetben a Tudat jellemzőjére, valamint Asztrális vagy Mentális Ellenállására kénytelen támaszkodni.

Nagymester:

A karakter stílusának tényleges nagymesterévé válik, ezáltal további előnyökre téve szert. Míg a harcművész stílusokat bárki felveheti, aki rendelkezik a megfelelő képességekkel, illetve teljesíti azok követelményeit, a

nagymesteri szintet csak az érheti el, aki rendelkezik a slan nagymester belső kasztnak legalább 5 szintjével. Az alábbiakban bemutatjuk azoknak a stílusoknak a nagymesteri szintjeit, melyeket a kalandozó kasztoknál a Slanek fejezetben tárgyaltunk. Természetesen ha a karakter egyedi stílussal rendelkezik, a Km-re és a játékosra vár a feladat, hogy az itteni példák alapján megalkossák azt. Az összes stílus nagymesteri szintjének feltétele az iskola harci technikáinak mesteri szintű ismerete. Ha a karakter esetleg még nem birtokolja a mesteri szinthez szükséges tudást, úgy ezt a kaszt-képességet is csak később kapja meg. Ebben az esetben a karakter nem élvezi egyből a nagymesteri szint előnyeit, amint a mesteri szint előfeltételei teljesítette – lásd a kalandozó kasztok fejezetben, a Slaneknél -, mivel a két tudásszint között legalább egy szintlépésnek el kell telnie. A kalandozó kasztoknál bemutatott stílusok nagymesteri szintjei a következő előnyöket biztosítják:

Ávad-ka-kínito:

A stílus nagymestereinek pusztakezes támadása veszélyesebb bármilyen fegyverénél. A nagymester pusztakezes támadásának túlütés küszöbe további 2-vel csökken (tehát a mesteri szint előnyeivel együtt már 12-re, feltéve, hogy a karakter nem rendelkezik egyéb, ezt az értéket befolyásoló képességgel), valamint öklének „sebzés kategóriája" tovább nő eggyel (közepes méretű lények esetében d6-ról d8-ra, míg kis méretű lények esetében d4-től d6-ra).

Dart-nid-kínito:

A stílus nagymesterei még a slanek között is páratlan módon uralják és irányítják mentális energiáikat. A karakter a továbbiakban fele Pszi-pont költségért alkalmazhatja azokat a pszi diszciplínákat, melyeket a Pszi – Alapfok képesség biztosít számára (tehát a különleges és bonyolult, Slan úthoz tartozó diszciplínákat továbbra is normális költségért használhatja csak).

Shien-su:

A Kétkard nagymesterei mindenki másnál jobban forgatják egyidejűleg slan-kardkészletüket. A karaktert kétkezes harcban sújtó módosítók teljesen eltűnnek, a továbbiakban a nagymester mindenfajta levonás nélkül folytathat kétkezes harcot. A nagymesteri szint további előnye, hogy a kardművész a két fegyverével képessé válik egyszerre két célpontot is támadni. Így amikor a nagymester teljes támadás cselekedetet hajt végre, dönthet úgy, hogy a slan tőrével végzett támadását (támadásait, amennyiben rendelkezik a megfelelő képességekkel) a slan karddal történő támadásaitól eltérő célpontra adja le.

Gyémánt Test II.:

A nagymester teste tökéletesen ellenállóvá válik mindenfajta betegséggel, továbbá a természetes eredetű mérgekkel szemben. A karakter szervezetében csupán a legerősebb mágikus mérgek képesek kárt tenni, ám azoknak is meggyűlik a baja a slan test tökéletes harmóniájával. A karakter mágikus mérgekkel szemben hozzáadhatja Fizikai Ellenálláshoz a nagymester kaszt-szintjeinek összegét.

Gyémánt Lélek II.:

A nagymester tökéletes, immár megingathatatlan önuralomra tesz szert, melyből szinte lehetetlen kizökkenteni. A karakter Tudat jellemzője további 2-vel nő, és a nagymester immúnissá válik minden olyan természetes eredetű (mágiát nélkülöző) hatásra, mely kizökkenthetné őt nyugalmából (például a bajvívók ingerlésére, Képzett Hergelés képességekre, stb.).

Stílus Alapítás:

A nagymester a különféle harci stílusok tanulmányozása során olyan szintű ismeretekre tett szert, melyek révén képessé vált saját harci stílusának megalapítására. A játékos tulajdonképpen megalkothat egy induló harcművész képességet, valamint meghatározhatja, hogy az alapított stílus milyen előnyöket biztosít majd a különféle (kismesteri, mesteri és nagymesteri) tudás szinteken. Az egyes harcművész és kardművész iskolák játékrendszerbeli felépítését a Slaneknél, a kalandozó kasztoknál tárgyaltuk; a játékosnak célszerű az ottani mintákat figyelembe vennie. A KM természetesen bármikor közbeszólhat, ha úgy érzi, hogy az alapított stílus a többihez képest túlságosan erős lenne, illetve úgy érzi, az nem illik a karakter szellemiségéhez, vagy az általa birtokolt képességekhez. A nagymesterre innentől mindenképpen maradandó nyomot hagy maga után Ynev világán, és amennyiben stílusa valóban hatékony vagy vonzó az ifjú slan tanítványok szemében, bizton számíthat rá, hogy nevét még hosszú évtizedek, évszázadok után is tisztelni fogják. A stílus alapítás során a nagymester akár saját iskolát is alapíthat, anyagi és egyéb lehetőségeihez mérten saját központtal és tanítványokkal. Természetesen ezt már korábban is bármikor megteheti, innentől kezdve azonban már akár a saját ízlése szerint kialakított stílusát is taníthatja az ifjú növendékeknek.

Öntudatra Eszmélés:

A tökéletes életpálya végén a nagymester a testi-lelki harmónia olyan fokára jut, mely a lelket a tökéletes fejlődés irányába tereli. A Nagymester Akaratereje és Karizmája +2-vel megnő, továbbá a szellemi tökéletesedés következtében kapnak +10 Pszi-pontot, melyek a körülményektől függetlenül 1 óra alatt regenerálódnak. Szellemük mellett a fizikai testük is a végső tökéletesedés útjára lép. Testük öregedése lelassul, a továbbiakban csupán ötöd akkora sebességgel öregszik, mint fajának tagjai. Maximális életkoruk ennek megfelelően változik, ám a továbbiakban már nem szenvedik el az öregedéssel járó negatív tulajdonság módosítókat (lásd a Fajok fejezetben, a kor táblázatoknál), noha a kaszt képesség birtoklásáig érvénybe lépett módosítók továbbra is megmaradnak. Az öregedéssel járó kedvező tulajdonság módosítók szempontjából a karakter tényleges életkora a mérvadó, tehát azokat a nagymester a ténylegesen megélt évei után számíthatja (hiszen csupán teste öregszik lassabban, elméje továbbra is éberen szívja magába a tudást).

SNm – 0. (Slan-Nagymester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+2	Kiválasztottság megérzése, Chi Harc +1
2	+1	+2	+3	+3	Test Tisztasága, Tekintély
3	+2	+2	+3	+3	Iskola Képzettség +1, Chi Harc +2
4	+3	+3	+4	+4	Gyémánt Test I., Képesség
5	+3	+3	+4	+4	Gyémánt Lélek I., Nagymester
6	+4	+3	+5	+5	Iskola Képzettség +1, Chi Harc +3
7	+5	+4	+5	+5	Gyémánt Test II., Képesség
8	+6	+4	+6	+6	Gyémánt Lélek II., Stílus Alapítás
9	+6	+5	+6	+6	Iskola Képzettség +1, Chi Harc +4
10	+7	+5	+7	+7	Öntudatra Eszmélés, Képesség

Testőr

Az ölés művészet – tartják néhányan, és kétségtelen, léteznek Yneven olyanok, akik elképesztő, az egyszerű emberek számára felfoghatatlan hatékonysággal oltják ki mások életét. Másokat ellenben az élet védelmére képeznek ki; ők azok, akik eredményesen szállhatnak szembe az ölés mestereivel.

Első pillantásra a testőr szó nem jelent túl sokat, mindenki ismerni véli a jelentését. Ahogy ölni is lehet egy bunkóval, úgy bárki megkísérelheti jó pénzért megóvni valakinek az életét, legyen akár egy kikötői keménylegény csupán. Az ilyen botcsinálta védelmezők azonban még annyira sem hasonlítanak egy igazi testőrre, mint Domvik szerzetesei a kortalanokra. Egy igazi testőrt nem az anyagi javak érdeklik. Mondják, védelmező és védelmezett közt furcsa kötelék jöhet létre, amely révén a testőr, még ha nem is látja, de érzi, hogy hol található védence, milyen veszély fenyegeti, és azt hogyan védhetné ki. Mindehhez nem elegendőek a csengő aranyak. Egy valódi testőr hisz védelmezettjében, táplálkozzon hite akár egy személyiség vonzerejéből, akár egy eszme iránti odaadásból. Létük urukban teljesedik ki, bár az nem feltétlenül egyetlen személy; egy testőr egy-egy szervezet minden tagja iránt is ugyanolyan odaadással tartozhat.

Uralkodó- és nemesházak régi szolgái, bizonyos rendek fanatikus tagjai – közülük kerülhetnek ki. Ők védik Toron ősi kyr házait, Abaszisz hercegkapitányait, az Inkvizítorok rendjének tagjait. Más és más eszmék felé tartoznak hűséggel, ám hitük éppoly szilárd.

Ez az a kötelék, ami az egyszerű fegyverforgatók fölé emeli a testőrt; minden mást el lehet sajátítani, meg lehet tanulni, csupán a kellő tehetség szükséges hozzá. Enélkül azonban legyen bármily tökéletes harcos is valaki, sosem lesz belőle valódi védelmező.

Ehhez hasonló kapcsolat létrejöhet egy kalandozócsapat tagjai közt is. Az együtt átvészelt viszontagságok, a túlélt csaták egy idő után mély kapcsot hozhatnak létre. Egyes feljegyzések szerint effajta viszony fűzte össze Mogorva Cheit és Sonort is; annyi bizonyos, hogy az egykori ifjú ilanori harcos nélkül minden idők egyik legnagyobb mágusa könnyedén egy félreeső kocsmában végezhette volna életét, tőrrel az oldalában.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Testőr belső-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +8

Jellemző: Szívósság 6+, Gyorsaság 6+

Képzettségek: Éberség 8+, Hallgatózás 8+, Emberismeret 6+

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Védelmezés
2	+1	+3	+3	+2	Képesség, Éberség
3	+2	+3	+3	+2	Közbelépés +1
4	+3	+4	+4	+3	Védelmező Ösztön
5	+3	+4	+4	+3	Közbelépés +2
6	+4	+5	+5	+3	Képesség, Önfeláldozás I.
7	+5	+5	+5	+4	Közbelépés +3
8	+6	+6	+6	+4	Önfeláldozás II.
9	+6	+6	+6	+5	Közbelépés +4
10	+7	+7	+7	+5	Képesség, Önfeláldozás III.

Képességek: Éber alvó, Fegyverforgatás – Mesterfok (választott fegyver), Fegyverrántás – Alapfok, Harci Reflexek, Higgadt, Képzett Hárítás, Tehetség – Éber

Elsődleges Képzettségek

Akrobatika, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Hallgatózás, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hely), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Párbajozás), Lovaglás, Nyelvismeret, Megfélemlítés, Összpontosítás, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Kaszt-képességek

A kaszt-képességek leírásánál a „védelmezett személy" általában a testőr által harcban kiválasztott, védeni kívánt személyt jelenti. Amennyiben egy kaszt-képesség harci szituáción kívül is alkalmazható, úgy ott az minősül védelmezett személynek, akinek a testőr karakter a szolgálatában áll, illetve akivel kapcsolatban kötelességének érzi az oltalmazást.

Harci szituációban a testőr karakternek akkor kell kiválasztania a védelmezni kívánt személyt, amikor először rákerül a cselekvés sora. Ha a karakter jónak látja, a harc közben megváltoztathatja véleményét, és újabb védencet is kijelölhet, ehhez azonban alaposan fel kell mérnie a harci helyzetet és a résztvevők elhelyezkedését, így ez egy teljeskörös cselekedetébe kerül. A testőr egyszerre csupán egyetlen személyt védelmezhet úgy, hogy a kaszt-képességeit is képes kihasználni.

Védelmezés:

A testőr karakter kiválaszthat egy személyt, akit a harcban védelmezni szándékozik. A továbbiakban körönként egyszer, ha valaki megtámadja védencét, a testőr karakter dobhat egy Hárítás dobást. (Amennyiben képes erre még a körben, tehát még van megszakító támadása stb. Bővebben lásd a Harc fejezetet illetve a Képzett Hárítás képességet.) A testőr csupán egyetlen, a védelmezett személyt célzó támadást képes ilyen módon hárítani, és csak akkor, ha védencétől 2 lábnyi távolságra tartózkodik a támadás pillanatában. Ebből a hárításból a testőr nem indíthat semmiféle ellentámadást, így esetleg meglévő Riposzt Alapfok vagy Mesterfok Képességét sem alkalmazhatja.

Képesség:

A testőr választhat egy tetszése szerinti képességet.

Éberség:

A testőr karaktereknek örökké ébernek és figyelmesnek kell lenniük. A testőr +2 módosítót kap Észlelés és Hallgatózás képzettség-próbáira, és ez összeadódik minden egyéb forrásból származó, hasonló hatású módosítóval.

Közbelépés +1 – +4:

Amikor valaki a testőr védencét támadja, a karakter indíthat egy megszakító támadást a támadó ellen. Amennyiben így cselekszik, a támadást már nem kísérelheti meg hárítani olyan módon, ahogy azt a Védelmezés kasztképességnél bemutattuk. A testőr karakter különlegesen eredményesen használja ki a védencét fenyegető ellenfél pillanatnyi figyelmetlenségét, így megszakító támadásakor a Közbelépés kaszt-képesség aktuális „szintjét" (+1-től +4-ig) hozzáadhatja TÉ-jéhez. A Közbelépés sikeres alkalmazásának feltétele, hogy a testőr 2 lábnyi közelségben tartózkodjon a védelmezett személyhez, illetve a támadó személy, aki ellen megszakító támadását leadja, a testőr által fenyegetett területen tartózkodjon. Természetesen a testőr is csak egyetlen megszakító támadást intézhet egy ellenfél ellen ugyanabban a körben.

Védelmező Ösztön:

A testőr karakter különösen kifinomult érzékeivel képessé válik megérezni a védelmezett személyt fenyegető veszedelmet. Amennyiben a karakter védencét valamiféle komoly veszedelem fenyegeti, úgy a testőr tehet egy Intelligencia tulajdonság-próbát 15-ös (12, ha a védenc élete egyértelműen veszélybe kerül) célszám ellen. Ha a próba sikeres, a karakter megérzi a fenyegető veszedelmet, és rendelkezésére áll egy egyszerű cselekedet, hogy reagáljon a veszélyre.

Önfeláldozás I.:

Körönként a Testőr kaszt-szintjeinek felével (lefelé kerekítve) megegyező számú alkalommal, a karakter a védelmezett személyt célzó támadások útjába vetheti magát. Ez nem minősül cselekedetnek, egyszerűen a védencet érő sebzéseket a testőr szenvedi el. Minden alkalommal, amikor a védelmezett személyt eltalálják, de még a sebzés meghatározása előtt, a testőr eldöntheti, hogy kíván-e a találat útjába állni. Az Önfeláldozás kaszt-képesség csak közelharci támadások ellen alkalmazható, és a karakter csak olyan ellenfelek támadásait képes ily módon „átvállalni”, akik a fenyegetett területén belül tartózkodnak. Amikor a testőr ezt a kaszt-képességet alkalmazza, a sérülést mindenképpen elszenvedi, a támadónak nem szükséges felülmúlnia a karakter VÉ-jét. A karakternek mindenképpen 2 lábnyi távolságban kell tartózkodnia a védencétől ahhoz, hogy sikerrel alkalmazhassa ezt a kaszt-képességét.

Önfeláldozás II.:

A testőr képessé válik arra, hogy már nem csupán közelharci, hanem távolsági támadások ellen is alkalmazza az Önfeláldozás I. által biztosított képességeit. A testőr karakter csak olyan távolsági fegyverrel támadók ellen képes ezt a képességét kihasználni, akikkel szemben „feles fedezéket” biztosít védencének (lásd Harc fejezet). A körönként átvállalható sebzések korlátja (Testőr kaszt-szint fele, lefelé kerekítve) továbbra is érvényben marad.

Önfeláldozás III.:

Az igazán képzett és mesteri testőrök már szinte tökéletes védelmet képesek biztosítani védenceiknek. A karakter képessé válik arra, hogy harc közben helyet cseréljen a védelmezett személlyel (ebben az esetben a harcmezőn is ténylegesen helyet cserél az oltalmazott és a testőr), ezáltal innentől a testőr gyakorlatilag bármilyen támadástól képes megoltalmazni védencét, érkezzék az bármilyen irányból, sőt, még a kimondottan a védelmezett személy harcmezőjét célzó, fizikai jellegű varázslatok sebzését is képes átvállalni. A körönként átvállalható sebzések korlátja (Testőr kaszt-szint fele, lefelé kerekítve) továbbra is érvényben marad.

Tolvajherceg

Ahhoz, hogy kis egy rablóbandát vezessünk és fegyelmezzünk, nem kell sok: megteszi a nyers erő és a nagy hang. Mindez elég egy bizonyos szintig, utána azonban a nagyravágyó bandavezér a saját bőrén tapasztalja többnyire, hogy mindig vannak nála erősebbek, és egy jól irányzott tőrszúrás hatékonyan akasztja meg az ember szavát.

Az alvilág társadalma szigorú, csak a legjobbak, legelszántabbak emelkedhetnek igazán magasra – illetve azok, kik képesek elhitetni magukról, hogy ők a legjobbak. Hiába vagy villámgyors késelő, hiába nyitod ki a legravaszabb szerkezetű zárakat is, ha nincs késednél is fürgébb eszed, ha nem bánsz legalább olyan jól az emberekkel, mint a zárakkal, örökre talpas maradsz.

A tolvajhercegek is arisztokraták a maguk módján, igaz nem születésük jogán; tehetségük (és valószínűleg nem csekély) szerencséjük emelte őket erre a posztra. Ahogy egy bölcs hadvezért sem maga vezeti többnyire rohamra embereit az első sorban lovagolva, ők sem maguk végzik a piszkos munkát. A háttérből irányítanak, mélyrenyúló, sokfelé ágazó kapcsolatrendszereket építenek ki, legyen szó a helyi hatalmasságokról, a legjobb üzletet kínáló és legkevesebbet kérdező kereskedőről, avagy a legjobb munkát végző fejvadász klánról. Lehet, hogy sokan ismerik őket – talán épp köztiszteletben álló polgárok – de igen kevesen ismerik valódi arcukat. Ezen kevesek jobban teszik, ha csínján bánnak veszélyes ismeretségükkel: egy igazán rátermett tolvajherceg kifejezetten káros lehet az egészségre, ha érdekei úgy kívánják.

Egy tolvajherceg kedve szerint nyűgözi le, avagy kergeti rettegésbe beszélgetőtársát, ha úgy hozza a szükség. Ha úgy akarja, olyan simanyelvű és behízelgő tud lenni, mint egy bárd, máskor a shadoni inkvizítorokéval vetekedő hatékonysággal szedi ki a szükséges információkat a vonakodó áldozatból.

Messzire lehet jutni. Talán az ifjú tolvaj, rabló egy útszéli rablóbandában kezdte pályafutását, avagy Shadlek csatornáiban a küzdött a patkányokkal betevő falatjáért, ám hosszú évek kitartó munkájával és az útjában állók kíméletlen eltávolításával egy egész tartományt rettegésben tartó rablóbanda feje válhat belőle, avagy egy egész város alvilágát uraló tolvajcéh feje. A nagyravágyó, koszos utcakölyök egy nap talán egy valódi herceggel parolázik, ám ekkor sem árt vigyáznia; a tolvajok közt szerzett nemesi cím sokszor fájdalmasan rövid életű lehet, és másnap már néhai ellenfelei közt találhatja magát, patkányok és férgek társaságában.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Tolvajherceg belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: –

Alap TÉ: +7

Jellemző: Gyorsaság 6+, Szívósság 5+

Kaszt képességek: -

Képzettségek: Emberismeret 6+, Információgyűjtés 10+, Megfélemlítés 12+, Meggyőzés 7+

Képességek: Alvilági Kapcsolatok, Irányítás, Marcona, Orgazda

Elsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatózás, Hamisítás, Keresés, Kézügyesség, Információgyűjtés, Ismeret (Etikett), Ismeret (Hely), Ismeret (Szerencsejáték), Lopózás, Mászás, Meggyőzés, Megfélemlítés, Rejtjelfejtés, Rejtőzködés, Szakma (Szerencsejáték), Ugrás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Kaszt képességek:

Rettegett -1 – -5:

A tolvajherceg fellépése és hírneve elrettenti, vagy legalábbis elbizonytalanítja az ellenfeleit. Amennyiben a tolvajherceg karakter úgy akarja, minden olyan személy, akit meg kíván félemlíteni, a Rettegett kaszt képesség szintjének megfelelő (-1-től -5-ig) büntetést kap a tolvajherceg ellenében dobott képzettség-próbáira és támadó dobásaira. Ezt a kaszt képességét a karakter csak elfszabású, intelligens lényekkel szemben alkalmazhatja, kinek karakter-szintje alacsonyabb a tolvajherceg karakter-szintjénél.

„Dörzsölt":

A tolvajherceg különösen járatos az alvilág ügyeiben, ezért kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) hozzáadhatja minden alvilággal kapcsolatos Információgyűjtés és Ismeret képzettség-próbájához.

„Főnök" I.:

A tolvajherceg már egy kisebb – nagyjából 5-15 fős) csoport vezérének mondhatja magát, mely elismeri vezérének. Ez az apró szervezet gyakorlatilag bármivel foglalkozhat, amivel csak a karakter szeretné. Természetesen többnyire az ilyen csoportok törvénytelen tevékenységet végeznek, így a karakter feltehetően valamilyen apró rablóbandának, kis tolvajcsoportnak, stb. a vezére. Magától értetődően az alárendeltjei azzal foglalkoznak, amit a tolvajherceg kijelöl számukra (vagy amire képesek), így a karakter akár törvényes (vagy látszólag törvényes) csapatot is vezethet, például egy kicsiny zsoldoscsapatot. Azon túlmenően, hogy a tolvajherceg számíthat embereinek szolgálataira (a KM-nek célszerű legalább vázlatosan kidolgoznia minél többet közülük, hogy tisztában legyen az NJK-k képességeivel és személyiségével), szervezetének tevékenysége minden hónapban 10 arany értékű biztos bevételt jelent számára, még akkor is, ha nem vesz részt tevékenyen emberei vezetésében. Fontos megemlítenünk (de ez igaz a kaszt képesség magasabb szintjeire is), hogy a tolvajherceg emberei önálló és egyedi személyiségek, így természetesen nem követik ész nélkül a karakter utasításait. Ha a tolvajherceg nem elég határozott (esetleg kegyetlen), vagy alkalmatlan a vezéri poszt betöltésére, emberei könnyen elfordulhatnak tőle, sőt talán az életére is veszélyesek lehetnek. Ennek megítélése minden esetben a KM feladata, hisz ő irányítja a karakter embereit NJK-ként.

„Zsákmány" 10-20-30%:

A tolvajherceg komoly gyakorlatra tett szert a megszerzett javak továbbadásában, pénzzé tételében. A karakter alkudozás során, amikor Meggyőzés képzettség-próbát tesz, a tárgy árát legfeljebb 20 + a Zsákmány kaszt képesség értékével (tehát összesen 30, 40 vagy 50%-kal) módosíthatja a maga javára. Ezen felül a tolvajherceg eredményesebben képes felhasználni Orgazda képességét, és ritkábban téved. Amikor a tolvajherceg elvéti Értékbecslés próbáját, a KM az Orgazda képességnél bemutatott módon meghatározza a tévedés mértékét (50-150%), ám az eredményből levonja a Zsákmány kaszt képesség értékét (tehát 10, 20 vagy 30%-ot).

Alvilági Képesség:

A tolvajherceg választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából.

„Főnök" II.:

A tolvajherceg szervezete fokozatosan növekszik, minek a következtében a karakter már egy 40-50 fős szervezetnek a vezére. A „Főnök" I. kaszt képességnél leírtak itt is érvényesek, ám a tolvajherceg jobban teszi, ha nagyobb figyelmet fordít emberei irányítására, különben könnyen kicsúszhatnak a kezéből a dolgok. A karakter szervezete minden hónapban 25 aranypénz értékű bevételt biztosít a tolvajhercegnek. Itt jegyezzük meg, de ez a későbbi kaszt képességekre is igaz, hogy természetesen a karakternek nem kötelező bővítenie a szervezetét, ha nem kívánja vállalni az ezzel járó nehézségeket.



Th-0. (Tolvajherceg)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+2	+1	Rettegett – 1, „Dörzsölt"
2	+1	+2	+3	+2	„Főnök" I., „Zsákmány" 10%
3	+2	+2	+3	+2	Rettegett – 2, Alvilági Képesség
4	+3	+3	+4	+3	„Főnök" II., „Sérthetetlen"
5	+3	+3	+4	+3	Rettegett – 3, „Zsákmány" 20%
6	+4	+3	+5	+3	„Főnök" III., Alvilági Képesség
7	+5	+4	+5	+4	Rettegett – 4, „Érinthetetlen"
8	+6	+4	+6	+4	„Főnök" IV., „Zsákmány" 30%
9	+6	+5	+6	+5	Rettegett – 5, Alvilági Képesség
10	+7	+5	+7	+5	„Főnök" V.

„Sérthetetlen":

A tolvajherceg szervezetének és cselekedeteinek híre rendre megelőzi őt. Az alvilági szervezetek többnyire kitérnek az útjából, feltéve, hogy a karakter nem áll kifejezetten ellenséges viszonyban az adott csoporttal, vagy nem keresztezi közvetlenül az alvilági társaság terveit. A karaktert elkerülik a tolvajok, léhűtők és gazfickók, és az adott területen tartózkodó, főbb alvilági szervezetek sem háborgatják. A tolvajherceg szabadon gyűjthet információkat, adhat-vehet árukat, feltéve, hogy nem gázol egyenesen valamely szervezet érdekszférájába, illetve nem esik túlzásokba (Ezeknek a megítélése a KM feladata, hiszen ő ismeri a környék erőviszonyait. Amennyiben jónak látja, legfeljebb a karakter kaszt-szintjének felével megegyező számú módosítót rendelhet a tolvajherceg különböző próbáihoz.). A „Sérthetetlen" kaszt képesség előnyei csak akkor érvényesülnek, ha az adott területen ismerik már a tolvajherceg hírét, vagy ha a karakter legalább 10 fő kíséri a szervezetéből.

„Főnök" III.:

A tolvajherceg szervezete immár igen tekintélyes, akár 100 főt is sorai között tudhat. Egy ekkora szervezet akár már több városban is jelen lehet, és többnyire már nem egyetlen tevékenységgel foglalkozik, hanem számtalan területen tevékenykedik. A karakter hatalma már számottevő, hiszen igen komoly erőket képes mozgósítani céljai érdekében. Azonban a tolvajhercegnek számolnia kell a nehézségekkel is, hiszen nyilvánvalóan ellenségei száma is növekedett, sőt, sok komolyabb szervezet kezd benne vetélytársat látni. Ezen kívül egy ekkora szervezetet már nem könnyű egyedül irányítani; a karakternek célszerű helyetteseket, alvezéreket kineveznie, ám nem árt, ha bölcsen választ. Szervezetének irányító pozíciója igen vonzó lehet a kapzsibb alakok számára, így nem árt ha felkészül az árulásra és hűtlenségre. Természetesen a negatívumok és előnyök játékban történő megjelenítése továbbra is a KM fő feladatai közé tartozik. A karakter számára szervezete minden hónapban legalább 50 aranypénznyi „bevételt" jelent.

„Érinthetetlen":

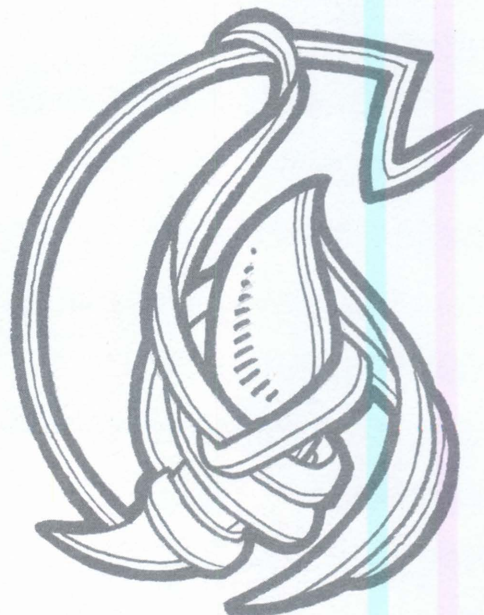
A tolvajherceg útjából már mindenki igyekszik kitérni, nem csak az alvilági, hanem rendszerint a törvényt képviselő szervezetek tagjai is. A városi hivatalnokokat többnyire lefizetik, a vidéki uracsok ritkán húznak ujjat a karakterrel, hisz annak komoly szervezet lesi a parancsait, a nagyobb hatalmúak pedig egyszerűen kerülik a felesleges bonyodalmakat, amiket a karakter rosszallása jelenthet. Természetesen ez csak a semleges szervezetekre igaz, hisz a tolvajherceg nyílt ellenségei többnyire kapva kapnak az alkalmon, hogy üssenek egyet ellenségükön. A tolvajherceg „semleges" területen többnyire szabadon intézheti ügyeit, nem kell tartania sem a törvény képviselőitől, sem az alvilági szervezetektől. A karaktert megelőzi a híre, nem próbálják sehol becsapni, útjába állni vagy keresztül húzni a számításait, sőt könnyen lehet, hogy igyekeznek a kedvében járni. Ahogy a „Sérthetetlen" kaszt képességnél is írtuk, amennyiben a karakter túlzásokba esik, esetleg túlbecsüli saját fontosságát, könnyen érhetik meglepetések. Ennek megítélése továbbra is a KM feladata, illetve a mesélő továbbra is rendelhet módosítókat a karakter próbáihoz, a körülmények és a kaszt képességnek az ismeretében. Természetesen ez a kaszt képesség is csak olyan területen érvényesül, ahol ismerik a karakter hátterét és kilétét, vagy ha a tolvajherceg legalább 20-30 fős kísérettel utazik.

„Főnök" IV.:

A tolvajherceg szervezete tovább terjeszkedik, melynek következtében a karakter személyes befolyása és hatalma, valamint a vállán nyugvó felelősség is nő. A karakter már egy nagyjából 200 fős csoport élén áll, mely legkülönfélébb területeken tevékenykedik. A karakter gyakorlatilag bármilyen felszereléshez, tárgyhoz vagy szolgáltatáshoz hozzáférhet, ami csak beszerezhető a törvényes vagy törvénytelen piacokon, így akár messzi földeken jellemző egzotikus tárgyakra is szert tehet. A szervezete immár havi 100 aranypénznyi értéket nyújt a karakternek havonta, és emellett természetesen kevés olyan dolog akad, melyet nem képesek elintézni főnöküknek. A karakter szava immár komoly súllyal esik latba környezetében, komoly erők felett rendelkezik, így kevesen tehetik meg, hogy csak úgy figyelmen kívül hagyják a tolvajherceg szándékait vagy véleményét. Noha a karakter hatalma növekszik, jobb ha felkészül rá, hogy a továbbiakban komoly gondokkal is meg kell küzdenie. Terjeszkedő szervezete egyre több és több csoport útját keresztezi, és irigyei száma is egyre nő. Ezen kívül egy ilyen kiterjedt társaság irányítása már komoly személyes vezetői képességeket is igényel, és ha a karakter nem elég rátermett, hamarosan kénytelen lesz az elégedetlenkedőkkel, lázadozókkal szembenézni.

„Főnök" V.:

A tolvajherceg szervezete lassan a legtekintélyesebbek közé emelkedik a környéken, akár országos méretűvé is növekedhet. Igaziból innentől csak a karakteren rátermettségén múlik, hogy hová és meddig fejleszti szervezetét. Feltehetően ekkor már a karakter sem igen ismeri személyesen saját embereinek zömét, annyira szerteágazó és kiterjedt alárendeltjeinek hálózata. Ahogy korábban is, itt is fontos megjegyeznünk, hogy a nagyobb hatalom komolyabb felelősséggel és nehézségekkel jár. Ezen a szinten még az eddigieknél is több múlik a játékos és a KM közötti egyeztetéseken és hozzáállásukon, így nehéz pontos számokat megadni. Nincs értelme pontosan meghatároznunk például a karakter által havonta kapott pénzösszeget sem, hiszen amit a karakter akar, azt gyakorlatilag biztosan megszerzi, a ritka, mágikus tárgyak kivételével. Történjen bárhogy, a tolvajherceg egészen biztosan egy maradandó, komoly befolyási területtel és hatalommal rendelkező szervezetet hagy maga után.



Egy Nem Játékos Karakter kaszt

A közember

Yneven nem mindenki rendelkezik kasztokkal. Vannak olyan egyszerű halandók, akik egész életükben a földművelés-sel, kézművességgel, állattenyésztéssel foglalkoznak, vagy csak egyszerűen koldusok, ingyenélők – őket egyszerűen közembereknek nevezzük, mégha más fajból is származhatnak. Őket többnyire nem szükséges kasztba sorolni, mert nem sok kihívást jelenthetnek a kalandozóknak, és tudásuk sem kiemelkedő semmiben. Amennyiben a Kalandmesternek mégis szüksége lenne egy ilyen közember játéktechnikai adataira, akkor a következőkben leírt szabályok alapján adhat nekik kasztot és szintet. Minden közember karakternek első szinten fel kell vennie egy Szakma vagy egy Ismeret képzettséget, amelynek segítségével pénzt keres, és képes fenntartani magát.

Életerő és Fájdalomtűrés:

A közemberek életereje és fájdalomtűrése nem mondható éppen jónak, mivel a küzdelem, a fegyveres harc nem tartozik hozzá a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, a megpróbáltatások és az erőpróbák pedig szinte mindig elkerülik őket.

Jellemzők:

A közemberek a fizikai hatásokkal szemben gyengén védettek. A asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadási formákkal szemben.

Harcértékek:

A közemberek harcértékei kifejezetten gyengék, legtöbbjük egész életében nem fog kézbe egyetlen fegyvert sem.

Szintlépés A-1. (Közember)

Szint	Té	Sz	Gy	T	Képességek
1	+0	+0	+0	+0	
2	+0	+0	+0	+0	
3	+1	+1	+1	+1	
4	+1	+1	+1	+1	Specialista
5	+2	+1	+1	+1	
6	+2	+2	+2	+2	
7	+3	+2	+2	+2	
8	+3	+2	+2	+2	Specialista
9	+4	+3	+3	+3	
10	+4	+3	+3	+3	
11	+5	+3	+3	+3	
12	+5	+4	+4	+4	Specialista
13	+6	+4	+4	+4	
14	+6	+4	+4	+4	
15	+7	+5	+5	+5	
16	+7	+5	+5	+5	Specialista
17	+8	+5	+5	+5	
18	+8	+6	+6	+6	
19	+9	+6	+6	+6	
20	+9	+6	+6	+6	Specialista

Harcmodor:

Ha harcra kényszerülnek, a közemberek legtöbbször futáshoz folyamodnak. Amennyiben mégis meg kell védeniük magukat, úgy bármivel hajlandóak harcolni, mégha nem is konyítanak hozzá.

Képzettségek:

A közemberek rendszerint szakmájukra, ismereteikre koncentrálnak, és ebből is keresik kenyerüket. Képzettség-pontjaik száma alacsonynak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

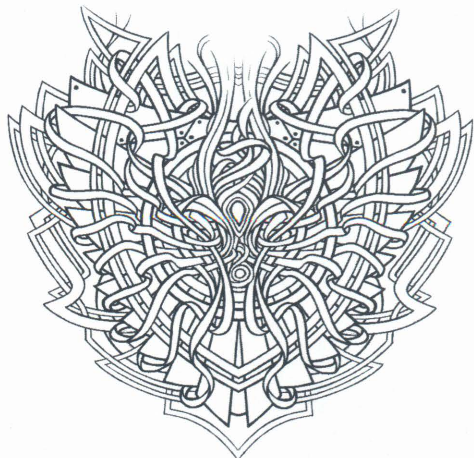
Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Futás, Mászás, Mesterség – választott, Szakma, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 2 + Intelligencia módosító

Specialista: A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és lehetőségeinek megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szociális Képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit



Mintakaland

Mintakaland

Dreonnar démona

Ennek a fejezetnek az elolvasását csak a Kalandmesternek tanácsoljuk!

Az alábbiakban ugyanis egy mintakaland található, azaz egy olyan játék, amely minden, a KM számára fontos információt tartalmaz, s alapul szolgálhat további kalandok alkotásához. Azért fontos, hogy csak a KM olvassa el, mert a játékos, ha megteszi, a M.A.G.U.S. – és minden más szerepjáték – egyik leglényegesebb elemétől, a meglepetéstől fosztja meg magát. Így a kaland sokkal kevésbé lesz élvezhető, hiszen a játékos már minden fordulattal tisztában van, s nem jelent kihívást többé mindaz, amivel a karakternek meg kell birkóznia.

Ez a kaland – a továbbiakban napvilágot látókkal szemben – nem kötött Ynev egy adott pontjához, így szinte, bármely államban vagy birodalomban lejátszható. Ennek oka, hogy így minden kezdő társaság használhatja a kalandot, akár Északon, akár Délen kóborolnak. A kaland egyszerű felépítése segít a KM-nek megtanulni a kalandszövés fogásait, aki később remélhetőleg kedvet kap összetettebb struktúrák létrehozására is.

A kaland leírásában a KM két típusú szöveggel találkozhat. A hagyományosan kiírt szöveg csak a KM számára szükséges információkat tartalmazza, míg a dőlt betűs sorokat a KM-nek a játék megfelelő részénél a játékosoknak kell előadnia. Ezek a dőltbetűs szövegek annál hatásosabbak, minél élettelibben, minél spontánabbul adja elő őket a KM, – többszöri átnézés után – saját szavaival, fejből. Így sokkal élethűbb és nem utolsósorban gyorsabb, lendületesebb, élvezhetőbb lesz a játék. Sok párbeszéd szavalt nem írtuk le, csak a belőle nyerhető információkat közöltük, például a tolvajjal való beszélgetéskor. Ezeket a helyzeteket ugyanis el kell játszani, s lehet, hogy a szükséges dolgokat a karakterek percek alatt megtudják, ha jól és ügyesen kérdeznek – ám az is előfordulhat, hogy a párbeszéd 15-20 percet vesz igénybe. A helyek, tárgyak leírása is a játékosoknak szól, és itt is előnyösebb, ha a KM saját szavait használja azok bemutatására, kiszínezi a leírásokat. A helyiségekkel kapcsolatos adatok jó része – a helyiségek hossza, szélessége – nem rögtön határozható meg pontosan, ezért ezeket a KM csak akkor mondja meg a játékosoknak, ha karaktereik meg is mérték (például kilépték) a távolságokat. A titkos- és rejtett ajtóknak már a nevében is benne van, hogy jelenlétük nem nyilvánvaló első ránézésre. Ezeket keresni kell, és meg kell találni. A történetben szereplő NJK-k tulajdonságainak, harcértékeinek, képzettségeinek értékeit, képességeiket és egyéb jellemzőiket csak a KM ismerheti, a játékosok nem!

Most pedig következzék maga a kaland.

Előtörténet

...Dreonnar, a Déli városállamokból származó boszorkánymester mindig is tehetségesen szolgált minden célt, melyet maga elé tűzött. Ez legtöbbször saját jólétét és a mások feletti uralmat jelentette. Ranagol lelkes híveként tudta, a világ lakóinak azon része, mely eddig útjába került, kevés kivételtől eltekintve csak abban különbözik az oktalan állatoktól, hogy hangosabban és feleslegesebben zajong. Tette ezt rengeteget vándorolva-menekülve, rengeteg név alatt, újabbnál-újabb egzisztenciákat teremtve önmaga számára – a hozzá hasonlóakat nem sok helyen tűrik meg sokáig, ha fény derül eszközeikre, szándékaikra. Legutóbbi névváltoztatásának oka az volt, hogy ismét rajtakapták, mikor a feketemágia tudományának adózott. Menekülés közben találkozott a magát Nagy végrehajtónak nevező, nevetségesen ostoba, de annál több hatalommal rendelkező útonálló vezérrel. S ekkor született meg fejében a terv... A terv, melynek segítségével biztonságos menedéket, gazdagságot, fegyvereseket és holttesteket szerezhet – hogy folytathassa tiltott praktikáit.

A rablóbanda menedékét egy viharos éjjelen kereste fel, s elhitette velük, hogy ő Yrryre démonherceg Ynevet járó követe, akinek a démon meg fogja mutatni az örök élet titkát. Belépőjét egy-két látványos varázslattal tette még hihetőbbé, s felajánlotta a banda vezérének, hogy őket is megismerteti a titkos tanokkal, ha mindenben a segítségére lesznek. A Nagy végrehajtó vezetése alatt álló, Dreonnar mágiájától teljesen elkápráztatott csapat szinte azonnal a hamis próféta befolyása alá került, s Dreonnar később kiterjesztette befolyását a vezérre is. Ily módon körülvéve magát testőrökkel, a rablók menedékként használt erdei kúriájának pincéjét csapdákkal szerelte fel, s kialakította saját szobáit, laboratóriumát.

Most tehát a kúriában berendezett kis 'birodalmában folytatja sötét tevékenységét. Több dologgal is foglalkozik itt – ezek közül legfontosabb a halál tudománya, a nekromancia. A rablók az erdei úton karavánokat, utazókat támadnak meg, s értékeiket, továbbá egy-két holttestet visszaviszik titkos menedékükre. Az utazóktól zsákmányolt kincsek egy részét a "démon papja" követeli magának, a démonnak bemutatandó áldozatként, a többi a banda, illetve a bandavezér vagyonát gyarapítja. A holttesteket is Dreonnar kérte: mint mondta, ezek feltétlenül szükségesek az öröklét kutatásához. Lassan, észrevétlenül a boszorkánymester átvette a 13 fős banda irányítását, s értelmet adott létezésüknek. Természetesen a démonherceg neve és alakja teljesen kitalált volt, mint ahogy az élet titkának megfejtése is az. Egy igazán elvetemült szélhámos számára az ilyen kis füllentések jelentik a legelhanyagolhatóbb akadályt.

A rendszer szépen működött is, a rablók az új démonimádó vallás fanatikus híveivé lettek. Ez viszont azzal a hátrányos következménnyel járt, hogy a hátrahagyott holttestekre démonuk szimbólumát festették, s minden utazót, karavánt "Yrryre nevében!" kiáltásokkal hangosan rohantak le. A közeli városig is eljutott gaztetteik híre, s az ott honos vallások helyi vezetői úgy döntöttek, hogy az újonnan felbukkant szekta vét a Pyarroni Paktum szabályai – Vagy más hasonló vallási alaptételek – ellen, mivel nagy valószínűséggel embereket is áldoz istenének. Az Inkvízítorok Szövetségének legközelebbi állomáshelye messze esett – más megoldást kellett tehát keresniük...

Itt jönnek képbe a karakterek.

A KM első feladata, hogy segítsen az egymástól teljesen független kalandozóknak egységes csapattá kovácsolódni – legalábbis olyan mértékben, hogy együttes erővel elinduljanak a titokzatos démoni szekta felkutatására.

Ennek több módja is lehet. A legegyszerűbb már a játék elején közölni, hogy a kalandozók rövidebb-hosszabb ideje ismerik egymást, együtt utaznak, kalandokat keresve. A hosszabb, nehezebben megvalósítható, de szórakoztatóbb módszer az, ha a karakterek a játék elején teljesen ismeretlenek egymás számára. Ilyenkor legtöbbször közös asztalhoz kerülnek a város egyik zsúfolt fogadójában, egyszerre kívánnak átlépni a város kapuján, avagy egy időben vásárolnak a helyi fegyverkovácsnál, együtt szemtanúi egy boszorkány elégetésének A lényeg minden esetben az, hogy az összes játékos egy helyen és egy időben tartózkodjék olyan körülmények között, mikor szinte elkerülhetetlen valamilyen kapcsolat, kommunikáció kialakulása. Az így kialakult viszony tovább erősíthető, ha valamilyen közös tevékenységet folytatnak, vagy közös helyzetbe kerülnek – még a voltaképpeni kaland előtt. Ilyen lehet egy kocsmai verekedés, vagy egy támadás a város kihalt utcáin, amely ellenük irányul, vagy valamely ártatlan járókelő ellen, akit a karakterek közös erővel megvédenek (esetleg ők maguk vernek meg egy ártatlan járókelőt). Ezen közös élmények birtokában a karakterek közt elég erős kapcsolat szövődhet ahhoz, hogy együtt induljanak szembenézni a kaland kihívásaival.

A kalandozók a játékot Ynev egyik városának fogadójában kezdik. Itt kaphatnak szállást és élelmet is – s itt, mint ismerősök egy ismeretlen helyen, még inkább egymásra vannak utalva. Ez lesz első nagyobb kalandjuk. Eddigi életük tanulással telt, az „iskolaévek" elteltével indultak megismerkedni a nagyvilággal, Ynevvel. Szülőhelyüktől távol szállást, élelmet, megélhetést kell találniuk, mert kezdeti pénztartalékaikat élik fel épp a kaland kezdetekor. Így legfontosabb a szállást és élelmet nyújtó fogadó után egy fizetség ígéretével kecsegtető lehetőség felkutatása.

KM!

Először is hozd a karaktereket olyan helyzetbe, hogy égető szükségük legyen a pénzre! Például: valamit ki kell fizetniük, ám a helyi tolvajcéh tagjai ellopták erre félretett aranyaikat, vagy hasonlók.

Második feladatod a küldetés ismertetése a játékosokkal, valamilyen megbízatás formájában. Sok esetben erre nincs szükség, mivel a játékosok belesodródnak a kalandba – nincs más választásuk. Ebben az esetben a karakterek választhatnak, hogy vállalják-e a megbízatást, vagy nem. A számukra fontos információk forrása esetünkben egy hirdetmény, amelyet a főtéren akkor olvasnak fel, mikor minden karakter jelen van. A hirdetmény szövege:

" ...Ezúton tudatik minden szívében kellő bátorságot érző zsoldossal, kalandorral és szerencsevadásszal, hogy városunk köztiszteletben álló vezetői fegyvereseket keresnek egy különösen kényes és veszedelmes feladat elvégzésére, busás jutalom fejében. Amennyiben a jelenlévők közül valaki érdeklődést mutatna ezen feladat iránt, jelentkezzen a Városi Gárda bármely tisztjénél... „

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy vállalják a küldetést, keresniük *kell* egy tisztet, aki ezután elvezeti őket Dreina templomába. Itt találkoznak Assero atyával, a városi elöljáróság tagjával. Assero atya – Dreina papja – negyvenes éveinek végén jár, őszes hajú enyhén kopaszodó, tekintete nyugodt, intelligens. Barna csuhájának szegélye a templom márványpadlatát sepri, míg a gyertyák fényében a kalandozók elé ér. Lassan, tisztán beszélni kezd, s a következőket mondja:

"Ti lennétek hát a feladatra jelentkező bátor halandók! Dreina és a pyarroni istenek akarata vezérelte hozzánk lépteiteket. Tudnotok kell, mi is küldetésetek célja. A városunkat ölelő erdőség egy szekta menedéke, mely valószínűleg emberáldozatokat mutat be, és így vét a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Meg kell keresnetek búvóhelyüket, s ki kell kémlelnetek, mivel foglalatoskodnak. Ha bármi jelét is látjátok, hogy kapcsolatban állnak a kereskedelmi úton történt támadásokkal, ki kell füstölnötök fészküket, el kell pusztítanotok minden martalócot! Puszta létük is fenyegetést hordoz, s ki tudja, mire vetemednek még, ha nem sújtunk le rájuk mielőbb? A várostól félnapi lovaglásra találjátok a rajtaütések helyét, ott próbáljatok nyomra bukkanni. Ha győztesen tértek vissza, jutalmatok nem marad el: bőkezűségéről világszerte híres Egyházunk méltó fizetségről gondoskodik számotokra!

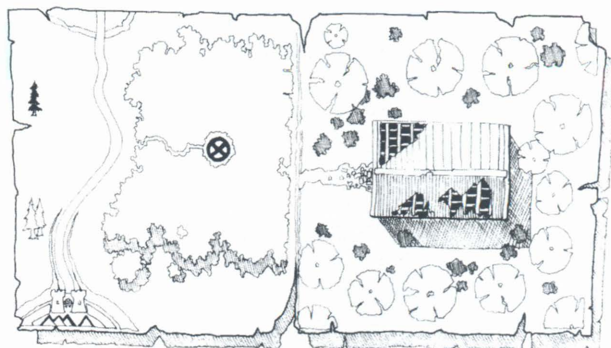
Ezek után a karakterek elbocsáttatnak, s visszatérhetnek a fogadóba, ahol szállásuk – és adósságuk – várja őket.

Elkövetkezik a másnap reggel, az indulás reggele. Az út eseménytelenül telik a rablóbanda utolsó rajtaütésének színhelyéig. Az erdő fái közt kanyargó úton három holttest fekszik, mindőjük homlokára a 'démon' ocsmány szimbólumát, egy cephet mímelő alakot mázoltak a tudományban avatatlan, de lelkes hívőkezek. A testeken több vágott és szúrt seb éktelenkedik, törött nyíl- és nyílpuskavesszők tollas végei hevernek a földön. Látható még egy felborult szekér, amely teljesen üres. Vérnyomok, letört gallyak szegélyezte csapás vezet az útról jobbra, az erdő mélye felé. Ezek a jelek csak akkor vehetőek észre, ha valamelyik karakter keresi őket (Észlelés próba, célszám 15). A jelek viszonylag könnyen követhető utat mutatnak a rablók tanyáját jelentő romig.

A rablók által megszállt kúria kétszintes épület; első emelete viszonylag romos, s a legtöbb helyen tető sem fedi – így csak a földszint lakható, illetve a kívülről nem látható földalatti folyosók és termek. A ház falai hatalmas, csiszolt pontosan illesztett kőtömbökből készültek, amelyek még most is tökéletesen illeszkednek – már ahol a tömbök nem hiányoznak. Az ablakokon átjár a szél, a földszintiek többségét bedeszkázták. A falakon kúszónövények törekszenek felfelé, s a bejárathoz vezető, valaha kaviccsal telehintett utat is felverte a gaz.

A ház az erdő sűrűjében áll, nincs körülötte tisztás. Ez jó beköszöntőt – észrevétlen megközelítést és rajtaütést – biztosít a kalandozóknak. A ház előtt két unott fegyveres strázsál. Szakadt bőrpáncélban állnak posztjukon, kezük ügyében tőr és rövid kard. Ha a karakterek megtámadják őket, egyikük harcolni fog, társa pedig megpróbál berohanni a házba segítséget hívni. Ha a segélyhívás sikeres, az őr az ebédlőben (2.) kártyázó társait hívja ki, és immár hatan támadnak a kalandozókra. Ha a segélykérés sikertelen marad, csak a két őrt álló martalóccal kell a karaktereknek megverekedniük. Amennyiben velük végeztek, beléphetnek a házba.

A ház egyes helyiségeit és a bennük található dolgokat, ellenfeleket az alább ismertetjük. A rablók persze nincsenek helyhez kötve – ha csatazajt hallanak, azon nyomban társaik segítségére sietnek.



Földszint

1. Előcsarnok:

A kúria főbejárata kissé megviselt, kétszárnyú tölgyajtó. Egyszerűen nyitható: nincs bezárva. Ha a karakterek belépnek, az előcsarnokba jutnak. A terem hatalmas, 8 x 8 láb méretű. A falakon fáklyák lobognak, de ezek sem tudják tökéletesen bevilágítani a csarnokot. A csupasz kőfalak barátságtalan félhomályba burkolózva néznek vissza a karakterekre. A terem padlóján a megkopott mozaik egy ősi családi címert ábrázol. Pókhálós, elhanyagolt hely ez, ahonnan további ajtók nyílnak a kúria belseje felé.

2. Ebédlő:

Egy széles faajtó vezet ebbe a helyiségbe az előcsarnokból. Benn súlyos asztalt ül körül négy útonálló, s kártyáznak. Ha a játékosok megzavarják őket, rögvest fegyvert ragadnak, s rájuk támadnak. A székek mellől hosszú és rövid kardok kerülnek elő. A haramiák egyike sem visel páncélt, de ez sem rettenti el őket a karakterek lerohanásától: Ha a játékosok végeztek velük, jut idejük szemügyre venni a szobát, bár ez nem éri meg a fáradságot. Az előcsarnokra és az egész épületre jellemző elhanyagoltság jeleit fedezhetik fel, minden poros, koszos, pókhálós.

A terem egykor fényes ebédlő lehetett, de mostanra minden pompa elhagyta már. A rablók nem fordítottak túl sok figyelmet tanyájuk rendbetételére: míg tető borult a fejük fölé, nem volt semmi kifogásuk az épület állapota ellen. A teremben található asztal valószínűleg korábban is itt állt, a szekrények pedig tányérokkal, poharakkal lehettek megrakva. A szekrények most üresek, s az ebédlő székeiből is csak mutatóba maradt néhány – a többit felaprították tűzifának. A falakat hajdanán borító kárpitok sötétebb négyszögei még látszanak. Ezen helyiség padlója is kövezett, fénykorában azonban valószínűleg szőnyegek takarhatták, mert semmiféle díszítés nem látható rajta. A terem végéből kis faajtó nyílik kifelé.

3. Konyha:

Ez a helyiség megtartotta régi szerepét: most a rablók főznek itt. A polcokon üstök, tányérok. kupák sorakoznak, de legtöbbjük törött, repedt, kopott. A tűzhely téglákból készült, rajta pár mosatlan edényben azonosíthatatlan ételmaradék bűzölög. A konyhaasztalon kenyeret, sajtot, sonkát és borostömlőt találhatnak a játékosok. A konyhából két ajtó vezet tovább, egy kisebb és egy nagyobb faajtó.

4. Kamra:

Ide a konyhából juthatnak be a karakterek, a kisebbik faajtón. A kőfalakon egy fáklyatartó, körben polcok láthatók. A kamra polcai szinte teljesen üresek. Innen egy lépcső vezet le a mélybe. Egykor borospincébe vitt, ám a hűvös, földalatti csarnokok és folyosók célja mostanra más lett.

5. és 6. Két szinte teljesen egyforma szoba:

Annak idején cselédszállás lehetett, most a rablók tanyáznak benne. A szobákban most senki sincs, de a banda hétköznapi tárgyai megtalálhatóak itt. A székeken és a tátongó faládákban ruhaneműk; az ágyak (szobánként négy) állapota kíméletlen használatra utal. Ha a szobákat alaposabban átkutatják, a kalandozók a ládák mélyén, a vánkosok alatt összesen 324 rezet, 6 ezüstöt és 1 aranyat találnak a két szobában (persze Km-ként nyugodtan megváltoztathatod ezeket az értékeket).

7. Folyosó:

A cselédek lakóhelyének szobáit, a fürdőt és a konyhát köti össze. Kövezett padlója teljesen dísztelen, a csupasz falakon csak három fáklyatartó látható.

8. Fürdő:

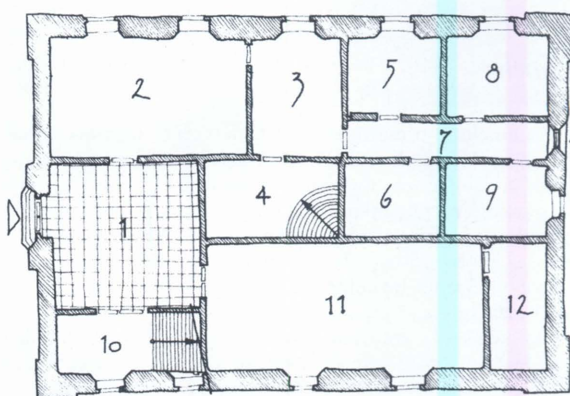
Ez a hely töltötte be a fürdő és a mellékhelyiség szerepét a cselédek és szolgák, a ház körüli személyzet részére. Most is használják, bár a rablók nem elsősorban higiéniájukról nevezetesek. Benn három dézsa áll, bennük némi poshadt víz. A sarokban található – kis faajtóval elválasztva – a mellékhelyiség.

9. Szoba:

Szinte teljesen megegyezik az 5. és a 6. szobával, ebben azonban három rabló is tartózkodik. Ez újabb harcot jelent, siker esetén a karakterek itt is pénzt lelhetnek – 142 rezet, 2 ezüstöt.

10. Csarnok:

Ez a terem még az eddigieknél is elhanyagoltabb: ha valaki bemerészkedik, léptei nyomán por száll fel. Darabos omladék és kisebb kövek borítják a padlót. A terem végéből széles lépcsősor vezet felfelé, az emeleti szobákhoz.



11. Bálterem:

A kúria legnagyobb helyisége, az egykori mulatságok színtere. Most inkább felszereléseket, összerabolt holmit tartanak benne a gazemberek. Az igazán értékes tárgyak nem itt vannak, de a ruhát, fát, posztót, bort és hasonló, csak nagyobb mennyiségben értéket jelentő árut halmozták ide. Több fegyver is akad itt – ezeket a karavánok őreitől zsákmányolták gyilkosaik. 3 rövid és 4 hosszú kard, 6 közepes állapotú bőrpáncél, 4 tegez nyílvessző és 16 könnyű nyílpuskavessző hever a padlón. Van még egy közepes fémpajzs és több köpeny, csizma is. A terem végéből titkos ajtó vezet a 12-es számmal jelzett szobába. Ezt az ajtót és a mögötte lévő szobát a kúria ura azért építtette, hogy amennyiben nem túlzottan megbízható vendégeivel találkozik a bálteremben, katonákat rejthessen el itt. A 12. szobából több, szőnyegekkel takart lőrés és kis kémlelőnyílás néz ide, így a bent lapuló fegyveresek több módon is beavatkozhattak az esetleg elfajuló helyzetekbe. Átlőhettek a réseken, ha ez nem veszélyeztette urukat, vagy előtörhettek a titkos ajtó mögül. Amikor a karakterek belépnek a házba, az addig békésen a bálteremben ülő tolvaj, aki megneszeli jöttüket, átoson a titkos szobába, és ott várja be, mit tesznek. Az apró kémlelőnyílások egyikén át fúvócsövével célba veszi mindazokat, akik elég közel kerülnek a falhoz. Az „elég közel" esetünkben 4-6 láb távolságot jelent. A kilőtt tűk mérgezettek – a tolvajnak 12 mérgezett tűje van, ha ezek elfogytak, több dolog történhet. Ha a játékos karakterek zöme – a csapat háromnegyede – elkábult, a tolvaj felfedi az egyik lőrést, és könnyű nyílpuskával kezd el kifelé lődözni a nyíláson. Ennek hatótávolsága már sokkal nagyobb, mint a fúvócsőé, így a terem bármely részébe könnyebben ellőhet vele. A játékosok vagy megkeresik a titkos ajtót és áttörnek a 12. szobába, vagy varázslattal tehetik ártalmatlanná a tolvajt. A tolvaj egyébként addig nem bújik elő menedékéből, míg a karakterek el nem hagyják a termet, vagy össze nem esnek.

12. Szoba:

A titkos ajtó mögötti szoba teljesen üres, csak a tolvaj tartózkodik odabenn. Ha még talpon van, mikor a játékosok átjutnak, megpróbálja felvenni velük a harcot – már amennyiben csak egy vagy két ellenféllel kell küzdenie. Közelharcban rövid kardot használ. Ha a karakterek kettőnél többen vannak, megadja magát, s hajlandó segíteni a kalandozóknak, ha élve elengedik. Elmondhatja, hogy a próféta a démon megjelenését készíti elő földalatti búvóhelyén, s hogy most minden rabló e szertartás zavartalanságára felügyel. Hogy lent pontosan mi van, ő sem tudja. Ismeri a biztonságos utat a titkos ajtón és a csapdán keresztül, de a „pap" saját szobáit ő sem látta még soha. Beszámol arról is, hogy a szentélyt mindig egy harcos őrzi, és mögötte ajtó nyílik az oltár helyiségébe. Elmondja még, hogy keveset tud a démonról – csak azt, hogy a pap örök életet ígért valamennyiüknek a démon 'kegyéből'. Ezeket az információkat egyébként bármelyik rablóból kiszedhetik a karakterek, ha kivallatják vagy mágiával ráveszik arra, hogy igazat beszéljenek.

Emelet

Az emeletre a csarnokból (10.) felvezető lépcsőn juthatnak a karakterek – ha szerencséjük van. A lépcső ugyanis elég rozoga, a rablók sem használják soha. Az első emelet csupa rom – teljesen értelmetlen tehát felmenni, bár ezt a karakterek nem feltétlenül tudják. Ha jól megfigyelték kívülről a kúriát (Észlelés próba 15-ös célszám ellen), észrevehették, hogy a tető több helyen is beomlott, és most az első emelet padlója az épület igazi teteje.

Ha mégis fel szeretnének menni, a KM-nek számolnia kell azzal, hogy a lépcső leszakadhat. Ha a terhelés nagyobb 200 fontnál, leszakad. A leszakadó lépcsőn állók alázuhannak – a zuhanástól sebződhetnek, és jelentős mennyisége követ is kapnak a nyakukba. Az emelet magassága 4 láb – a zuhanás sebzése annak megfelelően alakul, hogy az egyes karakterek milyen magasra jutottak már a lépcsőn. A lezúduló kövek – a lépcső darabjai – akár néhány száz fontot is nyomhatnak, és ennek megfelelően sebeznek.

Ha a karakterek mégis feljutottak, az emeleten is veszély leselkedik rájuk. Szétnézve romokat láthatnak maguk körül, port, kőomladékot. A szél élesen süvít az időjárással eddig dacoló falmaradékok között, s az idő pusztításának nyomai köszönnek vissza minden irányból. A tető maradékai bármelyik pillanatban beomolhatnak. A KM minden körben dob egyet d6-tal, amikor a karakterek mozognak, tehát lépkednek, ugrálnak, futnak.

Ha a dobás eredménye 1, egy tetőrész leomlik, és az ott álló karakter lezuhan. Ezek után mozgáskor a leomlott rész közelében a tető nem csak 1-es, de 2-es dobásra is enged majd a gravitációnak, s egy darabja lezuhan. Minden egyes omlás után az újabb omlás valószínűsége egyel nő, így a harmadik omlás után például 4 lesz. Ha a karakterek megunták a leomló tetőszerkezetet, elindulhatnak vissza a lépcsőn. Természetesen ez is mozgás, így újabb tetődarabok hullhatnak alá, vagy a lépcső is leomolhat, így a karaktereknek óvatosnak kell lenniük, hogy ép bőrrel megússzák.

Pince

1. Folyosó:

A pincébe vezető lépcső ebbe a folyosóba torkollik, ide juthatnak a karakterek a földszinti kamrából. A folyosón fáklyák égnek tartóikban, így nincs szükség másfajta világításra. A lépcső fokai kopottak, kissé csúszósak is. Lenn a pince padlata egyenetlenül kövezett, a karaktereknek sokszor kell a lábuk elé pillantaniuk, hogy el ne essenek a kiálló kövek vagy bemélyedések valamelyikében. Minden zaj, nesz a többszörösére erősödve verődik vissza a szűkös folyosó falairól, s senki sem érzi magát biztonságban ezen a helyen. A falakról szüntelenül csorog a víz; időről-időre apró, a sötétet kedvelő állatok szemének sárga lángja villan a kövek között. Patkányok – nem sokan, de ahhoz bőven elegendő számban, hogy az ember gerincén végigfusson a hideg.

Továbbhaladva, a karakterek két faajtót pillantanak meg.

2. Raktár:

Ez egy kisebb raktár, amelyet a rablók eredeti rendeltetésének megfelelően használnak, mivel viszonylag száraz a többi helyiséghez képest. Zsákok állnak a falnál, bennük gabonafélék. A falakat övező polcokon füstölt húst és aszalt gyümölcsöt találhatnak a karakterek. Az itt felhalmozott élelem – ha a gabonát nem számítjuk – 2-3 hétre elég 12 ember számára.

3. Raktár:

Ebben a raktárban, mely nagyobb az előzőnél, 3 boroshordó található. Az első kettő sokkal nagyobb a harmadiknál, s közepes minőségű bor van bennük. A harmadik űrtartama nem lehet több 40 gallonnál, de zamatos, testes, ünnepi bort tartalmaz. A súlya 25 font, így a karakterek akár magukkal is vihetik.

4. Folyosó:

A folyosót titkos ajtó rejti a kalandozók elől – felfedezni egy sikeres Keresés próbával lehet 20-as célszám ellenében. Az ajtó felfedezése után ki is kell nyitniuk azt . A falban három kart találhatnak egy jól álcázott kis ajtó mögött. Ha kivallattak valakit, vagy beszéltek a földszinten a titkos szobában rejtező tolvajjal, tudják, hogy a középső kar nyitja az ajtót, a többi csapda. A balról az első kar meghúzásakor mérgezett tű vágódik ki a karból. A harmadik kar meghúzásakor a folyosó ajtó és karok előtti részén (a térképen jelölve) hegyes fémrudak lökődnek ki a mennyezetből.

A középső kar meghúzására a titkos ajtó kinyílik. Mögötte folytatódik a folyosó, s egy újabb csapda várja a tájékozatlan karaktereket. Akik beszéltek valamelyik rablóval, tudják, hogy a csapda súlyérzékelői a folyosó bal oldalán vannak, így a jobb oldalon egyesével el lehet menni mellette anélkül, hogy működésbe hoznák A rablók is így közlekednek itt. Ha valaki rálép a bal oldali súlyérzékelőkre (a térképen sötéttel jelölve), aktiválja a csapdát – a jelölt folyosószakasz ekkor a mélybe omlik, és a rajta állók lezuhannak az alant lévő verembe. A veremből nehéz kimászni, mert a falak csúszósak, így Mászás képzettség-próba -4 módosítóval tehető. A csapdából kampós kötél segítségével Is kimászhatnak, ha azt a megfelelő oldalon feldobják, s végigmásznak rajta. Ha a csapdán átjutottak, a karakterek egy ajtóhoz érnek, amely az 5-ös számmal jelzett csarnokba vezet.

Csapda: jobb szélső kar

NF: B
Kioldás: matatás
Visszaállítás: automatikus
Elkerülés: -
Észlelés célszám: 15
Hatástalanítás célszám: 20
Erősség: 10 (TÉ)
Hatás: 2 x 2 láb mezőnként 4 karó (2d6 Sp, TÉ: +10)

A jobbról eső kar meghúzásakor hegyes fémrudak lökődnek ki a mennyezetből, amelyek rudanként 2d6 Sp-t okoznak. A támadást követően a karók visszahúzódnak korábbi helyükre. Ha valaki előzetesen – saját fáklyával – megfigyeli a mennyezetet, lyukakat találhat rajta, s következtethet arra, hogy azok mögött rejtőznek a karók.(Észlelés 15).

Csapda: bal szélső kar

NF: A
Kioldás: matatás
Visszaállítás: kézi
Elkerülés: -
Észlelés célszám: 20
Hatástalanítás célszám: 20
Erősség: automatikus
Hatás: mérgezett tű

Balról az első kar meghúzásakor tű vágódik ki a karból, s beledöf a kézbe, amely meghúzta azt. A tű sebzése mindössze 1d2 Fp, ám a végén méreg van – Fekete álomfű (leírását lásd alább).

Csapda: bal szélső kar

NF: B
Kioldás: helyhez kötött
Visszaállítás: javítás
Elkerülés: -
Észlelés célszám: 20
Hatástalanítás célszám: 20
Erősség: 20 (Ügyesség próba célszáma)
Hatás: mérgezett tű

Ha valaki rálép a bal oldali súlyérzékelőkre (a térképen sötéttel jelölve), aktiválja a csapdát – a jelölt folyosószakasz ekkor a mélybe omlik A rajta állók 6 lábat zuhannak, és ennek megfelelően sebződnek

Fekete álomfű
Típus: Véráram (Erősség 10 – Fizikai)
Hatás: Rémképzetek (azonnali; hatásfok 20 – Állóképesség; 3d6 perc)
Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)
Rémlátomásokat okozó szer. Illékony méreg, azaz elég belélegzés útján fejti ki hatását.

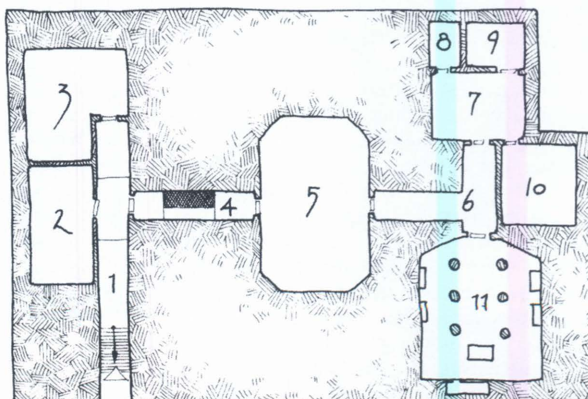
Valószerű álmokat s látomásokat okoz. A méreg egy adagja 3 ezüst. A legcélszerűbb idegméregnek neveznünk. Hatása gyors, nem túl hosszú ideig tart. A méreg aktiválódása után a karakternek azonnal Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter elvakítottnak számít, ha sikertelen ezenfelül rémlátomásai is lesznek, és így zavarodottnak számít. A valóság félelmetes, iszonytató torzképét látja – társait visszataszító szörnyetegnek, a falakat zöldes masszának, a tárgyakat hullámzó növényi hajtások tömegének látja majd. Megtámadhatja társait, és akár addig harcolhat, míg el nem veszti eszméletét, vagy el nem fogynak ellenfelei. Mindkét hatás 3d6 percen keresztül tart. A karakter a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat egy Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a méreg hatása véget ér.

5. Csarnok:

A folyosó itt egy sokszög alaprajzú, jókora terembe torkollik. A falak itt is dísztelenek, csak fáklyatartók találhatók rajta. A teremben két őr áll – tüstént rárontanak a belépőkre. A fegyveresek hosszú kardokat forgatnak, teljes bőrpáncélt viselnek. A teremből nyíló ajtót utolsó csepp vérükig védelmezik – ez nem különösebb hűségük, hanem a démontól és szolgájától való félelmük következménye.

6. Folyosó:

Ez a folyosó ránézésre megegyezik a 4-es számmal jelzett, már leírt folyosóval, de ez két irányba, jobb- és balfelé két ágra válik. A jobb oldali folyosó végén egy harcos áll őrt, aki ha megpillantja a behatolókat, azonnal támadásba lendül. Három dobótőre és egy hosszú kardja van, ezekkel harcol. Teljes láncinget visel, és ő is elszántan küzd, míg el nem esik. Ha a karakterek legyőzték, választhatnak, hogy a folyosón melyik irányba haladnak tovább. A harcos erős, bronzveretes ajtót védett – a folyosó másik végén pedig faajtót láthatnak a karakterek



7. Dolgozószoba:

A faajtón áthaladva juthatnak ide a karakterek, a boszorkánymester búvóhelyére. Az ajtó persze zárva van, a kulcs pedig a boszorkánymesternél található. Ha nem kulccsal érkeztek az ajtóhoz, hőseink megpróbálkozhatnak a Zárnyitás képzettség használatával (25-ös célszám), az ajtó szétverésével, vagy mágia használatával. A pince folyosóin eddigre valószínűleg már csak a boszorkánymester van életben, ő pedig a szentélyben dolgozik, és nem figyel fel a serény baltázás zajára sem. A karakterek előtt, ha átjutnak az ajtón, feltárul a dolgozószoba. Közepén erős faasztal áll, melyen vérfoltok fedezhetők fel. Most éppen nincs tetem az asztalon, de Dreonnar itt végzi a nekromancia kutatásához szükséges boncolásait. A falakon polcok, rajtuk könyvek, szerszámok, üvegcsék sorakoznak. Sok könyv foglalkozik a mérgek tudományával, a nekromanciával és a herbalizmussal. Ezek nem túl érdekes és értékes munkák: Dreonnar legfontosabb köteteit saját szobájában tárolja, egy mindig zárva tartott dobozban. A polcok üvegcséiben mérgek keveréséhez használatos füvek, folyadékok, porok vannak. Dreonnar ebben a művészetben is elég képzett, nem volt azonban lehetősége igazi laboratóriumot felszerelni, ezért nem is foglalkozott vele a szükségesnél mélyrehatóbban. Az itt található mérgek igen gyengék – a legerősebb közülük az, amelyet a földszinten a titkos szobában rejtező tolvaj használt fúvócsöve lövedékein. Ebből a karakterek itt 8 adagot találnak, azonosítani azonban csak egy sikeres Mesterség – Méregkeverés képzettség-próbával tudják (15-ös célszám). A szobában található szerszámok mind a holttestek boncolásához szükségesek. Akad itt csontfűrész, csontkaparó, éles pengéjű szike, véső, kalapács, és számos, a karakterek számára ismeretlen eszköz.

A teremből három ajtó nyílik.

8. Raktár:

Ez a kisebb helyiség polcokkal van tele, melyek jó része üresen áll. Dreonnar itt szerette volna a méregkeveréshez szükséges alapanyagokat tárolni, erre azonban ez ideig még nem került sor. Néhány bőrzacskóban szárított növényi alapanyagok, színes porok dagadoznak – ezek azonban önmagukban semmire sem használhatóak.

9. Raktár:

Durva egyszerűsítés ezt a termet raktárnak nevezni, de funkciója leginkább ennek felel meg. Itt tárolja ugyanis Dreonnar a boncolásokhoz szükséges holttesteket. Egyikmásik még érintetlen, de sok közülük már átesett a boncolások egyes fázisain. Iszonytató szag lengi be a helyiséget, melyet a boszorkánymester azért választott a holttestek tárolására, mivel ez volt a leghidegebb a pincerendszerben. A tetemek legtöbbjének a mellkasa van felnyitva, Dreonnar azonban koponyákat Is feltárt már. A helyiségbe léptükkor a karaktereknek Állóképesség-próbát kell tenniük (13-as célszám) – ha a próba sikertelen, a szagtól és a látványtól rosszul lesznek. Amelyik karakter legalább 5. szinten rendelkezik az Ismeret – Élettan képzettséggel, összhang-módosítót kap a próbájához (a képzettség minden 5 szintjéért +1-et), mivel a látvány így nem annyira szokatlan, bár még ilyenkor is visszataszító. Amelyik karakter elrontja a próbát, 2d6 percre kábultnak számít, gyomra émelyeg, és általában igen cudarul érzi magát. Ezt az érzést nem árt valamiképpen tudatosítani a játékosokban.

10. Hálószoba:

A kúria legszebben berendezett szobája. Dreonnar ízlése mindig is kifogástalan volt, s most lehetősége nyílt a rabolt holmik közül kiválogatni a kedvére valókat. A falakat gyönyörű kárpitok borítják, ez különös melegséget ad a szobának – kiáltó ellentét, tekintettel a boszorkánymester rideg személyiségére. A szobában ágy, íróasztal és egy hatalmas láda áll. Az íróasztalon papírlapok hevernek, tinta és tollak teszik teljessé a képet. A fiókban feljegyzések találhatóak az összerabolt árukról, naplószerűen lejegyezve. A láda zárva van, kulcsa a boszorkánymesternél. Zárnyitással (22-es célszám) vagy a fedél összezúzásával természetesen felnyitható, ez utóbbi esetben azonban több, a ládában lévő üvegcse összetörik, tartalmuk kiömlik, és értékes italokat és mérgeket veszítenek el a játékosok – ez azonban csak a kisebbik baj, legalábbis az egyik üveg széttörésének következményeihez képest. Ebben ugyanis illékony méreg van, ami a levegőbe kerülve, belélegzésekor fejti ki hatását.

Ha a ládát – így vagy úgy – sikeresen kinyitják, a karakterek négy könyvet, három üvegcsét és egy tőrt találnak benne. A faláda aljában van egy bőrtarsoly is, benne 10 aranypénz. A kötetek közt három a nekromanciával, a negyedik mérgekkel foglalkozik. Ezek értékes, színvonalas munkák, ellentétben a 7-es számmal jelölt dolgozószobában leltekkel. Az üvegcsékben, ha nem törtek össze, mérgek vannak: az elsőben a már említett illó anyag, a másodikban és harmadikban pedig 2-2 adag Fekete álomfű kivonat. A tőr gyönyörűen megmunkált, markolatába egy kisebb rubint helyeztek. A fegyver mestermunkának minősül, azaz a Támadó Értékéhez és sebzéséhez +1 járul.

Illékony méreg

Típus: Belélegzés (Erősség 10 – Fizikai)

Hatás: Émelygés (azonnali; hatásfok 20 – Állóképesség; 4d6 x 10 perc)

Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)

Illékony méreg, azaz elég belélegzés útján fejti ki hatását. A méreg egy adagja 2 ezüst. A legcélszerűbb idegméregnek neveznünk. Hatása gyors de hosszú ideig tart. A méreg aktiválódása után a karakternek azonnal Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódultnak számít, ha sikertelen kábultnak – mindkét hatás 4d6 x 10 percen keresztül tart. A karakter a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor 10 percenként próbálkozhat egy Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a méreg hatása véget ér.

11. Szentély:

Ez volt a borospince legnagyobb terme a kúria fénykorában. A haramiák – jó érzékkel – ugyancsak itt állították fel Yrryre oltárát, valamint több oszlopot is, hogy a szentély igazi templom hatását keltse. A teremben három pár oszlop áll, az oltár a végében található. A falon több helyre is felfestették a démon szimbólumát, amelyet a játékosok már a kirabolt hullákon is láttak.

Az oltár kőből készült, tetejét fekete márványlapok borítják. A boszorkánymester nem látható sehol. Az oszlopok között négy koporsó fekszik, mindegyik a falhoz tolva. A teremben minden mozdulatlan.

Ekkor kinyílik egy nagyon jól álcázott ajtó, s megjelenik Dreonnar. Az ajtó az oltár mögötti falból nyílik, és egy kis helyiséget rejt. Ezt Dreonnar arra használta, hogy a 'démon' megmutatkozásának fény és füsthatásait előkészítse. A démon megmutatkozása élete eddigi legnagyobb színjátéka lett volna, ahol minden egyes trükknek, díszletnek kiválónak kell lennie. Mindent gondosan előkészített, s már az utolsó ellenőrzést tartotta, hogy minden tökéletes legyen. Ebben a pillanatban törtek rá a karakterek.

Első meglepetéséből felocsúdva Dreonnar rögtön megtalálja, mi lenne a helyes megoldás az adott helyzetben. Ha már azok, akiknek a 'démon' megmutatkozott volna, nem lehetnek jelen a nagy eseménynél, ne vesszen kárba az előadás. Most a karakterek nézhetik majd meg a műsort! Sőt, a részeseivé válnak.

Belépése után Dreonnar csillogó port szór a levegőbe, és 'varázsolni' kezd. Ezek után elővesz egy fekete gyertyát, és a földre rakja. Ezzel meggyújt egy zsinórt, ami elindítja a további folyamatokat, Dreonnar pedig varázsol egy Fuvallat varázsla-

tot. A zsinór közvetítésével a láng eljut egy különleges vegyületig, amely sűrű, kékesfekete, mérgező füstöt termel – méghozzá rengeteget. A boszorkánymester a démon nevét kántálja, melléje valami ismeretlen nyelvű szöveget (valójában halandzsát), majd a füstöt – a Fuvallat varázslat segítségével – a karakterek felé fújja. Ez egy kört vesz igénybe – amíg a Füstfelhőbe került karakterek is cselekedhetnek. A füst korlátozza a látótávolságot, feles takarást eredményez (20% tévesztési esély), épp csak átsejlenek rajta az emberi alakok. Megnehezíti a légzést is, valamint megmérgezheti a benne álló karaktereket.

Mérgező füst

Típus: Belélegzés (Erősség 10 – Fizikai)
Hatás: Émelygés (azonnali; hatásfok 15 – Állóképesség; 1 kör)
Gyógyulás: -

Illékony méreg, azaz elég belélegzés útján fejti ki hatását. Hatása gyors és rendkívül rövid ideig tart. A méreg aktiválódása után a karakternek minden körben Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen, amíg a füstben áll. Ha a próba sikertelen, abban a körben a karakter bódultnak számít, ha sikeres, a füst hatástalan.

Ha a karakterek egy csoportba tömörülve állnak, a boszorkánymester Villámtűk nevű varázslatát alkalmazza, mivel így több célpontot is eltalálhat egyszerre. Ezek mellett a koporsók közül kettő kinyílik, és egy-egy zombi kászálódik elő belőlük. Az élőholtak a karakterekre támadnak, miközben Dreonnar tovább varázsol. Harcban először varázslatait használja fel, melyek közül különösen az életerővel manipulálókat kedveli, amilyen az Életerőszívás is, továbbá a Villámmágia varázslatait. Ha Mana-pontjai elfogynak – ami elég hamar bekövetkezik, mert két igen Mana-pont igényes varázslatát, a Fuvallatot és a Villámtűket egymás után alkalmazza – megiszik egy üvegcse Mana-pontot adó folyadékot, a Hatalom Italát (lásd Boszorkánymesteri mágia – Mágia könyve). Ezek után újra varázsol, majd, ha még életben van második Mana-pont adagjának elfogyásakor is, fegyvert ránt, és azzal küzd tovább. Fegyvere a ládájában tárolt tőr ikertestvére – mindenben azonos az ott leírt fegyverrel.

Ha a boszorkánymestert a karakterek elpusztítják, megtalálják nála dolgozószobájának és ládájának kulcsát, továbbá a mestermunka tőrt, és egy gyönyörűen megmunkált, 2 aranyat érő gyűrűt. Halálával a játékosok küldetése véget ért, visszatérhetnek Dreonnar lakhelyére, és kifoszthatják lakhelyét – ha ez motiválja őket.

A térkép

A térkép használatát felesleges lenne elmagyaráznunk, van azonban egy-két dolog, amire érdemes kitérni. A térkép méretarányos: a szobák, termek viszonylagos méretei láthatóak rajta. A térképet ne mutasd meg a játékosoknak, mivel karaktereik sem rendelkeznek ilyennel. Az adatokat megmérheted, és akár el is árulhatod a játékosoknak, ha karaktereik megmérik, kilépik a távolságokat. Ha a játék során készítenek saját térképet, ott felhasználhatják ezeket. A térképen található számok minden esetben a helyhez kapcsolódó leírás számát jelentik. Egyes helyeken a csapdák területe jelölésre került, ezekről bővebbet a szövegből tudhat meg a KM. Másutt azonban szabad a pálya, egy-két új csapda kellő meglepetést okozhat.

A kaland befejezése

Ha a játékosok sikeresen befejezték küldetésüket már csak a hazatérés van hátra. Jóérzésű karakterek ezt megelőzően eltemetik a kúrián talált hullákat – legalábbis a haramiák által legyilkoltakét.

A kalandozók kincsekkel megpakolva térhetnek vissza a városba, és jelentik feladatuk teljesítését Assero atyának Ha volt annyi sütnivalójuk, hogy állításaik igazolására bizonyítékokat hozzanak magukkal, és ezt most elő is tárják, megkapják jutalmukat. Assero atya meggyógyítja a sebesülteket, és a társaság valamennyi tagjának 5 arany jutalmat fizet. Hosszú beszédben köszöni meg a városnak tett szolgálatot, s megáldja a karaktereket. Az áldás hatására a karakterek ellenállásaihoz mindenféle átokkal szemben +2 módosító járul az elkövetkező egy hónapban. Assero atya beszédét nem írjuk itt le: a KM próbálja maga kitalálni az egyes fordulatokat, s igyekezzék minél magasztosabb és bölcsebb hatást kelteni. Ez tekinthető akár az első lépésnek egy önálló kaland megalkotásának irányában, mert gyakorlatot és bátorságot ad a KM-nek, indíttatást ahhoz, hogy saját szavai mesterévé váljon, és önállóan prezentálja a kalandot.

A kalandban szereplő NJK-k tulajdonságai itt minden olyan karakter felsorolásra kerül, akikkel a játékosok a kaland során találkoznak, és fontosak a kaland szempontjából. Minden karakter lényeges tulajdonságait összefoglaljuk itt – sok adat hiányzik azonban. Ezek nem azért nem kerülnek említésre, mert nem léteznek, hanem mert a kaland szempontjából lényegtelenek, s csak az átláthatóságot rontanák, a KM helyzetét nehezítenék meg.

Assero atya

Dreina 7. szintű papja, ő semmiképp nem keveredik harcba a karakterekkel – így harcértékei sem fontosak. Ha azok mégis megtámadnák, varázslatokkal elkergeti őket a templomból.

Haramiák

A négy kártyajátékos a 2. szobából és a 9. szobában található két rabló. Egyszerű fegyveresek, akiknek annyi gyakorlatuk van a kard használatában, mint egy városőrnek.

Élit őrök

A pince 5. termében találhatóak Valamivel tapasztaltabbak, mint földszinti társaik, s harci tapasztalatuk is gazdagabb.

	Ember – Fegyverforgató 8
Erő:	16 (+3), Ügy: 12 (+1), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 11 (+0), Kar: 9 (-1)
Ellenállások:	Fiz: 17, Ment: 12, Aszt: 11
Ép: 17,	**Fp:** 64
Alap TÉ: +8	
Közelharci VÉ:	15, Távolsági VÉ: 11
KÉ: +5	
Fegyver:	Hosszú kard (TÉ +13, d10+5 Sp)
Páncél:	Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)
Fegyverforgatás	(Hosszú pengék) – Alapfok, (Hosszú kard) – Mesterfok, Könnyűvért-viselet
Nehézségi fok:	C

Tolvaj

A 12. szoba lakója vérbeli tolvaj, aki valahogy a nálánál sokkal primitívebb rablók közé került.

	Ember – Szerencsevadász 3, Tolvaj 5
Erő:	10 (+0), Ügy: 18 (+4), Áll: 10 (+0), Int: 16 (+3), Aka: 12 (+1), Kar: 12 (+1)
Ellenállások:	Fiz: 14, Ment: 13, Aszt: 13
Ép: 14,	**Fp:** 32

Erő:	**Ember – Fegyverforgató 6**
	16 (+3), Ügy: 12 (+1),
	Áll: 15 (+2), Int: 10 (+0),
	Ake: 11 (+0), Kar: 9 (-1)
Ellenállások:	Fiz: 15, Ment: 12, Aszt: 11
Ép:	15, **Fp:**42
Alap TÉ:	+6
Közelharci VÉ:	14, Távolsági VÉ: 11
KÉ:	+4
Fegyver:	Hosszú kard (TÉ +9, d10+3 Sp)
Páncél:	Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)
Fegyverforgatás	(Hosszú pengék) – Alapfok, Könnyűvért-viselet
Nehézségi fok:	B

Alap TÉ: +5	
Közelharci VÉ:	21, Távolsági VÉ: 14
KÉ: +11	
Fegyver:	Rövid kard (TÉ +9, d8 Sp, + esetleg orvtámadás)
Könnyű nyílpuska	(TÉ +9, d8 Sp, + esetleg orvtámadás)
Fúvócső	(TÉ +9, d2 Sp + méreg)
Páncél:	-
Fegyverforgatás	(Rövid pengék) – Alapfok, (Számszeríjak) – Alapfok, Orvtámadás – Alapfok
Nehézségi fok:	C

Harcos

A 6. pincefolyosón áll. A Nagy Végrehajtó, ő volt a rablók vezére – legalábbis Dreonnar megjelentéig. Viszonylag jól bánik a fegyverekkel, s láncinge is megfelelő védelmet ad neki, hogy igazi ellenfele legyen a játékosoknak.

	Ember – Fegyverforgató 3, Harcos 5
Erő:	16 (+3), Ügy: 16 (+3), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 8 (-1)
Ellenállások:	Fiz: 19, Ment: 12, Aszt: 11
Ép: 19,	**Fp:** 69
Alap TÉ:	+8
Közelharci VÉ:	19, Távolsági VÉ: 13
KÉ:	+9
Fegyver:	Hosszú kard (TÉ +13, d10+5 Sp) Rövid kard (TÉ +11, d8+3 Sp) Dobótőr (TÉ +11, d6+3 Sp)
Páncél:	Láncing (SFÉ 3, MGT 1)
Fegyverforgatás	(Hosszú pengék) – Alapfok, (Rövid pengék) – Alapfok, (Hajítófegyverek) – Alapfok, (Hosszú kard) – Mesterfok,

Könnyűvért-viselet, Támadás erőből, Harci reflexek, Kétkezes harc – Alapfok

Nehézségi fok: D

Dreonnar, a boszorkánymester

Dreonnar tapasztalt boszorkánymester. Pszi képességei révén védett az Asztrál- és Mentálmágia ellen. Igazi gyengéje, hogy páncélt nem hord, s a Pszi diszciplínákat sem szereti, sokkal jobban élvezi a látványos varázslatok használatát. Harcolni meglehetősen jól tud, s képzett is ebben. Alapfokon használja tőreit, dobásra és közel harcra egyaránt. Dobótőreinek hegyét mérgezi – méghozzá a tolvajnál is leírt méreggel, mivel ennek előállításához ért. Mestermunka tőrén ugyancsak méreg van, s első sikeres támadásakor a megszokott sebzésen kívül még Állóképesség próbát is kell dobnia az áldozatnak, máskülönben a méreg hatni fog. Dreonnar két zombija teljesen megegyezik a Bestiáriumban leírt lényekkel, így ezek tulajdonságait ide nem írtuk le.

	Ember – Novícius 2, Szerencsevadász 1, Boszorkánymester 5
Erő:	11 (+0), Ügy: 12 (+1), Áll: 12 (+1), Int: 17 (+3), Ake: 14 (+2), Kar: 13 (+1)
Ellenállások:	Fiz: 14, Ment: 18 (+8 pszi-pajzs), Aszt: 17 (+8 pszi-pajzs)
Ép: 14,	**Fp:** 38
Alap TÉ:	+3
Közelharci VÉ:	16, Távolsági VÉ: 11
KÉ:	+6
Fegyver:	Mestermunka tőr (TÉ +4, d6+1 Sp)
Páncél:	-
Pszi:	Pszi-pontok: 42, Pyarroni módszer (mesterfok), Pszi használat 14 (11 + 3 Int)
Mágia:	Mana-pontok: 40

Villámmágia 8, Anyagi és Elemi mágia 6, Rontások 2, Átkok 2, Természeti mágia 2, Asztrál- és Mentálmágia 6, Méreg- és Betegségmágia 2, Nekromancia 8

Nehézségi fok: C

Ha Mana-pontjai elfogynak, iszik a Hatalom Italából, és számuk ismét a maximumára nő. Harcolni csak akkor fog, ha Mana-pontjai másodszorra is elfogynak Pszi támadásokat csak ritkán alkalmaz, Pszi-pontjait Dinamikus pszi-pajzsára tartja fenn, mivel főleg a védelmet tartja fontosnak.



Bestiárium

A Bestiárum fejezet bemutatja a M.A.G.U.S.-ban előforduló lények főbb típusait, ismerteti játéktechnikai statisztikáikat, és példaként leírásra kerül néhány Yneven kóborló szörnyeteg is.

Először a lények Elsődleges és Másodlagos Statisztikái kerülnek részletezésre. Ezek alapján lehet majd értelmezni később a szörnyek leírását. Itt derül ki, mit takar például a Típus, és a Nehézségi Fok, és innen tudhatjuk meg, hogy milyen szempontok alapján csoportosítjuk a lényeket.

A lények legtöbbje olyan formában kerül ismertetésre, hogy a játék során a Kalandmester máris felhasználhassa őket a kalandban, vannak azonban olyanok is, amelyek kapcsán csak általános leírás szerepel.

A hetedkori Ynevről elmondhatjuk, hogy emberközpontú világ, de az örök nyughatatlansággal megvert kalandozók útjaik során mégis találkozhatnak elfeledett és sokszor igen veszélyes kreatúrákkal is. Az Alapkönyvben található Bestiárium nem törekszik a M.A.G.U.S. világán megtalálható összes szörnyeteg és teremtmény bemutatására; ez amúgy is a lehetetlennel határos feladat lenne még a legbölcsebb tudorok számára is. Most csupán egy Típus besorolást adunk meg - amit az elkövetkező M.A.G.U.S. kiadványok is követni fognak -, amelybe az összes halandó lény besorolható, valamint azonnal felhasználható példákat adunk a Kalandmester számára, aki ezek ismeretében megalkothatja akár saját szörnyeinek statisztikáit is.

Elsődleges statisztikák

Ez a rész tartalmazza a lénnyel kapcsolatos alapvető játékinformációkat.

Név: *A lény általánosságban ismert neve. A játékstatisztikákat követő leírásban esetenként a lény más nevei is olvashatóak.*

Termet és Típus: *Először a lény mérete található itt. Összesen kilenc méret létezik (lásd 4-5-1. Táblázat: Lények méretei). A lények méretükből eredően módosítókat kaphatnak támadásaikhoz, valamint bizonyos képzettségeikhez.*

Minden lény besorolható valamely típusba, amely számos jellemzőjét, tulajdonságát és képességét határozza meg. A típus a lény jellegét határozza meg, és minden lény csak egy típussal rendelkezhet. Bizonyos esetekben a típus meghatározhatja, hogy egyes varázslatok és egyéb hatások miként hatnak az adott lényre.

4-5-1. Táblázat: Lények méretei*

Lény	Méret**	Súly+	Életerőpont***
Hangyányi	< 4 hüvelyk	< 2 put	1 + Szívósság + Állóképesség módosító
Parányi	4 hüvelyk - 1.5 arasz	2 - 20 put	3 + Szívósság + Állóképesség módosító
Apró	1.5 arasz - 3 arasz	20 put - 2 font	5 + Szívósság + Állóképesség módosító
Kicsi	3 arasz - 1.5 láb	2 - 20 font	10 + Szívósság + Állóképesség módosító
Közepes	1.5 láb - 3 láb	20 - 200 font	10 + Szívósság + Állóképesség módosító
Nagy*	3 láb - 6 láb	200 font - 2 tonna	15 + Szívósság + Állóképesség módosító
Hatalmas*	6 láb - 12 láb	2 - 20 tonna	20 + Szívósság + Állóképesség módosító
Óriási*	12 láb - 24 láb	20 - 200 tonna	30 + Szívósság + Állóképesség módosító
Kolosszális*	24 láb - 48 láb	200 - 2000 tonna	50 + Szívósság + Állóképesség módosító

*: A méretek ynevi mértékegységekben vannak megadva.
**: A magas lényeknek a függőleges, míg a hosszú lényeknek a vízszintes kiterjedésük a nagyobb.
+: Feltéve, hogy a lény fajlagos testtömege megegyezik egy közönséges állatéval. Egy kő szörnyeteg jelentősen többet nyom, míg egy légből álló lény jóval kevesebbet.
***: Az Állóképességből és Méretből kapott Életerő-pont értéket a Típus módosíthatja. Lásd a típusok leírásánál.

4-5-2. táblázat: Méret Növekedés

Régi Méret*	Új Méret	Erő	Áll	Sebesség
Hangyányi	Parányi	±0	±0	x3/2
Parányi	Apró	+2	±0	x3/2
Apró	Kicsi	+4	±0	x3/2
Kicsi	Közepes-méret	+4	+2	x3/2
Közepes-méret	Nagy	+8	+4	x3/2
Nagy	Hatalmas	+8	+4	x3/2
Hatalmas	Óriási	+8	+4	x3/2
Óriási	Kolosszális	+8	+4	x3/2

Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:

Itt találhatjuk meg a lény Fájdalomtűrés-dobásának típusát, és az esetleges Állóképességből származó Fájdalomtűrés-pont módosítót. Ezután zárójelben az előbbiből számított átlagos érték olvasható. A lény maximális Fájdalomtűrés dobásainak száma egyben a szintjének is megfelel, amennyiben egy varázslat hatása erre hivatkozik, illetve a természetes gyógyulás tekintetében és a képzettségek maximális szintjének meghatározásakor is.

Az Életerő-pontokat a lény Állóképességéből, Szívósság alapjából és a Méretéből származtathatjuk (lásd 4-5-2. táblázat). Kivételes lényeknél ettől eltérő értékek is előfordulhatnak, ilyenkor ennek rövid magyarázata zárójelben található.

Kezdeményező Érték:

Ez a sor mutatja a lény módosítóját a kezdeményező dobásra. A zárójelben látható, hogy ez a módosító honnan ered. Rövidítése: KÉ

Sebesség:

Itt található a lény taktikai sebessége. Ha olyan páncélt visel, amely lecsökkenti ezt a sebességet, akkor zárójelben olvasható mellette a páncél típusa, ezután pedig az alap-, páncél nélküli sebesség.

Többkezes harc [Harci]

A lény egyszerre több végtagjával is képes támadni.

Követelmény: Ügy 13, három vagy több kéz

Előny: Két- vagy többkezes harc esetén a balkezes fegyverek negatív módosítója 4-gyel csökken.

Normális: Lásd Támadás két fegyverrel, Harc fejezet, és 2-7-17. Táblázat: A kétfegyveres harc módosítói. A többkezű lényeknek egy elsődleges keze van, az összes többi 'bal' kéznek számít a támadás szempontjából.

Egyéb: Három- vagy többkezű lények esetében ez a képesség felváltja a Kétkezes harc – Alapfok képességet.

Rárepülés [Harci]

A teremtmény ügyesen támad a levegőből.

Követelmény: Repülés

Előny: Ha repül, miközben támad, a lény a támadása előtt és után is mozoghat, feltéve, hogy nem mozog többet a sebességénél. A lény nem végezhet még egy mozgás cselekedetet ugyanabban a körben, amikor a Rárepülés képességet alkalmazta.

Normális: E képesség nélkül a lény vagy csak a mozgása után hajthat végre támadást, vagy csak előtte.

Védekezés:

Ebben a sorban a lény Védő-értéke található, mellette zárójelben a már beszámított módosítók – általában az ügyességből és a természetes páncélból eredőek (minden lény rendelkezik a páncéljának viseléséhez szükséges képzettséggel, csakúgy, mint az ennél könnyebbekkel). Azok a lények, amelyeknél nincs páncél feltüntetve, nem járatosak a páncélok viselésében. A sor végén perjel után a Sebzésfelfogó-érték (SFÉ) szerepel. A Sebzésfelfogó-érték azt adja meg, hogy a lény hány Sp-vel képes csökkenteni a rajta okozott sikeres támadások sebzését.

Támadás:

Ebben a sorban találhatóak a lény fizikai támadásai – akár természetes fegyvereivel, akár mesterséges fegyverekkel. A perjel előtti szám adja meg a lény Támadó Érték alapját, módosítók nélkül, valamint utána zárójelben található, hogy a lény Támadó Érték alapja mely haladvány szerint növekszik. Erre az értékre ritkán van csak szükség, hasznos lehet azonban, ha a lény rendelkezik például az Erőből Támadás, vagy a Harci Jártasság képességek valamelyikével. A perjel után a lény fegyverei és a hozzájuk tartozó teljes TÉ-k olvashatóak, valamint az is, hogy milyen támadásról van szó (közelharci vagy távolsági).

Természetes fegyverek: *Ide tartoznak a fogak, a karmok, a fullánk és hasonlók. A támadás típusa után található zárójelben az adott típusú támadások száma, majd az ehhez tartozó teljes Támadó Érték, amelyben már a módosítók is benne foglaltatnak (az Erőből vagy az Ügyességből, és a fegyverforgatások képességekből eredő módosítók például). Az első bejegyzés a lény elsődleges támadása, az utána következők másodlagosak, ezeket csökkentett TÉ módosítóval alkalmazhatja (a feltüntetett értékek már tartalmazzák a csökkentést). A lény csak akkor teheti meg az összes támadását, ha az adott körben a teljes támadás cselekedetet (lásd a Harc fejezetben). Ha a teremtmény csupán egyszerű támadás cselekedetet hajt végre, akkor csak egyetlen támadást tehet, ilyenkor az elsődleges támadásforma TÉ-jét alkalmazza, valamint ezt a TÉ-t alkalmazza esetleges megszakító támadásaihoz is.*

Mesterséges fegyverek: *Azon lények támadásaira, amelyek kardokat, íjakat, lándzsákat vagy egyéb mesterséges fegyvereket használnak, a Harc fejezetben leírt szabályok vonatkoznak, többek között a többszörös támadás és a kétkezes szabályai is. A feltüntetett Támadó-értékek mutatják az esetleges többszörös támadásokat is, és tartalmazzák a különféle módosítókat (a méretkülönbségből, és a harci helyzetekből adódóak kivételével).*

Sebzés:

Ebben a sorban található, hogy a lény egyes támadásai mekkora sebzést okoznak. Az egyes támadások mindenképp okoznak legalább 1 P-nyi sebzést, még ha a módosítók 0-ra vagy az alá csökkentenék is ezt az értéket (ez persze nem vonatkozik az SFÉ-re, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebzést).

Amennyiben valamely támadás járulékos sebzéssel is bír (méreg, fertőzés és hasonlók), akkor az szintén említésre kerül itt.

Természetes fegyverek: *A teremtmények sebzésére a rendes szabályok vonatkoznak (például a túlütés szabályai).*

Az elsődleges támadás esetében a sebzésmódosítóban benne foglaltatik a lény Erő módosítója (és további +2, ha ez a lény egyetlen támadása), balkezes fegyverek esetében pedig az Erő módosító -2.

A természetes fegyverek is típusokba sorolhatóak, akárcsak a többi fegyver – a leggyakoribbakat itt soroljuk fel:

Harapás: A lény a harapásával támad – egyszerre szúró, vágó és zúzó sebzést is okoz.

Karom vagy Csőr: A teremtmény valamely éles, hegyes testrészével támad – szúró és vágó sebzést okoz.

Öklelés: A lény a szarvával, agancsával, tülkével, vagy más hasonló természetes fegyverével támad – szúró sebzést okoz.

Ütés vagy Csapás: A lény valamely végtagjával, csápjával, vagy más hasonló testrészével támad – zúzó sebzést okoz.

Fullánk: A lény a fullánkjával támad – szúró sebzést okoz. A teremtmények fullánkja általában mérgezett.

Mesterséges Fegyverek: Ha a lény kardot, íjat, lándzsát, vagy bármilyen más mesterséges fegyvert használ, sebzésére ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a Játékos Karakterekére. A sebzésmódosító kétkezes fegyverek esetében – a teremtmény Erő módosítóján felül – +2 módosítót kap, ez az első feltüntetett érték, balkezes fegyverek esetében pedig -2 módosítót.

Oldal / Elérés:

Ebben a sorban az található, hogy ekkora helyre van szüksége a lénynek ahhoz, hogy eredményesen harcolhasson, és hogy milyen messzire képes közelharci támadásokat végrehajtani. Ez a következő formátumban található itt; [láb] x [láb] / [láb] (a láb a mértékegységeknél ynevi lábat jelöl). A perjel előtti számok mutatják a lény harci terét (az első érték a szélességet, a második a hosszúságot). A perjel utáni szám mutatja a lény természetes elérését. Ha a lény olyan fegyverrel, csáppal vagy hasonlóval támad, amely megnöveli az elérését, a megnövekedett elérés értéke és forrása zárójelben a természetes értéket.

Különleges jellemzők:

Rengeteg lény rendelkezik valamilyen különleges jellemzővel – szokatlan támadásokkal, védettségekkel, esetleg különös érzékekkel. A lények statisztikáinál ezek két kategóriára oszlanak: Különleges támadások és Különleges képességek. Az utóbbi kategóriába tartoznak a védettségek, és minden olyan különleges képesség, ami nem valamiféle támadási forma. Amennyiben valamelyik különleges jellemző szintfüggő, úgy ez a szint a lény Fájdalomtűrés kockáinak számával egyenlő (hacsak a leírásban másként nem szerepel).

Különleges képességek: Ebben a sorban találhatóak a lény különleges képességei, aszerint rendezve, hogy milyen valószínűséggel használja ezeket a teremtmény. További részletek olvashatóak az egyes lények leírásában. Ha valamely lény nem rendelkezik különleges képességekkel, ez a sor üres.

Különleges támadások: Ebben a sorban találhatóak a lény különleges támadásai, aszerint rendezve, hogy milyen valószínűséggel használja ezeket a teremtmény. További részletek olvashatóak az egyes lények leírásában. Ha valamely lény nem rendelkezik különleges támadásokkal, ez a sor üres.

Jellemzők:

Itt olvashatóak a lény alap jellemzői – Szívósság, Gyorsaság, és Tudat -, valamint utánuk található zárójelben, hogy a lény egyes jellemzői mely haladványok szerint növekszenek. Ezeknek a játékban általában nincs közvetlen szerepük, viszont jelentőségük lehet más értékek kiszámításánál, különösen, ha a lény fejlődik.

Ellenállások:

Itt található a lény három ellenállása: Fizikai, Mentális és Asztrális.

Tulajdonságok:

Ebben a sorban olvashatóak a lény tulajdonságai, a szokásos sorrendben: Erő, Ügyesség, Állóképesség, Intelligencia, Akaraterő és Karizma. Jeles kivételektől eltekintve általában minden lény rendelkezik mind a hat tulajdonsággal. A tulajdonságok ugyanúgy működnek, mint a Játékos Karakterek esetében, az alábbi kitételekkel.

Erő: A négylábú teremtmények súlyosabb terheket képesek cipelni, mint a kétlábúak. A négylábú teremtmények teherbírásának meghatározásához meg kell szorozni másféllel a hasonló Erejű kétlábú teremtmények teherbírását (lásd: Teherbírás táblázat).

Intelligencia: Azon lények, amelyeknek Intelligenciája 1, 2 vagy 3, állati intelligenciával rendelkeznek. Nem képesek a beszédre és a logikus gondolkodásra – cselekedeteiket jobbára az ösztöneik vezérlik. Az állatok és más alacsony intelligenciájú teremtmények Akaraterő és Karizma tulajdonságai is sokkal egyszerűbb folyamatokat takarnak, mint intelligens lények esetében.

Nemlétező tulajdonságok: Bizonyos lények nem rendelkeznek bizonyos tulajdonságokkal. Ezen teremtmények vonatkozó tulajdonság-értéke nem 0 – egyáltalán nem rendelkeznek a tulajdonsággal, így annak értéke sincs. A tulajdonság módosítóját ilyenkor 0-nak kell tekinteni.

Képzettségek:

Ez a bekezdés tartalmazza a lény összes képzettségét név szerint, és azok értékeit (a képzettségek feltüntetett értéke magában foglalja a tulajdonság-módosítót, a képzettség fokát, és az esetleges képességekből eredő valamint a faji módosítókat).

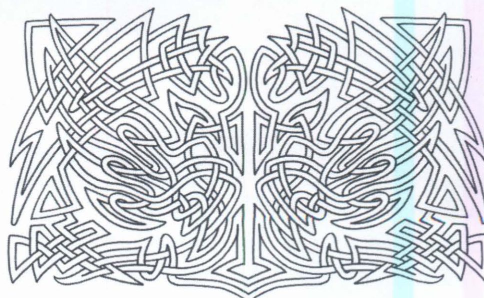
A lény Képzettség-pontjainak számát a lény típusa és Intelligenciája határozza meg. Bizonyos lények, amelyek több Fd-vel rendelkeznek, mint az méretükből következne, extra Képzettség-pontokat kapnak.

A lény leírásában Képzettségek címszó alatt az értetőség és átláthatóság kedvéért röviden összegeztük a faji és egyéb módosítókat; ezeket a módosítókat már nem kell hozzáadni a felsorolt képzettség szintekhez (hacsak a leírásban másként nem szerepel). Ha valamely érték mellett csillag (*) szerepel, az adott módosító feltételesen lép csak érvénybe.

Képességek:

Itt találhatóak a lény képességei név szerint felsorolva. Amennyiben valamelyik képesség nem a megszokott módon működik a lény esetében, arról a lény leírásában bővebben is beszámolunk.

A legtöbb teremtmény a karakterek számára elérhető képességeket alkalmazhatja, némelyek azonban lehetőségük van egyedi képességek használatára is, lásd Rárepülés és Többkezes Támadás



Másodlagos Statisztikák

Ez a rész tartalmazza azokat a lénnyel kapcsolatos játékinformációkat, amelyekre a Kalandmesternek a kalandok megtervezése során lehet szüksége, a próbatételek során azonban nem.

Éghajlat / Élőhely:

Ez a sor azt írja le, hogy a lény milyen környezetben található meg leggyakrabban.

Hideg: Sarkvidéki klíma. Minden olyan terület, ahol téli körülmények uralkodnak, mivel az év nagyobbik részében hideg van.

Mérsékelt: Bármely olyan vidék, ahol a hideg és a meleg évszakok váltják egymást.

Meleg: Trópusi és szubtrópusi éghajlat. Minden olyan terület, ahol nyári körülmények uralkodnak, mivel az év nagyobbik részében meleg van.

Víz: Édes-, vagy tengervíz.

Sivatag: Száraz terület, elenyésző növényzettel.

Erdő: Erdő borította terület.

Dombvidék: Változó magasságú dombok borította vidék, amely azért még nem csap át hegységbe.

Lápvidék: Alacsonyan fekvő, sík, elmocsarasodott terület; ide tartoznak a különféle mocsarak, ingoványok is.

Hegyvidék: Egyenetlen, váltakozó magasságú, a dombságnál magasabb vidék.

Síkság: Minden olyan többé-kevésbé sík terület, amelyet nem borít erdő, sivatag, vagy mocsár.

Föld alatt: Föld alatt fekvő területek.

Szerveződés:

Ez a bekezdés írja le, hogy az adott faj tagjai milyen kisebb közösségekbe szerveződnek. A zárójelben lévő szám azt mutatja, hogy egy adott közösségen belül hány harcra kész felnőtt egyed található. Némely csoportnak vannak nem harcképes tagjai is, ezeknek a számát a harcképes népesség számának százalékban kifejezett hányadaként jelöltük. A nem harcképesek közé a fiatalok, a betegek vagy a rabszolgák tartoznak illetve azok, akik valami okból kifolyólag nem hajlandóak harcolni (vallási vagy személyes okokból például). A lény leírásában Társadalom címszó alatt további részletek olvashatóak a nem harcképes egyedekkel kapcsolatban.

Nehézségi fok:

Ebben a sorban található a lény leküzdése jelentette próbatétel Nehézségi foka (lásd Nehézségi fokok).

Jellem:

Ebben a sorban található, hogy melyek azok a jellemek, amelyek az adott faj tagjaira leginkább jellemzőek, továbbá az is, hogy milyen mértékben.

Mindig: A lény a feltüntetett jellemmel születik, pontosabban társadalmi szerveződésük, értékrendjük ezt a jellemet preferálja. Ritkán létezhet ettől eltérő jellemkombináció.

Általában: A faj tagjainak többsége (több mint a fele) az adott jellemmel bír. Ez lehet valamilyen erős kulturális hatás következménye, vagy faji örökség.

Gyakran: A lény hajlik az adott jellem felé, természetéből vagy neveléséből fakadóan, azonban nem túl erősen. A faj tagjainak többsége (40-50%) ezt a jellemet veszi fel, gyakoriak azonban a kivételek.

Bizonyos lények nem a megszokott jellemek valamelyikével rendelkeznek. Ilyen esetben ebben a sorban található meg annak magyarázata, hogy miért nem, valamint esetleg valamilyen más viselkedési norma meghatározása, amely a lény cselekedeteit motiválja.

Leírás:

A leírásban a lény rövid jellemzésével kezdődik: hogyan néz ki, mit csinál, és mit érdemes tudni róla. Ezt követően külön bekezdések foglalkoznak a lény által alkalmazott harci taktikákkal, a lény különleges képességeivel, a képzettségeivel és a képességeivel.

Itt található meg továbbá az is, hogy a lény milyen felszereléssel rendelkezik. Erről csak akkor esik szó, ha az adott teremtménynél nagy valószínűséggel rendelkezik valamilyen felszereléssel; a Kalandmester ezt természetesen bármikor felülbírálhatja. A legjobb, ha a Kalandmester minden egyéb esetben maga határozza meg, hogy egy adott lénynél mi található, a kaland igényeinek megfelelően.

Állatok

Az állatok általában nem elfszabású, természetes teremtmények. 1-es, vagy 2-es Intelligencia értékkel rendelkeznek. Többnyire ösztöneik és egyszerű szükségleteik vezérlik cselekedeteiket. A legtöbb állat – még a ragadozók is – tartózkodnak a támadástól, amíg nem provokálják, vagy egyéb módon veszélyeztetik őket, vagy kicsinyeiket.



Kutya

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 16 / Fp 18 (2d10 + 6)
Kezdeményező Érték:	+4
Sebesség:	12 láb
Védekezés:	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharci: Harapás +4
Sebzés:	Harapás (d10+2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 16, M 6, A 8
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 15, Áll 16
	Int 2, Aka 12, Kar 16
Képzettségek:	Észlelés +10, Futás +5,
Hallgatózás +5,	Keresés +8, Túlélés +5, Ugrás +5
Képességek:	-

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Magányos vagy falkában (5-12)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

Leírás:

A kutyák évezredek óta kísérik Ynev népeit, szolgálják legkülönbözőbb igényeiket – vadásznak, házat-portát őriznek, harcolnak, szánt húznak, vagy egyszerűen csak szórakoztatják gazdáikat, mindig töretlen bizalommal és hűséggel.

Mivel az ebek valóban igazán értelmes állatok, betanításuk bizonyos szintig egyáltalán nem igényel különösebb szaktudást, csak némi érzéket – gyere ide, ülj, feküdj, pfuj. Mindenki tudja azonban, hogy a kutyák képességei ennél jóval több lehetőséget rejtenek.

Ha ezeket ki szeretnénk használni, feltétlenül rendelkeznünk kell az Idomítás képzettséggel – vagy szakember segítségét kell kérnünk. Vezényszavak helyett vagy azok mellett alkalmazhatunk fütty- illetve kézjeleket, melyekre kutyánk akár nagy távolságból is reagál, megtaníthatjuk apportírozni (tárgyak el- illetve visszahozása, hordozása), akadályt ugrani, kúszni, esetleg vezényszóra ugatni, támadni (magát a harcmodort már nem irányíthatjuk). Mindezeknél finomabb, bonyolultabb feladatok elvégzésére már magas szintű Idomítás képzettség birtokában lehet vállalkozni. S mivel Ynev minden területén szerteágazó igények merültek fel ilyesmire, szakemberek egész hálózata foglalkozik ma már kiképzéssel.

Hogy egy-egy kutya mi mindent tud, mire képes, milyenek a tulajdonságai, azt minden esetben a KM döntse el. Van néhány dolog, amire azonban szeretnénk felhívni a figyelmet. Ne hagyjuk, hogy a játékos mindent a kutyájával végeztessen, állandóan azt küldje a veszélybe. Ne feledjük el, hogy a legjobban képzett állatok is csak bizonyos (nem túl magas) szintig állják meg a helyüket – aligha jelenthetnek komoly ellenfelet, például egy képzett harcművésznek. Ugyanakkor semmi esetre sem jó, ha a karakter az égvilágon semmire sem tudja használni drága pénzen képzett kutyáját. Érdekes lehet, ha a csapatban felbukkan egy eb, de a KM-re bizony komoly terheket róhat – az egyensúlyt olykor nem könnyű fenntartani.

Yneven a kutyák rengeteg fajtája ismeretes, hála a tenyésztők odaadó munkájának, valamint az elkóborolt ebek fajfenntartó ösztönének. A leginkább kedvelt, széles körben elterjedt fajták a következők (az egyes fajták harc- és egyéb értékeit a Km a leírtak függvényében megváltoztathatja):

Pittaros: Magas, nagy termetű kutya, feje kissé elkeskenyedő. Füle fejéhez simulva lelógó, szeme ferde vágású. Farka a hátára kunkorodik, szőrzete középhosszú, fehér vagy barna, ritkán sötétszürke. Marmagassága 2 könyök, tömege 40-50 font. Hűséges, idegenekkel szemben bizalmatlan. Bátor, könnyen felingerelhető, ilyenkor azonnal támad. Kiváló házőrző. Ritkán, de alkalmazzák harcban is. Főleg a Quiron tengertől északra elterjedt.

Aeternam: Rendkívül mozgékony, gyors kutya. Feje hosszúkás, füle nagy, lelógó. Izmai jól fejlettek, farka hosszú, lelógó, bár néha csonkolják. Szőrzete rövid, tömör, csillogó vörös, néhol fekete foltokkal tarkítva. Marmagassága 1 könyök, súlya 18-24 font. Tanulékony, nyugodt, csöndes fajta. Kiváló nyomkövető, ezért szinte kizárólag vadászkutyának használják. Főleg Shadonban elterjedt, de megtalálható a Gályák tengere mentén szinte mindenütt.

Cirnecos: Karcsú, könnyed kutya, feje hosszú, elkeskenyedő. Szeme ovális, füle kicsi, álló. Lábai feltűnően vékonyak, de izmosak. Farka lóg, de a vége kunkorodik. Rövid, sűrű szőrzete rőt vagy fekete, néha foltos. Tömege 10-13 font, marmagassága 12-15 arasz. Élénk, gyors, rendkívül játékos fajta, jól alkalmazkodik. Elsősorban kedvencként tartják, néha vadásznak is vele. A pyarroni államközösségben elterjedt.

Blegront: Erőteljes felépítésű kutya. Feje széles, szeme ferde metszésű. Füle hegyes, felálló. Farkát a hátára kunkorítja. Szőrzete dús, enyhén hullámos, szinte minden színben megtalálható. Marmagassága 2 könyök, testtömege 45-60 font. Munkabíró, készséges, de idegenekkel szemben bizalmatlan. Kitartó, helymemóriája kitűnő. Hidegtűrő és tájékozódó képességéről legendákat mesélnek. Jó tulajdonságai miatt főleg szánhúzónak alkalmazzák, de a harci kutyák között sem ritka.

Hastin: Hatalmas testű, robosztus kutya, feje hosszúkás, füle lelógó. Farka hosszú, vaskos. Barnás-fekete szőre rendkívül vastag, sűrű és tömött. Marmagassága másfél könyök körüli, de egyes példányok elérhetik a 2 könyököt is. Súlya 60-75 font. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú. Eredendően nyugodt fajta, de ha felhergelik, félelmetes ellenfél. A leggyakoribb harci kutya szerte északon. Néhány példánya délen is megtalálható.

Robardoar: Kissé testes, mégis jó mozgású fajta. Feje közepes, füle lelógó. Farka rövid, általában lóg. Testalkata izmos. Rövid szőrzete fehér, fekete vagy rőtes színezetű. Marmagassága 1 könyök, súlya 20-40 font. Tanulékony, engedelmes, nyugodt fajta, de könnyen el lehet vadítani. Szerte Yneven széles körben alkalmazzák előnyös tulajdonságai miatt.

Harc: A harcra képzett kutyák tehetnek Gáncsolás támadásokat.

Bizonyos kutyákat meglovagolnak, ilyenkor a lovas harc szabályai a mérvadóak.



Ló

Elsődleges Statisztikák

	Könnyű ló	Nehéz ló
Termet:	Nagy méretű Állat	Nagy méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 23 / Fp 20 (2d8 + 10)	Ép 21 / Fp 16 (2d6 + 8)
Kezdeményező Érték:	+0	+4
Sebesség:	16 láb	20 láb
Védekezés:	VÉ 10 (Gy +0, Ügy +0) / SFÉ 0	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+1 (III.) / közelharci: Pata +1, Pata -3	+1 (III.) / közelharci: Pata +0, Pata -4
Sebzés:	Pata (d8+7)	Pata (d8+6)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	-	-
Különleges támadások:	-	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +0 (III.), T +0 (III.)	Sz +2 (II.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 23, M 5, A 6	F 21, M 5, A 6
Tulajdonságok:	Erő 24, Ügy 10, Áll 20 Int 2, Aka 10, Kar 12	Erő 22, Ügy 14, Áll 18 Int 2, Aka 10, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +4, Futás +10, Hallgatózás +4	Észlelés +4, Futás +12, Hallgatózás +4
Képességek:	Kitartás, Sprint Af	Sprint Af és Mf

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Háziasított vagy csordában	Háziasított vagy csordában
Nehézségi fok:	A	A
Jellem:	állat (növényevő)	állat (növényevő)

Elsődleges Statisztikák

	Könnyű harci ló	Nehéz harci ló
Termet:	Nagy méretű Állat	Nagy méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 25 / Fp 60 (6d8 + 30)	Ép 22 / Fp 48 (6d6 + 24)
Kezdeményező Érték:	+2	+5
Sebesség:	16 láb	20 láb
Védekezés:	VÉ 12 (Gy +2, Ügy +0) / SFÉ (vért szerint)	VÉ 15 (Gy +3, Ügy +2) / SFÉ (vért szerint)
Támadás:	+3 (III.) / közelharci: Pata +3, Pata -1	+3 (III.) / közelharci: Pata +2, Pata -2
Sebzés:	Pata (d8+7)	Pata (d8+6)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	-	-
Különleges támadások:	-	-
Jellemzők:	Sz +5 (I.), Gy +2 (III.), T +2 (III.)	Sz +3 (II.), Gy +3 (II.), T +2 (III.)
Ellenállások:	F 25, M 7, A 8	F 22, M 7, A 8
Tulajdonságok:	Erő 24, Ügy 10, Áll 21 Int 2, Aka 10, Kar 12	Erő 22, Ügy 14, Áll 19 Int 2, Aka 10, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +4, Futás +14, Hallgatózás +4	Észlelés +4, Futás +16, Hallgatózás +4
Képességek:	Kitartás, Sprint Af	Sprint Af és Mf

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Háziasított	Háziasított
Nehézségi fok:	B	B
Jellem:	állat (növényevő)	állat (növényevő)

Leírás: Valahányszor egy kalandozó vándorolni indul, szinte elengedhetetlen számára a ló. Enélkül az Ynev-szerte ismert hátas nélkül fárasztó és időrabló lenne az utazás.

Ynev bizonyos lakói azonban – így például a lovagok – azonban nem csak utazásra, hanem harcra is használják hátasaikat. Ahogy a haditudomány fejlődött, úgy tenyésztettek ki egyre újabb és újabb fajtákat, amelyek mind más-más előnyöket mutatnak. Harci szempontból három nagy csopor-

tra bonthatjuk a lovakat: könnyű és nehéz harci lovak, valamint minden egyéb olyan ló, amely képzetlen a harcban. Természetesen ló és ló között nagy különbségek vannak. Hogy a leglényegesebbel kezdjük, más és más fajtájú lovak más és más feladatokra használhatóak.

Jelentős az eltérés egy könnyű utazó ló, egy igásló, egy málhásló, és mondjuk egy nehéz harci mén között. Más a súlyuk, a testfelépítésük, az izomzatuk.

Egy valódi, nehéz harci mén súlya eléri az utazó lovak súlyának másfél-kétszeresét, ennek megfelelő izomzattal. Ha erre még fölkerül a nehézpáncélzat és a lovas nehézvértben, aki maga is megvan vagy másfél mázsa, így már jelentős tömeget képviselnek, amit, ha egyszer nekilódul, nemigen akad senki és semmi, ami megállítsa.

Az egyéb kategóriába tartoznak az alábbiak: az utazó ló, mint neve is jelzi, utazásra való. Gyors és kitartó, viszont nem képes nagyobb erőkifestésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélzat viselése.

A kalandorok számára az igásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágtában hamar kifullad. Ide tartozik még a póni és az öszvér is. A pónikat leginkább a Tarin birodalom törpéi használják – méretben ez felel meg nekik legjobban. Persze a póniknak is számtalan változata létezik – az egyik a bányában ércet hord, a másikon utaznak, és így tovább. Az öszvért – ló és szamár keresztezését – főleg hegyekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, de nagyon stabilan jár.

Persze a harcban járatlan lovak is lehetnek remek állatok. Fontos megérteni, hogy a ló harcértékei nem elsősorban fajtájától, hanem felkészítésétől, idomításától függenek. Tehát a legpompásabb yllinori félvér is a harmadik kategóriába sorolandó, ha csak utazásra szánták. Természetesen a megadott értékekből mindig a jobbat kapja, hiszen nemes fajta.

Nemcsak az idomítástól függenek azonban a ló harcértékei; öszvérből sohasem lesz nehéz harci mén, akármeddig is tanítják. Csak a megfelelő állatot lehet erre a célra betanítani.



De mi is különböztet meg egy nehézlovast – és lovát – egy könnyűtől? Mindenek előtt az állat felépítése. Még aki járatlan a lovak megítélésében, de jó megfigyelő, az is elsőre különbséget tud tenni a két lótípus között. A könnyű harci lovak kecsesek, inkább az utazó lovakra hasonlítanak. Lábuk vékony, faruk gömbölyded, járásuk könnyed. Ezzel ellentétben a nehéz harci lovak vaskosak, faruk széles és lapos, hosszúszőreik általában jóval dúsabbak. járásuk nehézkesebbnek és lomhábbnak tűnik.

Fontos, hogy a harci ló ne csak az egyszerű segítségekhez legyen idomítva, de a csatához is, mivel egy közönséges utazó ló a harcban megriad és megbokrosodik. Az igazán jól idomított harci lovak nemcsak hogy nem félnek, de segítenek is lovasuknak. A harcra külön nem idomított lovak is harcolhatnak, ám ezt csak akkor teszik, ha az életüket védik. A harcértékeik a táblázatban megadott határértékek között fajuk szerint változnak.

A piacokon kapható lovakat általában igáslónak avagy utazó lónak idomítják, néha azonban fennáll a veszélye, hogy az első ránézésre megfelelő lónak van valami rossz szokása. Persze az éremnek két oldala van – ha valaki szerencsés, vásárolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast.

Aki ért valamennyire a lovakhoz, mint például a lócsiszár vagy akár a lovaglásban képzett karakter, az megállapíthatja ránézésre a ló korát, erejét, egészségi állapotát. A csiszármester ezenfelül rövid vizsgálódás után azt is képes megmondani, ha egy lónak rejtett hibája – vagy éppen különleges képessége van. A képzett lócsiszár vagy idomár képes is ilyen egyszerűbb dolgok megtanítására, de persze ehhez idő és nyugodt körülmények kellenek.

Sólyom

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Apró méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 7 / Fp 10 (2d8)
Kezdeményező Érték:	+7
Sebesség:	12 láb (repülés), 2 láb (földön)
Védekezés:	VÉ 17 (Gy +3, Ügy +4) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharci: Karmok +6, Csőr +2
Sebzés:	Karmok (d4-2), Csőr (d6-2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 0 láb
Különleges képességek:	éjjeli látás, Repülés
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +2 (II.), Gy +3 (I.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 7, M 7, A 4
Tulajdonságok:	Erő 6, Ügy 18, Áll 10 Int 2, Aka 14, Kar 8
Képzettségek:	Észlelés +14, Keresés +12, Túlélés +5,Repülés +10 (mint Futás)
Képességek:	Rárepülés

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt hegyvidék
Szerveződés:	Magányos vagy párban
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

Leírás:

A sólymokat – Arel szent állatait – joggal nevezhetjük a levegő hercegeinek. Kiterjesztett szárnyaik szélessége eléri a két lábat. Ynev-szerte ismert ragadozók.

Tollazatuk rőtes vagy sötétbarna. Kisebb rágcsálókon élnek. Áldozatukra 30-40 lábnyi magasságból, hihetetlen sebességgel csapnak le. Harc közben időnként rárepülnek ellenfelükre, hegyes, horgas csőrükkel lecsapnak, majd továbbrepülnek. Minthogy fürgén változtatják helyüket, igen nehéz fegyverrel eltalálni őket, innen magas VÉ-jük.

Arel egyházán kívül néha tehetősebb vadászok folyamodnak betanított vadászsólymok segítségéhez. Shadonban és Gorvikban külön kultúrája van a solymászatnak. A jól idomított madarak könnyedén leterítik a menekülő nyulat, borzot, rókát – szélsőséges esetben akár az embert is.

Harc:

A sólymok a magasból alábukva csapnak le áldozatukra, és karmukkal belémarnak. Maguknál kisebb termetű áldozataikat sikeres támadás esetén megragadhatják, és a levegőbe emelhetik.

Hópárduc

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Nagy méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 24 / Fp 66 (6d8 + 36)
Kezdeményező Érték:	+10
Sebesség:	16 láb
Védekezés:	VÉ 20 (Gy +4, Ügy +6) / SFÉ 0
Támadás:	+6 (I.) / közelharci: Karmok +11, Harapás +7
Sebzés:	Karmok (d10+5), Harapás (d12+5)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	éjjeli látás, szaglás
Különleges támadások:	rávetődés
Jellemzők:	Sz +3 (II.), Gy +4 (I.), T +1 (III.)
Ellenállások:	F 24, M 8, A 5
Tulajdonságok:	Erő 20, Ügy 22, Áll 22 Int 2, Aka 14, Kar 8
Képzettségek:	Akrobatika +8, Egyensúly +6, Észlelés +14, Hallgatózás +4, Keresés +12, Lopózás +6, Mászás +8, Rejtőzködés +6, Túlélés +5, Ugrás +4
Képességek:	-

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	hideg égövi hegyvidék
Szerveződés:	magányos vagy párban
Nehézségi fok:	B
Jellem:	állat (ragadozó)

Leírás:

A nagymacskák királynőjének tartják. Igazi fejedelmi vad, de csak ritkán rendeznek fejedelmi vadászatot utána, hiszen ő is az örökkön hóborította fenyvesek lakója. Általában párban jár. Igazi monogám fajta, párválasztása egy életre szól. A hópárducok területőrzők, azaz egy pár egy adott területet ural, megküzd minden nagyragadozóval, amely feltűnik a birtokán. Vadászata – elvben – rendkívül jó üzlet, hiszen 5-10 aranyat is fizetnek egy prémért, az eleven állatért pedig 80 aranyat is megadnak az arénák. Becserkészni, pláne elejteni azonban rendkívül nehéz, hiszen az állat – hála csodálatos fehér bundájának – szinte láthatatlanná tud válni, havas környezetben rendkívül jól rejtőzködik (+8 módosító), ám az igazi veszélyt hihetetlen harci tudása jelenti.

A hópárducok igazi stratégák. Hosszan cserkészik, fárasztják áldozatukat, tökéletes összhangban küzdenek. Megjegyzendő, ha egy hópárducra életében egyszer rálőttek, attól fogva megismeri akár a nyeregről lógó nyílpuskát, íjat is, mi több, tudja, hogy akik ilyen fegyverrel rendelkeznek, azok messziről tudnak ártani neki.

Látása, hallása, szaglása kitűnő.

Jellegzetes támadási módjuk, hogy elrohannak az áldozat mellett, és belemarnak. Ennél a támadásnál egy körben a közel egyvonalban levő áldozatok bármelyikére támadhat. Egyébként – ha az állat kénytelen leállni és közelharcba bonyolódni – először a mancsaival támad, és utána harap. A párját vesztett hópárduc +2-vel támad társa gyilkosaira.

Harc

Rávetődés: Ha a hópárduc rohamoz, teljes támadást tehet.

Ráharapás: Ennek a képességnek a használatához a hópárducnak sikeresen meg kell harapnia áldozatát. Ezután szabad cselekedetként kezdeményezhet birkózást áldozatával, és ezzel nem vált ki Megszakító támadást. Ha sikeresen megragadta célpontját, ezután körönként sebezhet a harapásával – minden körben tehet szabad cselekedetként egy harapás támadást +4 TÉ módosítóval.

Farkas

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 17 / Fp 20 (2d10 + 8)
Kezdeményező Érték:	+4
Sebesség:	12 láb
Védekezés:	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharci: Harapás +5
Sebzés:	Harapás (d10+3)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 15, M 7, A 6
Tulajdonságok:	Erő 16, Ügy 14, Áll 18 Int 2, Aka 14, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +10, Futás +8,
Hallgatózás +5,	Keresés +8, Túlélés +10, Ugrás +8
Képességek:	-

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt erdőség
Szerveződés:	Magányos vagy falkában (5-12)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

Leírás:

A farkasok szinte minden mérsékelt égövi, vagy hidegebb erdőben megtalálhatók. Állkapcsaik erősek, fogaik hegyesek. Veszélyes ragadozók, mivel falkában vadásznak és télen – vagy éhínség idején – akár egy lovast is képesek megtámadni. Gyakran hosszan követnek egy-egy kiszemelt áldozatot, és a megfelelő pillanatban lecsapnak rá. Képesek akár hosszú mérföldeket is megtenni az úgynevezett farkasügetéssel, amely lassú tempójú, kitartó futás. Mivel szaglásuk remek, szívósságuk, pedig már-már legendás, kevesen menekülnek meg előlük.

Ha vadásznak, körbeállják prédájukat, egymás után ugranak neki; megpróbálják őt a földre rántani és ott átharapni a torkát. Ezt a harcmodort egyfajta primitív taktikának is tekinthetjük, mivel nemcsak körülveszik az áldozatot, elzárva ezzel a menekülés útját, de úgy támadnak rá felváltva, ahogy a legelőnyösebb, azaz hátulról. Bármerre is forduljon a szerencsétlen áldozat, egy-két farkas mindig a háta mögött lesz, és onnét veti rá magát. Természetesen ilyenkor a megfelelő harci helyzettel járó módosítókat is megkapja. Ha ezenfelül a préda veszélyesnek bizonyul, a vele szemben álló farkas inkább csak menti az irháját, nem harcol. Ez egyfajta védekező harc, amely +2 VÉ-t ad a farkasnak. Ha netán a préda megfordulna, vele fordulnak a szerepek is.

Feketemedve

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 20 / Fp 22 (2d10 + 10)
Kezdeményező Érték:	+2
Sebesség:	10 láb
Védekezés:	VÉ 12 (Gy +2, Ügy +0) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharci: Karmok +8, Harapás +4
Sebzés:	Karmok (d8+6), Harapás (d10+6)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 20, M 6, A 6
Tulajdonságok:	Erő 22, Ügy 10, Áll 20 Int 2, Aka 12, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +4, Hallgatózás +4,
Keresés +8,	Mászás +4, Túlélés +6, Úszás +8
Képességek:	-

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt erdőség
Szerveződés:	Magányosan vagy párban
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

Leírás:

A feketemedve erdőlakó ragadozó, amely általában nem veszélyes, amíg egy óvatlan vándor nem közelíti meg a bocsait, vagy veszélyezteti a táplálékát.

A feketemedvének vannak barnás színváltozatú egyedei is, méretben ritkán haladja meg az 5 könyököt.

A feketemedve a karmaival és a fogaival marcangolja szét áldozatát.

Élőholtak

Abdul al-Sahred Necrografia című munkájában a túlvilág teremtményeit négy kategóriába, illetve tíz osztályba sorolja. A négy kategória (élőhalott, kísértet, lélek vagy démon) utal a lény külsejére és eredetére, míg az osztályok jellemzik képességeiket. Az élőholtak rendelkeznek anyagi testtel, a kísértetek csak légies testtel, míg a lelkek semmiféle testtel nem bírnak. A démonok teste a Külső Síkok anyagaiból épül fel. A legelső és legfontosabb különbség e teremtmények közt, hogy míg az első három kategóriába tartozók valaha emberi (vagy legalábbis állati) életet éltek, és haláluk után váltak valami úton-módon kísértetté vagy élőholttá; a démonok az Anyagi Síktól és általában a Belső Síkoktól teljesen idegenek, s noha nem található meg bennük az élet princípiuma, az ő fogalmaik szerint élnek.

Az elkövetkezőkben csak a holtuk után visszajáró élőholtakról, kísértetekről és lelkekről lesz szó; a démonokat a Köztes Lények típusába soroljuk, és ott tárgyaljuk.

A legfontosabb, ami minden túlvilági teremtményt megkülönböztet az evilágiaktól az, hogy belőlük hiányzik az Élet princípiuma. Biológiai funkcióik nincsenek, nem létszükséglet számukra a levegő vagy a táplálék. Van ugyan néhány osztályuk, amely – úgymond – táplálkozik (vérivó élőholtak és életerővel táplálkozó szellemek), ám ezek számára sem elengedhetetlen az effajta táplálék, azaz nem szűnnek meg létezni, még ha sokáig nem is jutnak hozzá. Szaporodni – legalábbis hagyományos értelemben – képtelenek, mindig mágikus úton, vagy valamely átok folytán jönnek létre.

Ezen teremtmények legtöbbje bír lélekkel (kivéve az tudattalan élőholtakat), amely lélek, legyen bár torz, kiterjeszti személyes auráját a testre. Azon teremtmények, melyek bírnak anyagi testtel, átitatódnak mágiával vagy nem evilági anyagokkal, ezért Természetes Anyag mágiája rájuk hatástalan. Természetesen a testtel nem rendelkező kísértetek és lelkek esetében ez a kérdés fel sem merülhet. A megidézett teremtmények minden esetben mágikus anyagi kategóriának számítanak.

Annak ellenére, hogy a legtöbb túlvilági teremtményben lélek lakozik, csak igen kevesen befolyásolhatók asztrális, vagy mentális úton. Ennek oka az, hogy noha a lélek a test halála után megtartotta asztrális és a mentális testét, azok az idők folyamán eltorzultak, elkorcsosultak, és immáron egészen máshogy festenek, mint egy élő emberé. Az ilyen teremtményeknél az asztrális illetve mentális ellenállásoknál '-' szerepel, mivel az ilyen jellegű támadásokra immúnisak.

Mivel egyetlen túlvilági lény sem él a szó szoros értelmében, ezért a mérgek, amelyek köztudottan az életfunkciókat befolyásolják, semmilyen hatással sincsenek rájuk, és ehhez hasonló ok miatt a betegségek sem. Nem hatnak rájuk a kábító, vagy bénító behatások sem.

Ugyancsak az Élet princípiumának hiánya miatt, az élőholtak nem éreznek fájdalmat, így változatlan erővel támadnak, míg el nem pusztulnak, akármilyen súlyos sérüléseket szenvedjenek a harcban. Mert nem élnek és nincsenek életfunkcióik, egy túlvilági lényt sokkal nehezebb legyőzni, mint egy közönséges halandót, hiszen míg egy szíven szúrt ember szinte rögtön meghal, az élőholtat ez a seb nem befolyásolja. Ez tükröződik Ép-ik számában is.

A halott lelke: Halott lelkének egy már meghalt teremtmény valamely módon megidézett és/vagy az Anyagi Síkhoz kötött lelket nevezzük. A lélek csak Asztrál- és Mentálsíkon van jelen, anyagi teste nincsen, egészen addig a pillanatig, míg valamely módon az anyagba nem köttetik. A lélek rendelkezik



az egykori lény képességeivel: annak kaszt- és karakter- szintjeivel, valamint képes Pszit és mágiát használni, ha az is képes volt. Rendelkezik az egykori teremtmény minden tudásával és emlékével. Természetesen ezek jelentős részét csak akkor lesz képes használni, ha „működő" testbe helyezik. Ilyenkor megközelítőleg azonos Támadó Értékkel fog harcolni – bár az új test megszokás igen sok időt is igénybe vehet! Varázsolni is csak anyagi testben tud. Pszit anyagi test nélkül is alkalmazhat. A megidézettet nem mindig helyezik testbe. Van úgy, hogy valamely tárgyhoz kötik – ilyenkor az adott tárgy minősül az anyagi testének. Ezáltal általában nem lesz mozgásképes, még beszélni sem tud, kivéve néhány különleges esetet (pl. Homonkulusz) Pszijét viszont így is használhatja, miáltal telepatikus kommunikációra képes lehet.

A lélek jelleme, dolgokhoz való hozzáállása az egykori teremtményével azonos. Épp úgy jóakaratú, vagy gonosz, s ha ez a módosult körülmények dacára egyáltalán lehetséges, céljai is változatlanok maradnak.

Ha a halott lelke egy közelmúltban meghalt másik lény testébe kerül, a létrejövő lény Homonkulusz. Természetesen az Élet princípiuma e teremtményben nem található meg.

Saját Intelligenciával nem rendelkező élőholtak nem gyógyulnak maguktól, de mágiával, egyéb sötét praktikákkal ez elérhető. Amennyiben rendelkeznek regenerációval, vagy gyors gyógyulás különleges jellemzőkkel, az a megszokott módon működik rajtuk, az Intelligenciájuktól függetlenül.

Egy élőholt sem sebződik az olyan támadásoktól, amelyek Fp-t okoznak, de az Ép-t sebző támadásoktól igen – amint 0 Ép-re csökken az életerejük, azonnal elpusztulnak.



Zombi (Zaurak)

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Élőhalott
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 18 / Fp -
Kezdeményező Érték:	-1
Sebesség:	10 láb
Védekezés:	VÉ 9 (Gy +0, Ügy -1) / SFÉ 0
Támadás:	+1 (III.) / közelharci: Fegyverrel vagy puszta kézzel +3
Sebzés:	Fegyver szerint +2, vagy puszta kéz (d4+2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	élőhalott
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +0 (III.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 18, M -, A -
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 8, Áll 20 Int 2, Aka -, Kar -
Képzettségek:	-
Képességek:	-

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	bárhol
Szerveződés:	Magányosan vagy csoportosan (változó)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	élőhalott

Leírás:

A zombik lélekkel nem rendelkező, mágiával mozgatott holttestek, akiket gonosz papok vagy boszorkánymesterek használnak fel sötét céljaik érdekében. Teremtőik egyszerű parancsainak engedelmeskednek, gondolkodás nélkül. Lelkük nem lévén, minden érzelemtől mentesek, fájdalmat sem éreznek.

Harcban használhatnak egyszerűbb fegyvereket, vagy puszta kezüket, hisz körmeik halálukban egy ideig tovább nőttek. Harci tudásuk szinte a nullával egyenlő, gépiesen támadják áldozatukat. Ami mégis néha veszélyessé teheti őket, az kitartásuk, hiszen fájdalmat nem érezvén semmitől sem rettennek vissza.

Testük lehet ép holttest, de akár összeaszott csontváz is. A bomlás akármilyen szakában is lett belőlük élőholt, rothadásuk azon a fokon megállt, mégis állandóan az elmúlás szaga lengi őket körül.

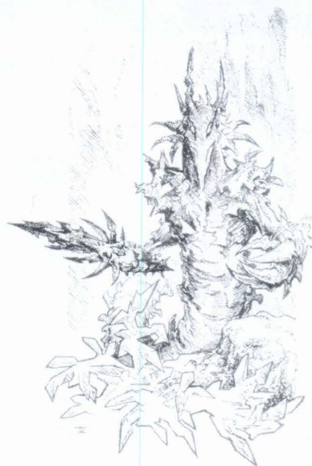
Élőhalott: A zombik nem rendelkeznek lélekkel, így nem támadhatóak sem asztrálisan, sem mentálisan. Nem éreznek fájdalmat, nem rendelkeznek Fp-kkel, és harcban csak túlütéssel sebezhetőek. A mérgekre, betegségekre immúnisak, életfunkcióik nincsenek, így levegőre, élelemre sincsen szükségük.

Elementál

Elementáloknak nevezzük az őselemi síkok lakóit. Csak kivételes alkalmakkor találkozhatunk velük az Elsődleges Anyagi Síkon – csak Síkkapuk megnyitásakor és idéző varázslatok felhasználásának eredményeképp bukkanhatnak fel, amikor lehetőség nyílik a síkok közti közlekedésre. Az Elementálok saját őselemükből épülnek fel, és sem asztrál-, sem mentáltestük nincs. Ezért minden ilyen alapú varázslatra és a mérgekre is teljesen immúnisak. Ezeket az elemi lényeket leginkább a velük ellentétes őselemmel manipuláló mágia sebzi – az ellentétpárok: tűz-víz és levegő-föld. Mivel Ynev Elsődleges Anyagi Síkja vízalapú, lényeit leginkább az elemi tűz kreatúrái tudják megsebezni. Az Elementálok saját síkjukon jól szervezett társadalomban élnek, saját logikájuk és hierarchiájuk szerint. Ennek alapjai Ynev lakói számára eddig teljesen ismeretlenek, ám túlzott érdeklődés eddig nem is mutatkozott megismerésük irányában.

Az Elementálok immúnisak a saját elemeiken alapuló mágiákra és hatásokra, és a nem mágikus fegyverek sem árthatnak nekik. Ami az abbitot, a mithrillt, vagyis a természetükből adódóan mágikus fémekből kovácsolt fegyvereket illeti: kárt tehetnek ugyan az Elementálokban, kidobott sebzésük azonban automatikusan feleződik, a lény Ép-jéből csak ennyi vonandó le. Fp-ik nincsenek, nem érzik a fájdalmat – vagyis minden sebzés Ép-ikből vonódik le, ám ahhoz, hogy az elementál sebződjék, minden esetben túlütés szükséges. Immúnisak a mérgekre, altatásra, bénításra, kábításra.

Az elementál a négy őselem – levegő, föld, tűz, vagy víz – valamelyikéből álló teremtmény. Testüknek nincs a hagyományos értelemben vett eleje, vagy háta, sem testrészei, ezért nem is lehet hátba támadni, sem a Pusztítás és hasonló képességeket alkalmazni ellenük.



Tűzelementál

A tűz elementál félelmetes ellenfél a harcban – áldozatait kifáradhatatlanul és vadul támadja.

Tűz: A tűz elementál csapása zúzó sebzésnek minősül, de ehhez járul a tűz sebzése is az elementál lángoló teste miatt. Akiket a tűz elementál elér a csapásával, vagy akik saját támadásuk során hozzáérnek a tűzelementálhoz, 1d6 tűz sebzést szenvednek el a rendes sebzésen felül. Eközben esetleg lángot is foghatnak.

Leírás:

A tűzelementálok immúnisak a tűz alapú mágiákra és hatásokra, a víz alapúakat azonban kétszeresen szenvedik el. A tűzelementál nem tud áthaladni vízen, vagy egyéb nem éghető folyadékon, kivéve, ha át tudja lépni, vagy ugrani. Csak túlütéssel lehet megsebezni őket, és csak mágikus fegyverekkel – a mágikus fémekből készült nem mágikus fegyverek csak rendes sebzésük felét okozzák. Immúnisak a mérgekre, altatásra, bénításra, kábításra, testüknek nincs a hagyományos értelemben vett eleje, vagy háta, sem testrészei, ezért nem is lehet hátba támadni, sem a Pusztítás és hasonló képességeket alkalmazni ellenük. Asztrálisan és mentálisan nem támadhatóak.

Elsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű	Nagy méretű
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 18 / Fp -	Ép 25 / Fp -
Kezdeményező Érték:	+10	+10
Sebesség:	10 láb	16 láb
Védekezés:	VÉ 16 (Gy +4, Ügy +2) / SFÉ 0	VÉ 16 (Gy +4, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+8 (I.) / közelharci: csapás +9, csapás +6, +3	+8 (I.) / közelharci: csapás +13, csapás +10, +7
Sebzés:	csapás (d4+1)	csapás (d4+5)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb	2 x 2 láb / 4 láb
Különleges képességek:	ultralátás, tűzelementál	ultralátás, tűzelementál
Különleges támadások:	Tűz	Tűz
Jellemzők:	Sz +6 (I.), Gy +4 (II.), T +2 (III.)	Sz +6 (I.), Gy +4 (II.), T +2 (III.)
Ellenállások:	F 18, M -, A -	F 25, M -, A -
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 14, Áll 14 Int 4, Aka 11, Kar 11	Erő 20, Ügy 14, Áll 18 Int 4, Aka 11, Kar 11
Képzettségek:	-	-
Képességek:	Gyors kezdeményezés, Kitérés	Gyors kezdeményezés, Kitérés

Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Tűz elemi síkja	Tűz elemi síkja
Szerveződés:	egyedül	egyedül
Nehézségi fok:	C	C
Jellem:	semleges	semleges

Ynev naptárai
és
A kontinensen általánosan elterjedt mértékegységrendszer

Ynevi naptárak

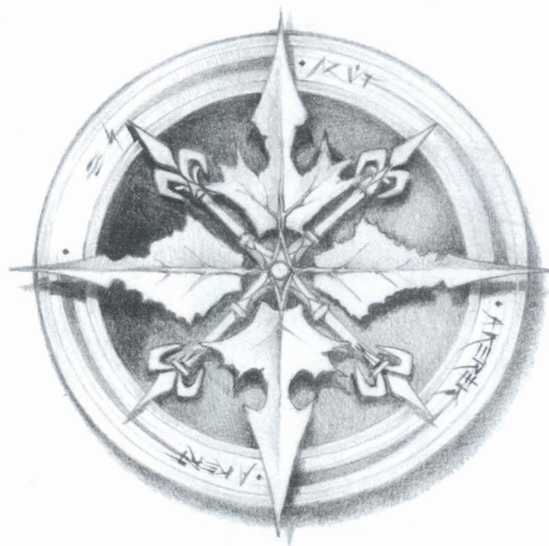
I. Közös (pyarroni) naptár

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt ynev lakói számára. Ez bizonyos szempontból igaz, megjegyzésre érdemes azonban, hogy a hetedkorban használatos naptárt nem pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adtak új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a naptár elterjesztésében - és alkalmankénti helyesbítésében - ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a teremtés hajnala óta öt (egyenként húszórás) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett nagy hónapokba csoportosítják, melyeket a misztériumok ismerői párokként, tercekként, illetve kvartokként emlegetnek, és egy vagy több pyarroni halhatatlan szent időszakának tartanak. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett - egyenként három nagy hónapból álló - évszakok (hideg, meleg, esős) a legtöbb vidéken merőben elméleti jellegűek.

Az ynevi esztendő hatszázhúsz napos. Az újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; kyel két párjának első hava csupán a városok városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei közt akár egyesztendős eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására pyarron félezer esztendőnként kerít sort - a legutóbbi ilyen kísérlet a tizennegyedik zászlóháború befejezésekor történt, eredményéről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Jelen: p.sz. 3703. Esztendő teremtés és pusztítás hónapjaiban.



Hideg évszak

A teremtés és pusztítás hónapjai (kyel két párja):

Kyel első hava - "szándék"
Kyel második hava - "akarat"
Kyel harmadik hava - "harag"
Kyel negyedik hava - "végítélet"

A halál hónapjai (darton terce):
Darton első hava - "sikolyok"
Darton második hava - "csend"
Darton harmadik hava - "kacaj"

A bosszú hónapjai (uwel terce):
Uwel első hava - "pengék"
Uwel második hava - "csontok"
Uwel harmadik hava - "hamvak"

Meleg évszak

A dal hónapjai (alborne terce):

Alborne első hava - "lant"
Alborne második hava - "álmok"
Alborne harmadik hava - "ébredés"

A tűz és fény hónapjai (adron kvartja):
Adron első hava - "áldozat"
Adron második hava - "engesztelés"
Adron harmadik hava - "lángok"
Adron negyedik hava - "feloldozás"

A tudomány hónapjai (krad kvartja):
Krad első hava - "ifjak"
Krad második hava - "bölcsek"
Krad harmadik hava - "beavatottak"
Krad negyedik hava - "felemelkedők"

Esős évszak

A hatalom és a szertartások hónapjai (dreina terce):

Dreina első hava - "fogadalmak"
Dreina második hava - "esküvések"
Dreina harmadik hava - "fohászok"

A vizek hónapjai (antoh terce):
Antoh első hava - "hullámok"
Antoh második hava - "áradás"
Antoh harmadik hava - "tengercsend"

A harc hónapjai (arel kvartja):
Arel első hava - "zivatar"
Arel második hava - "kék acél"
Arel harmadik hava - "sólyomszárny"
Arel negyedik hava - "holdak és vándorok"

Végezetül ynev legfőbb ünnepeiről szólunk. Ezeket természetesen csak a pyarronhű államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban – melyek gyakorta ötöd- vagy hatodkori eredetűek – a kontinens ősibb vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólunk.

1. A teremtő akarat ünnepe

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnep, kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzettől és az épp aktuális teendőktől függően három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe, a kővárosokban ritkán több reggeli-esti ájtatosságnál, melyen az emberek egyénileg, vagy kis csoportokban vesznek részt kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerte elterjedt formájában egyes – politikai szempontok szerint kiválasztott – elítélteket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

2. Az eltávozottak ünnepe

Darton tercének második ("csend") havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Mindössze egy napig tart: a hívő emberek rituális lakomán emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra darton oltárára – ez a külső sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a toronban elterjedt összetartozás hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezet emelniük.

3. A kitekintés ünnepe

Adron kvartjának negyedik ("feloldozás") havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben adron és noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toroni liturgia az intések éjjelének nevez.

4. A kettős hold ünnepe

Krad kvartjának második havában ("bölcsek") tartják meg, s a tágan értelmezett tudománynak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a főnixek parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A kettős hold ünnepét a kyrek is megülték, ám náluk – s így toronban is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

5. A maszkok ünnepe

Dreina tercének második havában ("esküvések") kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr-vérűek lakta toronban és abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

6. A tengercsend ünnepe

Antoh tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztivál igazi funkcióval csak a hajósnépek körében bír, a többi nemzet liturgiájában az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyáldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épület- és hajómodellek) helyeznek el antoh – másutt az ősföldet és a levegőt is megtestesítő adron és kyel, illetőleg a kyr sogron oltárán.

7. A győztes csaták ünnepe

Arel kvartjának negyedik havában ("holdak és vándorok") ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek ynev kyr hitű régióiban nincs megfelelője; a fáma szerint, yllinor királya, mogorva chei óhajára kanonizálták pyarronban. A kalandozóuralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a száz csata útján hullottak el.



II. Kyr (toroni) naptár

Észak-ynev egyetlen népe sem függetlenítheti magát az ősi birodalom máig ható kulturális és történelmi hatásaitól. Jóllehet kyria örökségének mai letéteményese, toron nem igazán népszerű a kontinens északi részének nagyobbik felén, azt egyetlen mai államalakulat sem tagadhatja, hogy a „sötét birodalom" őse mindmáig befolyásolja hétköznapjait.

Ennek egyik kevéssé szembetűnő megnyilvánulása a pyarronita naptár, amely kyr mintára az istenek „hatáskörébe" helyezett bizonyos hónapokat, csakúgy, mint tették azt annak idején a kyrek is. Az államszövetség csillagászpapjai új rendszerbe szedték a kyrek által szerkesztett naptárat, s megpróbálták olyan formába önteni, hogy az elfogadható és népszerű lehessen a hatalmas területi befolyással rendelkező egyház valamennyi lakója számára. Így történhetett, hogy az egykori öt kyr istent a pyarronita naptárrendszerben kilenc pótolja, s hogy a régen az öt különféle – kyriában ismert – évszakot úgy módosították, olyan általános megfelelőkkel pótolták, melyek kisebb-nagyobb jóváhagyással majd egész yneven érvényesek. Hogy a mai naptár milyen és hogyan működik, mindannyian jól tudjuk. Vessünk azonban néhány pillantást mindezek alapjára, az úgynevezett kyr naptárra, amely toronban és egyes konzervatív godorai (értsd: erioni) családokban a mai napig használatos. A naptár vizsgálatánál nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a kyrek számmisztikája mindennapjaiknak, legegyszerűbb cselekedeteiknek is meghatározó eleme volt, s még a legprózaibb tetteik esetében is betegesen kerülték a rossz szerencsét hozó számokat.

Azzal a ténnyel, hogy egy ynevi esztendő 620 napos, nem tudtak mit kezdeni – ezt az „apró rendellenességet" oly módon korrigálták, hogy váltakozva 619 és 621 napos esztendőket hívtak életre. Az évet öt évszakra osztották – ezt a rendszert valószínűleg calowynről hozták magukkal – s ennek megfelelően itt is meghonosították a meleg, a hűs, a nyirkos, a hideg és a langy évszakokat. Manapság jobbára a tél, tavasz, nyár, nyárutó és ősz kifejezéseket használják, s ezek mentek át az északi közélet kifejezései közé is.

Az öt évszakot egyenként három, negyvenegy napos hónapra osztották, ennek megfelelően két kettős holdtölte ideje alatt telt ki egy hónap. Mikor a második, a „szerencsétlen" holdhónap is a végére ért, akkor jött el az ideje annak, hogy egy új, sikeres hónap vehesse kezdetét. Hogy a hétköznapok életét ne befolyásolhassák kedvezőtlenül a páros számok, gyakorta fordultak különféle módszerekhez, amelyek segítségével az egyes szerencsétlennek tartott időszakokat bizonyos rituálékkal másokhoz rendelték, ily módon téve szerencséssé azokat is. Ne is csodálkozzunk ez okból akkor, ha toroni vagy kyr forrásokban egyes hónapok ötven-, hatvan- vagy hetven-valahányadik napjáról találunk említést! Sajnos nem lehetünk bizonyosak abban sem, hogy minden esetben ki tudjuk hüvelyezni a változások okát és módját, ezért elképzelhető, hogy egyazon eseményről két forrás, különböző dátummal tesz említést. A naptári év fordulópontján ötnapos ünnep során vezetik át a mai napig is a toroniak az egyik évet a másikba. Ez a hét ünnepi hét, nem tartozik egyetlen évszakhoz, vagy hónaphoz sem, ám mindig a hideg és a langy évszakok fordulópontjára esik. A kyr újév ugyanis a természet újjáéledésétől, a hideg idők elmúltától számítja az új esztendőt, s ekkor lépnek egyet az évek számával is.

Hogy egy kicsit bonyolítsa a helyzetet, az évek számlálására több, jelenleg is érvényes módszer használatos. Az első módszer azt az esztendőt veszi kiindulópontul, amikor a kyrek először tették lábukat ynevre. Ezek szerint a p.sz.-i 3703. Esztendő a földre lépés 20 986. Évére esik. Ezt az időszámítási módot elsősorban a dinasztia történészei, s egyes nemes házak alkalmazzák.

Egy másik módszer azt a dátumot veszi alapul, amikor toron első császára hivatalosan is hatalomra lépett. Ezek szerint rounn lyechard a császári korona 1. Évében koronáztatott császárrá, ami a p.sz. 170. Évben történt. Könnyen kiszámítható, hogy mindez, ha a földre lépés szerint számoljuk, a 17 453. Esztendő eseménye volt, s hogy most, p.sz 3703-ban a császári korona szerinti 3533-at írjuk.

Ünnepi hét (khyn-ontor)

Langy évszak – igere hónapjai

Fák hava
Rügyek hava
Levelek hava

Meleg évszak – sogron hónapjai

Bogarak hava
Kígyók hava
Baglyok hava

Hűs évszak – morgena hónapjai

Pókok hava
Árnyak hava
Rákok hava

Nyirkos évszak – tharr hónapjai

Gallyak hava
Ködök hava
Varjak hava

Hideg évszak – weila hónapjai

Gyökerek hava
Skorpiók hava
Jéggyémánt hava

Egy hét – bármely ellentmondásos is legyen ez az elnevezés – csakúgy, mint ynev más tájain, toronban is ötnapos. A napok megnevezései továbbra is őrzik régi alakjukat, melyek eredeti formájukban nyilvánvalóan a kyr panteon tagjaihoz köthetők, s a mai toroni szavak is csak kevéssé torzultak az eltelt évek alatt. Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot a toroni – illetőleg kyr – alak és az északi szövetség területén ma is használatban lévő elnevezések közt:

Kyr elnevezés	Toroni változat	Északi-erv megfelelő
Eweilan	eweil	evir
Higger	higge	higr
Asogre	assog	asor
Emorge	emorgr	emor
Tarra	tarar	tar

Nagyjából hasonló folyamattal állunk szemben akkor is, ha az órák megnevezéseinek boncolgatásába fogunk. Itt jóval könnyebb dolgunk van, hiszen egyértelműen visszaköszön a kyrek használta fémek, fémötvözetek (és színek) rendszere. A húsz óra elnevezéseit ugyan nem őrizték meg – még kisebb változások árán sem – eredeti alakjukat az északi szövetség területén, ám tükörfordításuk mindenütt visszaköszön, bármerre járjunk.

1.	A higany órája
2.	Az ólom órája
3.	A cink órája
4.	A vörösréz órája
5.	A bronz órája
6.	A kéklunír órája
7.	Az ezüst órája
8.	A mithrill órája
9.	A vöröslunír órája
10.	A vas órája
11.	Az abbit órája
12.	A sárgaréz órája

13.	Az acél órája
14.	Az arany órája
15.	A zöldlunír órája
16.	A fehérarany órája
17.	A feketeacél órája
18.	Az ón órája
19.	Az óezüst órája
20.	A feketelunír órája

III. Shadoni (neo-godoni) naptár

„Mivel shadon lakói másképp számítják az időt, körükben az embernépek szokásos ünnepei – a tavaszé, az aratásé, a győztes csatáké – más napokra esnek. A helyi asztrológusok az évet százötven napos negyedekre, azon belül hat-hat, koronként változó hosszúságú hónapra osztják, melyek páronként alkotják a domviki liturgiában oly nagy fontosságú triádokat. Az újév időpontjának meghatározásakor a csillagok állását is figyelembe veszik, a fontosabb dátumokat minden századik esztendőben egyeztetik a pyarronita naptár dátumaival. Az időjárás így sem követi pontosan az évnegyedek váltakozását – a szertartásrend és a néphagyomány rég idomult e sajátsághoz, az idegenből jött (s rossz században célhoz ért) utazónak azonban kínos vagy kacagtató, ám mindenképp kellemetlen meglepetésekre kell felkészülnie...”

Lawarin del mosso: domvik ege alatt

Ynevi transzdimenzionális mérték- és átváltórendszer

Hosszmértékek

1 ynevi arasz	=	1 arasz
1 ynevi hüvelyk	=	3 cm
1 ynevi könyök	=	0.5 m
1 ynevi láb	=	1 m
1 ynevi lépés	=	1.5 m
1 ynevi mérföld	=	1 km
1 ynevi tengeri mérföld	=	2 km

Területmértékek

1 ynevi öl	=	4 m2
1 ynevi kataszteri hold	=	2500 m2
1 ynevi hektár	=	10000 m2

Súlymértékek

1 ynevi karát	=	0.1 g
1 ynevi lat	=	1 g
1 ynevi put	=	1 dkg
1 ynevi uncia	=	25 g
1 ynevi font	=	1 kg
1 ynevi mázsa	=	100 kg
1 ynevi tonna	=	1000 kg

Űrmértékek

1 ynevi gallon	=	5 l
1 ynevi pint	=	0.5 l

Ynevi asztronómia

Ynev bolygótestvérei

" Agnar
" Korsum
" Tylana
" Satralis (ynev)
" Abogas
" Miramar
" Ymarel
" Konnegar

Az ynevi égbolt nevezetesebb állócsillagai

" Ychan magreth – zsarátnok
" Lamak othari – othar fáklyája
" Cor chatra – vigyázó
" Cor galen – bosszuló
" Cor tylath – haragvó
" Cor mnemos – emlékező
" Cor daleth – útmutató
" Cor crídas – megtartó
" Cor númed – visszatérő
" Seymlah – ékkő
" Roncada – szentségőr

Az ynevi égbolt nevezetesebb csillagképei

" Sárkánygerinc
" Holló
" Vérgyűrű
" Mantikor
" Lándzsa
" Kék vadon
" Lámpásemelő
" Diss tüze
" Igazak menedéke
" Rusenor trónusa
" Karakka
" Déli tőr
" Egyszarvú
" Jáspiskígyó

Tavaszi triádok

Tavaszelő
Szent ignitus hava
Szent brendan hava
Tavaszközép
Szent ariella hava
Szent raziel hava
Tavaszutó
Szent fulgar hava
Szent alvaron hava

Nyári triádok

Nyárelő
Szent danisos hava
Szent cilian hava
Nyárközép
Szent elster hava
Szent gavril hava
Nyárutó
Szent girolamus hava
Szent alban hava

Őszi triádok

Őszelő
Szent adrin hava
Szent laurel hava
Őszközép
Szent tarantinus hava
Szent calicus hava
Őszutó
Szent revis hava
Szent menor hava

Téli triádok

Télelő
Szent tameris hava
Szent benevent hava
Télközép
Szent simonel hava
Szent gillem hava
Télutó
Szent adelay hava
Szent vitrius hava

This printing of M.A.G.U.S. - Alapkönyv is done under version 1.0a version of the Open Game License and the System Reference Document.

Some portions of this book, that are delineated Open Game Content (OGC) per the Open Game License, originate from the System Reference Document ©1999-2004 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of this book is hereby added to Open Game Content, and if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái Copyright 2004, INOMI Kft."

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0a: Any and all "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" or INOMI logos and identifying marks and trade dress, including all "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" or INOMI Product and Product Line names, including but not limited to "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái"; all text under the "Description" header of any creature, spell, magic item, artifact, or NPC's listing; any elements of the M.A.G.U.S. setting, including but not limited to capitalized names, names of artifacts, characters, countries, creatures, geographic locations, historic events, magic items, organizations, spells, "pszi"; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, poses, logos, symbols, or graphic designs, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content.

Designation of Open Game Content: Subject to the Product Identity designation above, the remainder of this volume is designated as Open Game Content and may only be used in accordance with the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Ez a M.A.G.U.S. - Alapkönyv kiadvány játékrendszere az 1.0a verziójú Nyílt Játék Licenc és a System Reference Document alapján készült.

A kiadvány bizonyos részei Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek a Nyílt Játék Licenc-nek megfelelően, ezek szövegei részben a System Reference Document-ből származnak, szerzői jog ©1999-2004 Wizards of the Coast, Inc. A rendszer további részei - amelyek nem minősülnek Termék Identitásnak - Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek (OGC). A Nyílt Játék Licenc szerinti felhasználásuk esetében a következő szerzői jogi feliratot kell feltűntetni "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái. Szerzői jog 2004, INOMI Kft."

A Termék Identitás meghatározása: Az itt felsorolt alábbi elemek Termék Identitásként szerepelnek a Nyílt Játék Licenc 1.0a verziójának 1(e) paragrafusában leírtak szerint: Minden és bármely "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" vagy INOMI lógó, beazonosító márka és kereskedelmi csomagolás, beleértve a "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" vagy INOMI termék és termék vonal neveket, beleértve, de nem korlátozva a "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái"-ra; minden szöveg és leírás, szörnyek, lények, varázslatok, varázstárgyak, ereklyék, vagy NJK-k; illetve a M.A.G.U.S. bármilyen jellemzője, helyszínek; beleértve, de nem lekorlátozva a nagybetűvel szedett nevekre, tárgyak neveire, karakterekre, államokra, lényekre, földrajzi helyszínekre, történelmi eseményekre, varázstárgyakra, szervezetekre, varázslatokra, "pszi"-re; minden és bármely történetre, történeti vonalra, cselekményre, tematikus részre, és párbeszédre; valamint minden művészeti és látványelemre, szimbólumra, dizájnra, formátumokra, illusztrációkra, térképekre and térképészeti jellemzőre, hasonlóságokra, ábrázolás, logókra, szimbólumokra, vagy grafikai dizájnra, kivéve azokat az elemeket, amelyek már megjelentek a d20 System Reference Document-ben és már Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek. A felsorolásra került Termék Identitás nem Nyílt Játék Tartalom.

Nyílt Játék Tartalom meghatározása: A Termék Identitás fent olvasható meghatározásának megfelelően, a kiadványban szereplő fennmaradó játékrendszeri elemek Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek és csak a Nyílt Játék Licenc-nek megfelelően használhatók.

NYILT JÁTÉK LICENC 1.0a verzió

Az alábbi szöveg a Wizards of the Coast, Inc. tulajdona, Szerzői Jog 2000 Wizards of the Coast, Inc. (Wizards) Minden jog fenntartva.

1. Meghatározások:

a. "Közreműködők" jelentik a szerzői jog jogosultjait és/vagy a védjegy tulajdonosait, akik közreműködtek a Nyílt Játék Tartalom megalkotásában.

b. "Származékos anyag" jelenti a szerzői jogi védelemben részesülő anyagokat, beleértve a származékos munkákat és fordításokat (köztük a más számítógépes nyelvre történő fordítást), módosítást, javítást, hozzáadást, kiterjesztést, fejlesztést, javítást, szerkesztést, kivonatolást, vagy bármely olyan formát, ahogyan a játék átalakítható, transzformálható vagy adaptálható.

c. "Terjesztés" jelenti a reprodukálást, licencbe adást, kölcsön vagy bérbeadást, értékesítést, közzétételt, nyilvánosság számára közvetítést, sugárzást vagy egyéb terjesztést

d. "Nyílt Játék Tartalom" jelenti

1. a játék mechanikáját, beleértve a módszert, folyamatot, eljárást és rutinokat olyan mértékben, amennyiben
- ezen tartalom nem testesíti meg a Termék Identitását,
- fejlődést jelent a korábbi műhöz képest és
- minden hozzáadott tartalom nyilvánvalóan felismerhetően Nyílt Játék Tartalom,

2. valamint mindazon munkákat, amelyek a jelen licenc alapján készültek, beleértve
- a fordításokat és
- szerzői jogi szabályoknak megfelelő kivonatokat,

semmiképpen nem terjed ki azonban a Termék Identitásra.

e. "Termék Identitás" jelenti a terméket és a termékben felhasznált neveket, logókat, azonosító jegyeket, beleértve a kereskedelmi megjelenést, artifaktokat, teremtményeket, karaktereket, történeteket, cselekményeket, tematikus elemeket, dialógusokat, eseményeket, nyelvet, művészeti alkotásokat, jelképeket, dizájnt, hasonlóságot, formátumokat, felvetéseket, koncepciókat, témákat, grafikákat, fotográfiai és más audio- vagy vizuális megjelenítéseket; karakterek nevét és leírását, varázslatokat, jellemeket, csapatokat, személyiségeket, különleges képességeket, helyeket, helyszíneket, környezetet, lényeket, felszerelést, mágikus vagy természetfölötti képességeket vagy hatásokat, valamint logókat, szimbólumokat, grafikai kivitelezést, bármely más védjegyet vagy bejegyzett védjegyet, amelyet a Termék Identitás tulajdonosa a Termék Identitás részeként jelöl meg, és amelyet kifejezetten kizárt a Nyílt Játék Tartalomból.

f. "Védjegy" jelenti mindazon logót, nevet, jelölést, mottót, rajzot, amelyet a Közreműködő használ saját maga, vagy az általa a Nyílt Játék Tartalom alapján készített játéka illetve kapcsolódó játékai megkülönböztetésére.

g. "Használ, Használt" kifejezések jelentik a Nyílt Játék Tartalom alapján létrejött származékos játék használatát, disztribúcióját, másolását, kiadását, formattálását, módosítását, fordítását vagy bármely más módon való létrehozását.

h. "Ön, Önök" jelenti a licencbe vevőt jelen szerződés feltételei szerint.

2. A licenc: Jelen licenc kiterjed minden olyan Nyílt Játék Tartalomra, amely utalást tartalmaz arra vonatkozóan, hogy a Nyílt Játék Tartalom csak és kizárólag jelen licencszerződés feltételei szerint használható. Ön köteles minden, az Ön által felhasznált Nyílt Játék Tartalom esetén ilyen nyilatkozatot tenni. Jelen licenc feltételei nem változtathatóak meg, csak abban a mértékben, ahogyan ezt a licenc lehetővé teszi. A jelen licenc felhasználásával készült Nyílt Játék Tartalom esetében egyéb feltételek nem alkalmazhatóak.

3. Ajánlat és elfogadás: A Nyílt Játék Tartalom felhasználásával Ön jelen licencszerződés feltételeit elfogadja.

4. Engedélyezés és ellenszolgáltatás: Annak fejében, hogy Ön ezt a licencet használja, a Közreműködők örökre szóló, az egész világra kiterjedő, ingyenes és nem-kizárólagos licencet biztosítanak Önnek, hogy kizárólag a jelen szerződés feltételei szerint a Nyílt Játék Tartalmat felhasználják.

5. Jogosultsági nyilatkozat: Ha Ön eredeti anyagokat tesz hozzá a Nyílt Játék Tartalomhoz, Ön kijelenti, hogy az Ön (Önök) közreműködése eredeti szerzői mű, és/vagy Önnek megvan a joga a jelen licencszerződésben meghatározott jogok biztosításához.

6. Licencbevevői szerzői jogi nyilatkozat: Ön köteles művén feltüntetni a jelen licencszerződés Szerzői Jogi Nyilatkozatát, és kiterjeszteni a pontos szöveget valamennyi olyan Nyílt Játék Tartalom alapján készült műre, amelyet Ön terjeszt, valamint köteles megjelölni a Nyílt Játék Tartalom alapján készült, Ön által felhasznált mű címét, szerzői jog keletkezésének dátumát, valamint a szerzői jog jogosultjának a nevét.

7. Termék identitás használata: Ön kötelezi magát, hogy Termék Identitást nem használ fel, beleértve a kompatibilitásra történő utalást is, hacsak erre a Termék Identitás tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Ön kijelenti, hogy nem hivatkozik semmilyen védjeggyel való kompatibilitásra vagy közös felhasználhatóságra a Nyílt Játék Tartalom alapján készült mű más művel kapcsolatban, hacsak erre a védjegy tulajdonosával kötött külön licencszerződés nem jogosítja fel. Valamely Termék Identitás felhasználása a Nyílt Játék Tartalom használata során nem jelentheti az adott Termék Identitás tulajdonjogának megkérdőjelezését. Bármely, a Nyílt Játék Tartalom során felhasznált Termék Identitás tulajdonosa megőrzi a Termék Identitással kapcsolatos valamennyi jogát, jogcímét és egyéb jogos érdekét.

8. Azonosítás: Ha Ön Nyílt Játék Tartalmat terjeszt, köteles pontosan megjelölni, hogy a műnek mely részét tekinti Nyílt Játék Tartalomnak.

9. A licenc frissítése: Wizards vagy az általa kijelölt képviselői jogosultak a jelen licencszerződés korszerűsített szövegét közzétenni. Ön a jelen licenc bármely hatályos szövegét alkalmazhatja a Nyílt Játék Tartalom felhasználására, módosítására és terjesztésére, akkor is, ha azt eredetileg a licenc korábbi szövegével tették közzé.

10. A licencszerződés szövege: Ön köteles gondoskodni arról, hogy a jelen licenc szövegét valamennyi, az Ön által terjesztett Nyílt Játék Tartalom példány tartalmazza.

11. Közreműködői jó hírnév: Ön nem jogosult a Nyílt Játék Tartalmat bármely Közreműködő nevének felhasználásával hirdetni, kivéve, ha erre az adott Közreműködő feljogosította Önt.

12. A teljesítés lehetetlenné válása: Ha az Ön számára lehetetlen a jelen licencszerződés bármely feltételének teljesítése a Nyílt Játék Tartalom egésze vagy része tekintetében a vonatkozó jogszabályi rendelkezés, bírósági határozat vagy hatósági intézkedés következtében, akkor Ön az érintett Nyílt Játék Tartalmat nem jogosult használni.

13. A licenc megszűnése: Jelen licenc automatikusan megszűnik, ha Ön bármely rendelkezését nem tartja be, és szerződésszegő magatartását annak tudomásra jutásától számított 30 napon belül nem orvosolja. A jelen licenc megszűnése az annak alapján létrejött al-licencek létét nem érinti.

14. Módosítás: Ha a jelen licencszerződés bármely rendelkezése végrehajthatatlannak minősül, az a rendelkezés csak olyan mértékben módosítható, melytől végrehajthatóvá válik.

15. Nyílt Játék Lincenc v 1.0 szerzői jog 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Karakter neve

Faj | Származás | Vallás

Nem | Kor | Méret | Jellem

Megjelenés | Személyiség

Kaszt szint

Kaszt szint

Kaszt szint

Kaszt szint

Kaszt szint

Karakter szint

Tapasztalati pont

Következő szint

Hírnév

Híres

Hírnév módosító

Hírhedt

Képességek

	Érték	Módosító
Erő	Erő	
Ügyesség	Ügy	
Állóképesség	Áll	
Intelligencia	Int	
Akaraterő	Aka	
Karizma	Kar	

Mozgás

Alapseb.		Egyéb		**Sebesség**
	+		=	

Kocogás	Futás	Kieg.

	Teljes		Szív. alap		Áll. mód.	**Aktuális**
ÉP		=10+		+		

	Teljes	Fájdalomtűrés kockák	Áll. mód.	**Aktuális**
FP				

Állapotok

	Teljes		Jellemző	Tul. mód.	Egyéb	Pszi pajzs	**Aktuális**
Fizikai		= 10					
Asztrális		= 10					
Mentális		= 10					

Jellemzők	
Szívósság	
Gyorsaság	
Tudat	

	Teljes		Gyors mód.		Ügy mód.		Egyéb	Elérés
KÉ		=		+		+		
TÉ alap								

			Gyors mód.		Ügy mód.		Pajzs		Egyéb
VÉ		= 10		+		+		+	

Fegyver	Fegyv. forg.	TÉ	Túlütés	Sebesség	Sebzés	Hatótáv/Elérés	Méret	Egyéb

Pajzs	Képesség	VÉ módosító	TÉ	Sebesség	Sebzés	Elérés	Méret	Egyéb

Páncél	Képesség	SFÉ	MGT	Max. ügy. mód.	Egyéb

Képzettségek

Képzettség neve	Képz. mód.	Képz. szint	Tul. mód.	Egyéb
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+
		=	+	+

Nyelvek

Szorzó

Ψ iskola

Szint — Pszi képz. — Int mód. — Egyéb

Ψ szint = + +

Teljes — Aktuális

Ψ pontok

Ψ diszciplínák

Varázslatok

Iskola

Ismert varázslatok

Mágikus képzettségek — Szint

Felszerelés

össz. megterhelt súly:

Pénz

Példakarakter

Ezüsthajú Calíndill története

Az alábbiakban egy példán keresztül szeretnénk bemutatni a karakteralkotás folyamatát a M.A.G.U.S. játékrendszerében. Ehhez egy félelf kalandozó segítségét fogjuk igénybe venni, akinek ifjabb éveit végigkísérve, lépésről lépésre igyekszünk bemutatni egy karakter fejlődését.

Péter, a későbbiekben a félelf hősünket megszemélyesítő játékosunk, átolvasva Ynev bemutatását, valamint a Kalandozók Könyvét, úgy érzi, készen áll arra, hogy megalkossa első karakterét Ynev világán. Mielőtt ebbe belefogna, egyeztet a mesélőjével arról, hogy az pontosan hogyan is képzeli induló mese-sorozatát, és körülbelül mihez tartsa magát a karakteralkotás során. Péter a KM-től azt az információt kapja, hogy leendő karakterének tulajdonságait pontelosztással kell meghatároznia. Nagyon fontos részlet az is, hogy mesélője valódi életutat szeretne mesélni csapatának, ezért Péternek első karakterét 4. karakter-szint helyett csupán 1. szintűnek kell megalkotnia (a KM a tervei szerint az egyes játékosaival - így Péterrel is - leül a karakterek találkozása előtti időszakot, és a különböző karakterek háttereit lejátszani, ezért kér csupán 1. szintű karaktereket). További adalék még, amit majd a karakter hátterének kigondolásakor érdemes szem előtt tartania a játékosnak, hogy a mese a kalandozók városában, Erionban kezdődik, így célszerű a készülő karaktert is annak környékén elhelyezni (természetesen ez a megkötés egy jó előtörténettel könnyedén áthidalható).

Mivel Péter úgy gondolja, hogy a karakteralkotás szabályaival kellő mértékben megismerkedett, továbbá a mesélőjétol is megtudott minden lényeges információt, nekiáll ténylegesen is kidolgozni karakterét. Egy üres karakterlappal, kockákkal és a M.A.G.U.S. szabálykönyvvel a kezében leül egy asztalhoz, és nekivág a feladatnak.

I. Születés: Minden - játékosok által megszemélyesített - karakter élete az alapötlet megszületésekor kezdődik. Péterben rövid töprengés után körvonalazódni kezd egy homályos elgondolás és koncepció. Érdekesnek találja az ötletet, hogy aminthogy ő mint játékos, úgy leendő karaktere is színészkedjen, álladóan más bőrébe bújva. Noha az alapötlet egyelőre nehezen megfogható, Péter igyekszik továbbvinni a megkezdett gondolatmenetet. Egy karakter, aki külsőleg lenyűgözi az embereket, ám személyisége meglehetősen romlott, ezért szívesen visszaél mások jóhiszeműségével... Noha ez sem túl sok, Péter úgy érzi, ez a koncepció részben a karakteralkotás későbbi részeiben, részben pedig majd a tényleges játék során sokkal inkább letisztázódik benne, ezért ideje tovább lépnie.

Péter eredetileg úgy tervezte, hogy mivel első karakterét készíti Ynev világán, ezért emberrel játszik majd, azonban pusztán kíváncsiságból ismételten belelapoz a fajok leírásába. A félelf fajt olvasgatva hirtelen úgy érzi, hogy megtalálta, amit keresett. Egy örökkön nyughatatlan félelf, aki kinézetében inkább elf ősére ütött, ám valami okból belső értékrendszere eltorzult... Ez az elképzelés megtetszik Péternek, és elhatározza, hogy karaktere félelf lesz.



A következő lépés a karakter tulajdonságainak meghatározása. A KM kérése szerint Péter pontelosztással kísérli meg megállapítani félelf kalandorának értékeit. Ehhez először maga elé képzeli leendő karakterét, hiszen szeretne valamiféle képet kapni, hogy pontosan milyen képességű karaktert is alakít majd. Péter egy kecses, fürge félelfet képzel maga elé, akinek meglehetősen gyorsan vág az esze, és elf szülőjét idéző megjelenésével könnyedén nyűgözi le környezetét. Ezek alapján úgy dönt, hogy karakterénél az Ügyesség, Intelligencia és Karizma tulajdonságokat érdemes előtérbe helyeznie, a másik hárommal szemben. Végül rövid töprengés után így határozza meg a félelf tulajdonságait (zárójelben megadjuk, hogy a rendelkezésre álló 30 pontból mennyit költött a játékos az adott tulajdonságra):

Tulajdonság	Induló Érték	Faji módosító	Végleges érték	Tulajdonság módosító
Erő	10 (2 pont)	-1	9	-1
Ügyesség	16 (10 pont)	+1	17	+3
Állóképesség	10 (2 pont)	0	10	0
Intelligencia	13 (5 pont)	0	13	+1
Akaraterő	11 (3 pont)	0	11	0
Karizma	15 (8 pont)	0	15	+2

II. *Gyermekkor*: A tulajdonságok meghatározása után elérkezett az idő, hogy Péter eldöntse, nagyjából mik is történtek karakterével gyermekkorában, hozzávetőleg milyen ismeretekre tehetett szert. Péter úgy dönt, hogy Calindill - ezt a nevet választotta karakterének - magára hagyott utcagyerekként nőtt fel Erion sötét sikátoraiban, lopva és csalva a betevő falatért, és hamar megtanulta az élet kemény törvényeit. Ezek alapján Péter úgy dönt, hogy a következő képzettségeket sajátította el karaktere a rendelkezésére álló 21 - (6 + 1 Intelligencia módosító) * 3 - Kp-ból:

Mint látható Péter rövid megjegyzéseket is írt az egyes képzettségekhez. Ezek egyrészt benne is tudatosítják majd az egyes képzettségek értelmét a karakter életében, másrészt ha utólag visszaolvassa jegyzeteit, könnyebben visszaidézi a karakteralkotáskor hozott döntéseinek okát.

Képzettség	Érték	Indoklás
Átverés	3	Calindill főleg hazudozással és csalással kereste kenyerét.
Észlelés	3	Fontos volt, hogy időben észlelje a bajt, és kereket oldjon előle
Futás	3	A túlélés egyik eszköze a szorult helyzetekben
Hallgatózás	2	Szintén a veszély felfedezéséhez
Ismeret (Hely)	3	Aki az utcákon él, hamar kiismeri annak törvényeit
Kézügyesség	3	Lopással, erszények elemelésével kereste kenyerét
Lopózás	2	Rabláshoz, az észrevétlen szökéshez olykor szükség van rá
Rejtozködés	2	Az észrevétlenség sokszor mentette meg az életét az utcákon
Nyelvismeret - pyarroni (közös)	4	Népének nyelvét nem beszéli, az Erionban használatos pyarroni közös nyelv az anyanyelve (erre nem kellett Kp-t áldozni)

Miután Calindill képzettségeit meghatározta, Péternek ki kell választania azokat a képességeket, melyeket karaktere gyerekkorában megtanult. Péter örömmel látja, hogy a félelf karakterek *Alkalmazkodó* faji-képességüknek hála, a szokásosnál 2-vel több képességet kapnak, így 5 darab képességet választhat. Végül Péter a következo képességek mellett dönt:

Szép: Péter úgy érzi, hogy eredeti alapötletéhez - az embereket a külsejével megtévesztő, majd a bizalmukkal visszaélő karakter - ez a képesség tökéletesen illik. Calindill különleges hatást gyakorol fellépésével környezetére.

Fogékony (Boszorkánymester): Péter szeretné, ha karaktere több lenne egy átlagos félelf utcakölyöknél, és valami rendkívüli, szokatlan képesség birtokosa lenne. Úgy érzi, valamiféle mágiahasználat kellően különlegessé tehetné karakterét, és tulajdonképpen a választás kézenfekvő. A félelf nem elég elhivatott a papi *hivatáshoz*, Ordan tűzvarázslói soha nem fogadnák be, a varázslói életpálya pedig igen távol áll Péter elképzeléseitől. Marad hát a boszorkánymesteri tudomány, így Péter felveszi karakterének a Fogékony képességet. Noha semmi nem garantálja, hogy sanyarú sorsú karakterének valaha megadatik a lehetőség a boszorkánymesteri mágia elsajátítására - és Calindill nem is biztos, hogy szeretné megtanulni azt -, Péter úgy érzi egy ilyen fejlődési utat nem árt nyitva hagynia (a Fogékony képesség a Háttér képességek közé tartozik, így ezt csak most veheti fel a félelf, később már nem). Calindill tehát különös tehetséggel született hajdanán, és amennyiben megfelelő képzésben részesül, egy napon akár valódi mágiahasználó is válhat belőle.

Tehetség - Csaló: Ez a képesség szintén illeszkedik Péter eredeti elképzeléseihez. Calindill ösztönös tehetséggel bír mások megtévesztésében, és a különféle piszkos trükkök terén. A továbbiakban a félelf +2-t kap minden Átverés, Álcázás és Kézügyesség képzettség-próbájára.

Fegyverforgatás - egykezes szúró-vágó: Péter úgy dönt, hogy Calindill már nagyon korán megtanulta, hogy egyedül csak akkor maradhat életben, ha képes megvédeni magát. Noha fizikailag nem túl erős, a kis félelf meglepő ügyességgel forgatja apró tőreit (noha a veszélyesebb összecsapások elol azért rendre elszalad).

Kitérés: Péter úgy dönt, hogy a kisebb-nagyobb utcai csetepaték során Calindill megtanulta, hogyan térjen ki a támadások elől, főleg ügyességét kamatoztatva.

III. *Ifjúkor*: Mivel a mesélője döntése alapján, Péternek életút játékhoz kell karaktert alkotnia, így neki ez a karakteralkotás utolsó lépése. Elérkezett az idő, hogy félelf karakterének kiválasszon egy alapkasztot, és Calindill első karakter-szintjére lépjen. Eddigi életmódjából következően, és mivel nem is igen illene más a félelfhez, Péter a Szerencsevadász alapkaszt mellett dönt. Kikeresve a Kalandozók Könyvében a kasztok leírását, kitölti Calindill karakterlapját, mely a következőképpen alakul:



Név: Ezüsthajú Calindill

Kaszt: Szerencsevadász
Szint: I.
Faj: Félelf
Méret: Közepes
Életkor: 23
Ép: 10 **Fp:** 5

Faji Jellemzők
Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

Képességek
Szép
Fogékony (boszorkánymester)
Tehetség - Csaló
Fegyv.forg - egyk. sz-v Af
Kitérés
Szemfényvesztő

Jellemzők

Szívósság	0
Gyorsaság	2
Tudat	0

Ellenállások

Fizikai	10
Asztrál	12
Mentál	10

Fegyverek	**Vért**
Tőr	-

Harcértékek

KÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 5
VÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 15

TÉ/közelharc
Alap: 0 Ügy +3/Erő -1 Össz: +3/-1

TÉ/távolsági
Alap: 0 Ügy +3 Össz +3

Képzettségek (elosztott Kp első szinten: 9)

Név	**Tul**	**Mód.**	**Egyéb**	**Szint**	**Összesen**
Átverés	Kar	+2	+2 (csaló)	4 (+1)	8
Észlelés	Int	+1	+1 (faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2 (faji)	3	5
Hallgatózás	Int	+1	+1 (faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2(csaló)	4 (+1)	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtőzködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állatartás	Int	+1	+2 (faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2 (faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1 (faji)	0	1
Álcázás	Int	+1	+2(csaló)	0	3

A Szívósság, Gyorsaság és Tudat jellemzok helyére a Szerencsevadász alapkaszt táblázatában található, az 1 szintnél szereplő értékek kerültek. A Jellemzők segítségével Péter már meghatározhatja a félelf Ellenállásait is:

Fizikai Ellenállás: Calindill Állóképessége csupán 10-es, ezért tulajdonság módosítója 0, éppen úgy, ahogyan Szívósság jellemzője is. Ebből következően a Fizikai Ellenállás = 10 + 0 (Állóképesség módosító) + 0 (Szívósság jellemző), tehát 10. A karakter Ép-je mindig megegyezik a Fizikai Ellenállással, ezért Péter a karakter Ép-jéhez is 10-et ír.

Asztrál Ellenállás: Ez minden karakter esetében 10 + Karizma módosító + Tudat jellemző, ebbol következően Calindill Asztrál Ellenállása 12.

Mentál Ellenállás: Ez minden karakter esetében 10 + Akaraterő módosító + Tudat jellemző, ebből következően Calindill Mentális Ellenállása 10.

Ha rendelkezne bármilyen Pszi képességgel, képzettséggel, és ezáltal Pszi-pontokkal, Calindillnak lehetősége lenne pszi pajzsokat emelnie elméje köré, így megnövelve Asztrális és Mentális Ellenállását. Calindill azonban egy egyszerű félelf utcakölyök, aki feltehetően még hírbol sem ismeri a mentális energiák kihasználását, így természetesen nem bír ilyen jellegű ismeretekkel.

Péter következő lépése, hogy meghatározza karakterének harcértékeit. Fellapozza a megfelelő fejezeteket a Kalandozók Könyvében, és az ott leírtak szerint, harcértékeit a következő képletekkel számítja ki (a zárójelben Calindill értékei szerepelnek, melyek alapján a végeredményt megkaptuk):

Kezdeményező Érték = Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (2) = 5

Védo Érték = 10 + Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (2) = 15

Közelhaci Támadó Érték = Alap TÉ (0) + Erő módosító (-1) vagy Ügyesség módosító (+3) a forgatott fegyvertl függően = -1 vagy +3

Távolsági Támadó Érték = Alap TÉ (0) + Ügyesség módosító (+3) = +3

A Szerencsevadász alapkaszt tagjai d6 + Állóképesség módosítónyi Fp-t kapnak minden szintlépés alkalmával. Péter dob d6-tal, és szerencsésen 5-ös eredményt kap. Mivel Calindillnek az Állóképesség módosítója 0, ezért Péter ezt az 5-öt egyszerűen beírja az Fp értékéhez.

A Szerencsevadász alapkaszt minden szinten 8 + Intelligencia módosítónyi Képzettség-pontot ad a karakternek, így Péter 9 Kp-t oszthat el a félelf képzettségei között. Ezt a táblázatban látható módon teszi meg. A karakter képzettségei közé bekerült két olyan, melyekkel ifjabb korában a félelf nem rendelkezett. A Meggyőzés révén a félelf sokkal könnyebben irányít másokat, míg az Emberismeret segít kiválasztani számára a befolyásolhatóbb áldozatokat. Mivel az Emberismeret másodlagos képzettség a Szerencsevadász alapkaszt számára, ezért Calindillnek 4 Kp-jában kerül, hogy ezt a szakértelmét 2-es szintre emelje. Feljegyzi a faji-jellemzőiből adódó módosítókat, illetve az egyes képzettségekhez tartozó tulajdonságokat, valamint azok módosítóit, így megkapja végül a képzettségek végleges értékét.

Végül Péter kiválasztja a minden karakter által az elso karakter-szinten kapott képességet, miközben továbbra is igyekszik eredeti elképzeléseit követni. A Szemfényveszto szakérto képességet választja, ezzel is megjelenítve a játéktechnikában, hogy Calindill komoly gyakorlatra tett szert a mások megtévesztése terén.

Már csak az apróbb simítások maradtak hátra, kitalálni a karakter felszerelését és pontos fegyverzetét, lejegyezni a fajijellemzoket, és az apróbb részleteket. (Ezekre most külön nem térünk ki.)

Miután elozetes elképzeléseihez igazodva összeállította karakterét, Péter úgy dönt, hogy ideje papírra vetnie Calindill elotörténetét. Noha játéktechnikai értelemben a félelf alkalmas a játék megkezdésére, Péter úgy érzi, hogy csak akkor tudja majd ot hitelesen alakítani, ha letisztázza magában az eredeti ötleteit. Fontosnak érzi, hogy tisztában legyen karaktere múltjával és történetével, hiszen ezek nélkül Calindill csupán egy számhalmaz maradna. Rövid töprengés és olvasgatás után a következo rövid történetet gondolja ki karakterének:

Ezüsthajú Calindill

A kis félelf valamikor a pyarroni idoszámítás szerinti 3673. esztendő környékén születhetett, ám maga Calindill sincs tisztában világrajöttének pontos körülményeivel. A félelf számára szüleinek kiléte is homályban marad, csupán álmaiban kísért olykor-olykor visszatérő vendégként egy gyönyörű, elf nő arca, akit mindig is az édesanyjának gondolt.

Calindill első, tudatos emlékképei már a hatalmas, nyüzsgő Erionhoz kötodnek, amint számtalan ismeretlen ábrázat mered rá, hol érdeklődve, hol közönyösen, s bizony olykor megvetően. Hogy miként élte túl gyermekéveit, s ki vigyázott rá, míg védtelen csecsemoként hevert az idegen, s ellenséges nagyváros utcáin, feltehetoen mindörökre titok marad. Ami biztos, hogy kisgyermekként egy nincstelen, ám jószívű asszony vigyázott rá, ki maga is az utcákon élt, tehetős utazóknak könyörögve néhány garasért, vagy éppen a betevő falatért. A félelf egészen fiatalka volt még, mikor jótevőjét elvitte valamiféle ismeretlen nyavalya, s végleg magára maradt a rideg utcákon.

Ifjú korában a félelf, kinek jóformán neve sem volt még - hiszen az ot nevelo asszony által rá aggatott névvel soha nem békült meg igazán -, az utcákat rovó gyermekcsapatokhoz, ifjú tolvajokhoz csapódva próbált boldogulni. Nehéz idok voltak ezek a félelf számára, és ekkor kényszerült eloször szembesülni az őt körülvevő faji előítéletekkel és irigységgel. A gyermek nyúlánk, vékony alkata, emberitől idegen, mégis lenyugözően szép vonásai, hosszú, csillogó, ezüstszín haja bizony még a legfigyelmetlenebb szemlélő számára is nyomban elárultak a félelf idegen származását. Az utcakölykök csupán Ezüsthajúként, vagy még gyakrabban elfként emlegették, s legtöbbször neki jutott a legkevesebb a nyomorúságos zsákmányukból, ugyanakkor a legveszélyesebb feladat a szánalmas lopások, rablások alkalmával. Az erioni koldusok és utcakölykök számára a szerencsétlen félelf jelentette azt a célpontot, ahol keserűségüket kiélhették, azt a személyt, akit még maguknál is alábbvalónak tarthattak. A félelf többnyire szótlanul tűrt, és összeszorított fogakkal, könnyeit nyelve tanulta meg az utca és az élet törvényeit.

Miközben a félelf szép lassan felcseperedett, külseje még idegenebbé vált az emberekétől. A félvér ezekben az idokben fedezte fel eloször - a korábban oly sokszor elátkozott - megjelenésének elonyeit. Az embernépek többnyire képtelenek kiigazodni a rendszerint kortalan elf ábrázaton, így már egészen fiatalon elofordult Calindillal, hogy felnőttként, tiszteletre méltó személyként kezelték. A félelf felfedezte, hogy a hiszékenyebb, tanulatlan emberek ösztönös bizalommal viseltetnek iránta, hiszen maguknál jóval idősebbnek és bölcsebbnek gondolták a suhancot. A félelf ekkor választotta magának a Calindill nevet, melyet elfhez illőnek, és kellőképpen idegen hangzásúnak gondolt. Egyre inkább elszakadt attól a tolvaj bandától, kikkel korábban együtt küzdött a megélhetéséért, és hosszú tervezés után betört egy tehetősebb polgár lakásába, hogy tiszta, drága ruházatot szerezzen magának.

Ily módon - lehetőségeihez mérten - tökéletesítve álcáját, nekilátott újonnan felfedezett adottságai kihasználásához. Megtanulta felismerni a befolyásolhatóbb, hiszékenyebb embereket, és hozzájuk csapódva, ingyen ebédekért, pénzért, s egyéb ajándékokért kezdte osztogatni bölcs tanácsait. Mivel kölyök volt még, többször előfordult, hogy álcája nem bizonyult tökéletesnek, és bizony futnia kellett a megtévesztett áldozatai elől. Ám ez sem szegte kedvét. Erion hatalmas város, és úgy érezte mindig könnyedén talál majd magának új áldozatokat.

Ezüsthajú Calindill... Így mutatkozott be immár mindenkinek, és egyre inkább bizakodva tekintett a jövőjére, reménykedve benne, hogy életének nehezebb éveit már maga mögött tudhatja.

Eddig szól az ifjú félelf története, aki immár készen áll arra, hogy megkezdje kalandjait Ynev világán. Ekkor Ezüsthajú Calindill egy ifjú és tapasztalatlan 1. karakter-szintű, Szerencsevadász alapkasztú karakter. Innentől már csupán a mesélőn, és az általa kitalált történeten múlik, hogy a félelf a jövőben milyen kalandokba keveredik, hogyan ismerkedik meg a többi játékos karakterrel, és egyáltalán: hogyan alakul az élete.

Mivel szeretnénk segítséget nyújtani a M.A.G.U.S.-sal éppen csak ismerkedő játékosok számára, hogy miként is fejlődhetnek karaktereik, ezért még egy ideig figyelemmel követjük Ezüsthajú Calindill sorsát.

A kalandozóvá válás I.

Péter és mesélője összeülnek az első játékalkalomra. A KM - előzetes terveinek megfelelően - külön-külön mesél néhány rövid történetet játékosainak (emlékezzünk, ez volt az oka, amiért Péter csupán első szintű karaktert készített), hogy a karakterek háttere és előtörténete élőbb és változatosabb legyen. Péter már alig várja, hogy első karakterének bőrébe bújjon, ezért rövid egyeztetések után kezdetét is veszi a játék.

Az alábbiakban röviden összefoglaljuk az első néhány játékalkalom történéseit:

Miután Calindill sikeresen becsapott néhány hiszékeny embert, szert tesz némi vagyonra. No nem kell hatalmas összegre gondolnunk, ám a nyomorban és szegénységben tengődő félelf számára az a másfél arany értékű összeharácsolt pénz bizony komoly értéknek számít.

A félelf kezdeti sikerein felbuzdulva kezdi elbízni magát, és egyre nyíltabban tevékenykedik. Bár az idegenek megtévesztését egyre gyakorlottabban űzi, Erion életérol és törvényeiről fele annyit sem tud, mint ahogyan azt elbizakodottan képzeli. És ez majdnem az életébe kerül...

Éppen a legutóbbi, sikeres színjátékával szerzett érméket számolgatja, amikor váratlanul, mintha a fölből nőnének ki, fegyveres alakok veszik körbe. Noha fűzöld csuklyájuk többnyire eltakarja támadói arcát, az időnként elovillanó borostyánszín tekintetek, és a torkának szegezett, idegen formájú fegyverek jeges félelmet szülnek Calindill szívében. Erion elfjei megtalálták őt...

Calindillt a város elf közösségének vezetője elé viszik, ahol kénytelen számot adni tetteiről. Mint kiderül, a Nép nehezen viseli, ha a városok városában egy idegen miatt rossz híre kél közösségüknek. Calindill is érzi, milyen szorult helyzetbe került, ezért az elfek vezetojének - kit, mint Nagytiszteletű Rauminent mutattak be neki - őszintén beszél gyermekéveiről és sanyarú sorsáról. Történetét meghallgatván Nagytiszteletű Rauminen végül eltekint a büntetéstől, és úgy határoz, befogadják a félelfet maguk közé. Arról is felvilágosítja Calindillt, hogy a megtévesztő, külső hasonlóság dacára egyik szülője minden bizonnyal ember volt, ám az erioni Nép a félvéreket is elfogadja.

Ez a döntés teljesen váratlanul éri Calindillt, és gyökeresen megváltoztatja eddigi életét. Nagytiszteletű Rauminen egy ősöreg elfet rendel mellé, aki a továbbiakban tanítja és nevelgeti a fiút, hogy az kitanulja elf őseinek kultúráját és szokásait. A félelf végtelenül szerencsésnek gondolja magát, és türelmetlenül várja, hogy vajon miféle ismeretekre tehet szert új mentoránál.

A tanulatlan félelf megtanulja a betűvetés tudományát, és kezd megismerkedni az elfek nyelvével és szokásaival.

Calindill új mestere - Elinramel Syrion - végtelen türelemmel kezeli új tanítványát, ám az elso hónapok után egyre gyakoribbá válnak a szóváltások mester és tanítványa között. A nyughatatlan félelf nem találja helyét új mestere mellett, aki több száz év élettapasztalatával a háta mögött tökéletesen eltéro nézopontok alapján szemléli a világot, mint ifjú vendége. Calindill gyorsan és mohón szívná magába a tudást, ám mestere állandóan türelemre inti, mondván, hogy csak az alapos és módszeres tanulás eredményez valódi szakértelmet.

Noha a félelf tiszteli, és szereti mesterét, nem igazán találják meg egymással a közös hangot. Míg "Elin" mester mérhetetlen türelmével várja, hogy átvészeljék a szerinte "kezdeti, nehéz idoszakot", addig Calindill egyre gyakrabban fordul meg a Kapuk Terén, folyvást távoli vidékekrol ábrándozva.

Noha a fenti események a mese ideje szerint több hónapnyi idoszakot ölelnek fel, valós idoben mindez néhány játékülés alatt történik meg. A kezdeti sikeres szélhámosságok, az elf közösségnél eltöltött ido alatt Péter karaktere szert tesz 1000 Tapasztalati Pontra, ami azt jelenti, hogy Ezüsthajú Calindill második karakter-szintjére léphet.

Péter átgondolja a karakterével történt eseményeket, és egyeztet mesélojével. Mivel a félelf életében gyökeres, nem várt fordulatok történtek, Péter úgy érzi, hogy karakterének ideje elhagynia a Szerencsevadász alapkasztot. Tekintve, hogy a játék kezdete és a szintlépés közötti, játékon belüli idoszak zömét Ezüsthajú Calindill egy mester figyelo szemei elott, tanulással, új ismeretek elsajátításával töltötte, a mesélo beleegyezik, hogy Péter a Novícius alapkasztot válassza a második karakter-szintre lépéskor.

Ezüsthajú Calindill karakterlapja az alábbiak szerint módosul:

Mint látható, a Novícius kasztnak köszönhetoen a félelf képzettségei és egyéb értékei teljesen eltéroen alakultak, mintha a Szerencsevadász kasztban kívánt volt továbblépni.

Tekintsük át a szintlépés menetét:

Péter eldöntötte, hogy a Novícius kasztban kíván szintet lépni, ezért az új értékek meghatározásánál ennek az alapkasztnak a vonatkozó adatait fogja figyelembe venni. Mivel a Novícius kasztban eddig még nem rendelkezett kaszt-szinttel, ezért ennél az alapkasztnál az elso szinthez megadott értékeket kell figyelembe vennie.

A novícius alapkaszt d4 + Állóképesség módosítónyi Fp-t kap szintenként, ezért Péter dob d4-gyel. Mivel Állóképesség módosítója 0, ezért a dobás során kapott 3-as eredményt hozzáadja az eddigi 5 Fp-jéhez. Ezüsthajú Calindill maximális Fp-je így 8-ra módosul.

A novícius alapkaszt Szívósság jellemzoje elso szinten 0, így Calindill Ép-je nem változik. Ebbol értelemszeruen következik, hogy a félelf Fizikai Ellenállása is változatlan marad.

A novícius alapkaszt Gyorsaság jellemzoje elso szinten 0, ebbol következoen Calindill VÉ-je és KÉ-je sem módosul.

A novícius alapkaszt Tudat jellemzoje 2, ebbol következoen a félelf Asztrális és Mentális Ellenállása 2-vel megno, mivel:

Asztrál Ellenállás = 10 + Karizma módosító (+2) + Tudat jellemző (+2) = 14.

Mentál Ellenállás = 10 + Akaraterő módosító (+0) + Tudat jellemző (+2) = 12.

Név: Ezüsthajú Calindill
Kaszt: Szerencsevadász/Novícius
Szint: I./I.
Faj: Félelf
Méret: Közepes
Életkor: 24
Ép: 10 **Fp:** 8

Faji Jellemzők
Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

Jellemzők
Szívósság 0
Gyorsaság 2
Tudat 2

Ellenállások
Fizikai 10
Asztrál 14
Mentál 12

Képességek
Szép
Fogékony (boszorkánymester)
Tehetség - Csaló
Fegyv.forg - egyk sz-v Af
Kitérés
Szemfényvesztő
Írástudó

Harcértékek

KÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 5
VÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 15

TÉ/közelharc
Alap: 0 Ügy +3/Ero -1 Össz: +3/-1
TÉ/távolsági
Alap: 0 Ügy +3 Össz +3

Fegyverek	**Vért**
Tőr	-

Képzettségek (elosztott Kp: 9)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2 (csaló)	4	8
Észlelés	Int	+1	+1 (faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2 (faji)	3	5
Hallgatózás	Int	+1	+1 (faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2 (csaló)	4	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtozködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyozés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állatartás	Int	+1	+2 (faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2 (faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1 (faji)	0	1
Álcázás	Int	+1	+2 (csaló)	0	3
Nyelvi. Elf	Int	+1		1	2
Ism Herbalizmus	Int	+1		4	5
Ism. Etikett	Int	+1		2	3
Összpontosítás	Ake	0		1	1

A novícius alap TÉ-je első szinten 0, ebből következően Calindill közelharci és távolsági TÉ-je sem változik.

A novícius első szinten nem kap semmiféle kaszt-képességet, ezért Péternek ezzel most nem kell foglalkoznia.

A novícius minden szinten 8 + Intelligencia módosítónyi Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 9 Kp-t. Péternek figyelnie kell, hogy ezúttal már a novícius alapkaszt elsődleges képzettség listáját vegye figyelembe, és minden olyan képzettség növelése, ami nem szerepel ezen, 2 Kp-ba kerül képzettség-szintenként. Mint látható Péter olyan képzettségek növelése mellett döntött, melyeket gyakorolt az elf mester mellett eltöltött időszak alatt. Így egy kicsit megtanulta az elfek nyelvét (noha egyáltalán nem tökéletesen, hiszen egy ilyen osi és összetett nyelv elsajátításához közel sem elegendő az a néhány hónap, amit elfek között töltött), elmélyült a növények és gyógyfüvek tudományában, valamint a mosdatlan, tanulatlan utcakölyök végre tanult egy kis jómodort. Péter választásaiból is látszik, hogy Calindill korábbi szerencsevadász életmódja - és így képzettségei is - erősen háttérbe szorult, átadva helyét egy gyökeresen különböző életvitelnek.

Mivel minden karakter választhat egy képességet második karakter-szintjén, Péternek döntenie kell, mely képesség is illik karakteréhez. A választás nem túl nehéz, hiszen Péter szeretné, ha Calindill végre megtanulna írni és olvasni, ezért az Írástudó képesség mellett dönt.

Mivel Calindill továbbra sem rendelkezik különleges pszi vagy mágikus képességekkel, ezért a szintlépés folyamata is véget is ért, a félelf pedig készen áll rá, hogy tovább folytassa kalandjait.

A kalandozóvá válás II.

Lássuk hogyan is alakul Calindill további sorsa!

Mivel Calindill egyre nehezebben képes sorozatos viták nélkül, huzamosabb ideig mestere közelében tartózkodni, egyre gyakrabban szökik ki a városba. A félelfet hajtja nyughatatlan vére, és szüntelen arra ösztönzi, hogy új ismeretek és kalandok után járjon. Calindill maga sem érti ezt, hiszen tiszteli, és a maga módján szereti elf mesterét, ám úgy érzi, nem igazán tanulhat tőle olyat, ami a kíváncsiságát és tudásszomját kielégítené.

Az ifjú félelf egyre gyakrabban látogat vissza azokba a sikátorokba, ahol gyermekkorának nyomorúságos napjait tengette. Természetesen nem az éhezést és szenvedést sírja vissza, ugyanakkor - talán még magának sem meri bevallani - hiányzik neki az izgalom és a veszély érzése. Calindill éppen azt a helyet próbálja felkutatni, hol gyerekkori nevelője és védelmezője eltávozott az élok sorából, mikor egy különös leszámolásnak lesz szemtanúja. Három alak támad egy magányos férfira egy sikátorban, Calindill pedig - elojönnek a régi ösztönök - az árnyékokba húzódva próbál meglapulni. A rövid küzdelem azonban másképp alakul, mint azt a félelf várja. A magányos alak sötét igéket mormol, mire kékes villámok lobbannak, s a támadók ordítva, vonagló tagokkal hanyatlanak le. Calindill sápadtan nézi, amint az ismeretlen nyugodtan, gyakorlott mozdulatokkal metszi el a magatehetetlenül nyöszörgő támadók torkát. Majd felnéz, és egyenesen a rémülten lapuló félelfre szegezi tekintetét...

A következő pillanatokat Calindill soha nem fogja elfelejteni... A rémült könyörgést az életéért, az idegen gúnyos mosolyát, majd a hirtelen elhatározást... Az elhatározást, hogy tanulni akar az ismeretlentől. A félelfnek minden emberismeretére és meggyőzőképességére szüksége volt, hogy túlélje azt a találkozást, és elfogadtassa magát az idegennel. Végül sikerrel járt, ám leendő mesterének indokaira csak később jött rá.

Az aszisz férfi, ki végül tanítványává - előbb inkább szolgájává - fogadta Calindillt, az Arman névre hallgatott, jónevű bérgyilkos, és komoly hatalommal rendelkező boszorkánymester hírében állt. Feltehetően Arman is egy tisztavérű elfet látott Calindillban, és szórakoztatta a gondolat, hogy az elfek arrogáns, fennhéjázó fajtájából valaki az ő tanítványa akar lenni. Arman eredeti tervei szerint kegyetlenkedéseivel halálra gyötörte volna szolgáját, ám végül, nagyjából egy évnyi együtt töltött idő alatt, Calindill kivívta elismerését és a jogot, hogy ténylegesen tanulhasson.

Calindill tehát végül az idegen szolgálatába állt, búcsú és köszönetmondás nélkül elhagyva korábbi mesterét. Egy ideig érzett némi bűntudatot emiatt, ám új mesterének kegyetlenkedései hamar kiverték a fejéből az ilyen ostobaságokat. Calindill még a délután folyamán a Kapuk Terén találta magát, hol az ismeretlen oldalán egyenesen Ifinbe, messzi, idegen földre tartott.

A félelf új otthonában hosszú hónapokon át tűrte Arman kegyetlenkedéseit, zokszó nélkül elvégezte a legalantasabb munkákat. Miután látta új mesterének tudományát, a makacs, sanyarú sorsú félelf elhatározta, hogy mindenképpen megszerzi azt, bármibe kerüljön is. Calindill meglepve tapasztalta, hogy bár sokkal több megpróbáltatásban van része, mint az elfek körében, mégsem vágyakozik vissza korábbi, eseménytelen és unalmas életéhez.

Végül néhány hónap után, miután mestere meggyőződött elszántságáról, és kellően tehetségesnek és értelmesnek találta, sorsa kezdett jobbra fordulni. Arman továbbra is kegyetlen és kíméletlen maradt, ám Calindill végre tanulhatott is tőle, ez pedig kárpótolta minden szenvedéséért.

Az ezt követő idoszakban elkísérte mesterét különböző útjaira, s először viszolygással, majd később egyre nagyobb közönnyel szemlélte, amint Arman gyilkos precizitással végez áldozataival. A félelf megismerte mesterének életvitelét, néhány ismerősét, és Arman éber tekintete előtt egyre újabb és újabb ismeretekre tett szert.

Az életében bekövetkezett újabb meredek fordulatnak, és a számtalan új tapasztalatnak köszönhetően Calindill már összesen 3000 Tapasztalati Ponttal rendelkezik, ami lehetővé teszi számára, hogy harmadik karakter-szintjére lépjen.

Noha a félelf élete megváltozott, továbbra is a tanulás, az új ismeretek elsajátítása töltötte ki idejének nagy részét, ezért Péter úgy dönt, hogy ezúttal ismét a Novícius alapkaszt a megfelelő választás számára. Ennek megfelelően a szintlépés alkalmával felveszi második kaszt-szintjét a Novícius alapkasztban, a karakter játéktechnikai értékei pedig a következő táblázat szerint módosulnak.

Bár Calindill továbbra is novícius kasztban lépett szintet, ezúttal teljesen eltérő ismeretekre koncentrált. Mivel a félelf rendelkezik a Fogékony (Boszorkánymester) képességgel, és egy mester a tanítványává fogadta (a KM feltehetően a félelf képességeinek ismeretében szándékosan biztosított egy lehetőséget a karakternek a boszorkánymesterré válásra), jó esélye van arra, hogy hamarosan mágiahasználóvá váljék.

Péter most már szeretné, ha Calindill boszorkánymester lehetne, ezért megnézi a Boszorkánymester kalandozó-kaszt követelményeit, és ennek alapján válogatja össze képzettségeit. Mivel a karakter képzése amúgy is meglehetősen célirányos jellegű, ezért a KM ebben nem talál semmiféle kivetnivalót, és Péterre bízza a döntést.

Tekintsük át ismételten a szintlépés menetét:

Péter harmadik karakter-szintjét a novícius alapkasztban szeretné lépni. Mivel már rendelkezik egy novícius kaszt-szinttel, ezért ezúttal az alapkaszt második szintjéhez tartozó értékeket veszi figyelembe.

Péter dob a karaktere Fp-jére d4-gyel (mivel a novícius d4 + Állóképesség módosítónyi Fp-t kap szintenként), ezúttal az eredmény 2. Mivel az Állóképesség módosítója továbbra is 0, ezért Calindill Fp-je 10-re emelkedik.

A novícius alapkaszt Szívósság jellemzője második szinten is 0, így Calindill Ép-je és Fizikai Ellenállása továbbra sem változik.

A novícius alapkaszt Gyorsaság jellemzője második kaszt-szinten 0, ebből következően Calindill VÉ-je és KÉ-je nem módosul.

A novícius alapkaszt Tudat jellemzője második kaszt-szinten már 3, ebből következően a félelf Asztrális és Mentális Ellenállása 1-gyel megnő (mint látható a kaszt táblázat sorai nem adódnak össze, csupán az aktuális sorban szereplő érték számít), mivel:

Asztrál Ellenállás = 10 + Karizma módosító (+2) + Tudat jellemző (+3) = 15.

Mentál Ellenállás = 10 + Akaratero módosító (+0) + Tudat jellemző (+3) = 13.

Név: Ezüsthajú Calindill
Kaszt: Szerencsevadász/Novícius
Szint: I./II.
Faj: Félelf
Méret: Közepes
Életkor: 25
Ép: 10 **Fp:** 10

Faji Jellemzők
Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

Jellemzők

Szívósság	0
Gyorsaság	2
Tudat	3

Ellenállások

Fizikai	10
Asztrál	15
Mentál	13

Képességek
Szép
Fogékony (boszorkánymester)
Tehetség - Csaló
Fegyv.forg egyk sz-v Af
Kitérés
Szemfényvesztő
Írástudó
Alvilági Kapcsolatok

Harcértékek

KÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 5
VÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 15
TÉ/közelharc			
Alap: 1	Ügy +3/Ero -1		Össz: +4/ 0
TÉ/távolsági			
Alap: 1	Ügy +3		Össz +4

Fegyverek	**Vért**
Tőr	-

Képzettségek (elosztott Kp: 9)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2(csaló)	4	8
Észlelés	Int	+1	+1(faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2(faji)	3	5
Hallgatózás	Int	+1	+1(faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2(csaló)	4	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtőzködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állatartás	Int	+1	+2(faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2(faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1(faji)	0	1
Álcázás	Int	+1	+2(csaló)	0	3
Nyelvi. Elf	Int	+1		1	2
Ism. Herbalizmus	Int	+1		4	5
Ism. Etikett	Int	+1		2	3
Összpontosítás	Ake	0		4 (+3)	4
Mest. - Alkímia	Int	+1		6	7

A novícius alap TÉ-je második szinten 1, ebből következően Calindill közelharci és távolsági TÉ-je a következők szerint változik:

Közelhaci Támadó Érték = Alap TÉ (+1) + Erő módosító (-1) vagy Ügyesség módosító (+3) a forgatott fegyvertől függően = 0 vagy +4
Távolsági Támadó Érték = Alap TÉ (+1) + Ügyesség módosító (+3) = +4

A novícius második kaszt-szinten nem kap semmiféle kaszt-képességet, ezért Péternek ezzel most nem kell foglalkoznia.

A novícius minden szinten 8 + Intelligencia módosítónyi Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 9 Kp-t. Ezúttal Péter szeretné úgy növeli képzettségeinek értékeit, hogy a következő szintlépés alkalmával már beléphessen a Boszorkánymester kalandozó-kasztba. A kalandozó-kaszt követelményeit áttanulmányozva úgy látja, hogy ehhez Calindill Összpontosítását szükséges növelnie, valamint a félelfnek komolyan el kell merülne az alkímia tudományában.

Minden karakter választhat egy képességet harmadik karakter-szintjén, így Calindill is felvehet egyet. Mivel Péter a boszorkánymesteri kaszt felvételére törekszik, ezért az Alvilági kapcsolatok képességet veszi fel Calindillnek. Mivel a karakter a bérgyilkos-boszorkánymester tanítójával történő utazgatása alatt, illetve fiatalabb korában nyugodtan megszerezhette az ehhez szükséges ismereteket, a KM nem talál kivetnivalót döntésében.

Különleges pszi vagy mágikus képességek hiányában Péter ismételten befejezettnek tekintheti a szintlépés folyamatát, és nyugodtan folytathatja karakterével a játékot a későbbi játékülések alkalmával.

A boszorkánymester

Mint látható a KM úgy alakította Calindill életének alakulását, hogy mire felveszi első kalandozó-kasztját, ismét visszatérjen Erionba, hol a mesélő tervei szerint találkozhat majd a többi játékos karakterrel. A fent vázlatosan bemutatott események során, Calindill újabb Tapasztalati Pontokra tett szert, és immár 6000 Tp birtokában elérte negyedik karakter-szintjét. Mivel Calindill teljesíti a Boszorkánymester kalandozó-kaszt követelményeit, és az eddigi eseményekből is logikusan következik, Péter a boszorkánymester kasztot választja szintlépéskor, és felveszi ebben első kaszt-szintjét.

Calindill első boszorkánymester kaszt-szintjén ismét új képességek birtokába kerül, az alábbiak szerint:

Péter negyedik karakter-szintjét a boszorkánymester kalandozó-kasztban lép szintet. Mivel ez az első szintje a kasztban, ezért a hozzá tartozó táblázat első sorát veszi figyelembe. 4. karakter-szinten minden karakter kap egy tulajdonság pontot, melyet egy általa megválasztott tulajdonságának növelésére fordíthat. Péter karakterének Intelligencia tulajdonságát növeli, mivel úgy érzi, hogy a tanulással eltöltött hosszú időszakokból ez következik. Calindill Intelligenciája 14-re nő, így a hozzá tartozó módosító és +2-re emelkedik. Ez részben fontos az Intelligencia alapú képzettségek végső értékének kiszámításakor, részben pedig több Kp-t biztosít szintenként a karakternek. Mivel az Intelligencia mentális tulajdonság, ezért visszamenőleg már nem növeli meg a korábbi szinteken kapott Kp-K számát, ezzel szemben a boszorkánymesteri kaszt-szinten kapott Kp-K összegébe már beleszámít. A boszorkánymester kalandozó-kaszt szintenként d6 + Állóképesség módosítónyi Fp-t kap, ezért Péter ezúttal d6-tal dob, és szerencsésen 6-ot kap eredményül. Így maximális Fp-je 16-ra emelkedik.

A boszorkánymester kaszt Szívósság jellemzője első szinten 1, így Calindill Ép-je és Fizikai Ellenállása ezúttal 1-gyel nő. A boszorkánymester kalandozó-kaszt Gyorsaság jellemzője első kaszt-szinten 1, ebből következoen Calindill VÉ-je és KÉ-je 1-gyel nő, mivel:

Kezdeményező Érték = Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (3) = 6

Védő Érték = 10 + Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (3) = 16

A boszorkánymester kalandozó-kaszt Tudat jellemzoje első kaszt-szinten 1, ebből következően a félelf Asztrális és Mentális Ellenállása 1-gyel megnő (mint látható a különböző kasztok esetében a kaszt-táblázatok aktuális sorai összeadódnak), mivel:

Asztrális Ellenállás = 10 + Karizma módosító (+2) + Tudat jellemző (+4) = 16.

Mentális Ellenállás = 10 + Akaraterő módosító (+0) + Tudat jellemző (+4) = 14.

A boszorkánymester alap TÉ-je elso szinten 1, ebből következően Calindill közelharci és távolsági TÉ-je nem változik. A boszorkánymester kaszt első szintjén megkapja a Boszorkánymester Mágia kaszt-képességet. Ennek köszönhetően Calindill képessé válik a boszorkánymesteri mágia használatára, és megkapja a 8 boszorkánymesteri mágiaformához tartozó képzettséget 2-es szinten. Első (és minden további) kaszt-szintjén további 4 pontot oszthat szét ezek között a mágiaformák között (a karakterlapon bejelöltük, hogy Péter hogyan osztotta ezeket el). Ezen túlmenoen Calindill minden boszorkánymester kaszt-szintje után 8 Mp-ot kap. Így a félelf első szinten 8 Mp-ból kísérelhet meg varázsolni a boszorkánymesteri mágiánál bemutatott szabályok szerint.

A boszorkánymester minden kaszt-szinten 6 + Intelligencia módosítónyi Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 8 Kp-t. Péter három olyan képzettség szintjét növeli, melyekkel korábban nem rendelkezett, de most úgy érzi, illenek Calindill képzéséhez. Ezen felül megnöveli még Álcázás képzettségét is, melyet szintén karakteréhez illőnek gondol, valamint szükségesnek ítéli a jövőbeli boldoguláshoz.

Calindil továbbra sem rendelkezik pszi képességekkel, ezért további módosításokra már nincs szükség. Péter a mesélőjétol tudja, hogy a félelf magányos kalandozásai véget értek, a következő játék alkalmával már minden játékos jelen lesz, és feltehetően karaktereik is megismerhetik egymást.

Péter - remélhetően jó hosszú ideig - Ezüsthajú Calindill bőrébe bújva fog a közös kalandokban részt venni. Karaktere induláskor 1. szintű szerencsevadász, 2. szintű novícius és 1. szintű boszorkánymester, főleg alvilági ismeretekkel, ébredező mágikus hatalommal, és némi tudományos jártassággal.

A fentiekben igyekeztünk főleg a játéktechnikára koncentrálni, ám így is jó néhány dolog kimaradt. Például a félelf faji képességeit nem részleteztük (ezeket célszerű lejegyeznie a játékosnak), továbbá nem tárgyaltuk a pontos felszerelését, jellemét, stb. sem. A karakteralkotáshoz számtalan módszer kínálkozik, mi ezek közül csupán egyet mutattunk be. Bár külön nem említettük, Péter mesélője nem alkalmazza a fajok *javasolt hátrányait*.

Név: Ezüsthajú Calindill
Kaszt: Szerencsevadász/Novícius/Boszorkánymester
Szint: I./ II./ I. **Faj:** Félelf **Méret:** Közepes
Életkor: 26
Ép: 11 **Fp:** 16

Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	14	+2
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

Jellemzők

Szívósság	1
Gyorsaság	3
Tudat	4

Ellenállások

Fizikai	11
Asztrál	16
Mentál	14

Faji Jellemzők
Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

Képességek
Szép
Fogékony (boszorkánymester)
Tehetség - Csaló
Fegyv.forg egyk sz-v Af
Kitérés
Szemfényvesztő
Írástudó
Alvilági Kapcsolatok

Kaszt Képességek: Boszorkánymesteri Mágia

Harcértékek
KÉ: Gyors: 3 Tul: +3 Össz: 6
VÉ: Gyors: 3 Tul: +3 Össz: 16
TÉ/közelharc
Alap: 1 Ügy +3/Erő -1 Össz: +4/ 0
TÉ/távolsági
Alap: 1 Ügy +3 Össz +4

Fegyverek	**Vért**
Tőr	-

Boszorkánymesteri Mágiaformák

Villámmágia	4 (+2)
Anyagi és Elemi Mágia	2
Átkok	2
Természeti Mágia	2
Asztrál - és Mentálmágia	2
Méregmágia	3 (+1)
Nekromancia	2
Rontások	3 (+1)

Mana Pont
Mp/szint: 8
Max. Mp: 8

Képzettségek (elosztott Kp: 8)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2(csaló)	4	8
Észlelés	Int	+2	+1(faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2(faji)	3	5
Hallgatózás	Int	+2	+1(faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+2		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2(csaló)	4	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtozködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+2		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állatartás	Int	+2	+2(faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2(faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1(faji)	0	1
Álcázás	Int	+2	+2(csaló)	2 (+2)	6
Nyelvi. Elf	Int	+2		1	2
Ism. Herbalizmus	Int	+2		4	5
Ism. Etikett	Int	+2		2	3
Összpontosítás	Ake	0		4	4
Mest. - Alkímia	Int	+2		6	7
Mest. méregkev.	Int	+2		3	5
Megfélemlítés	Kar	+2		2	4
Info.gyujtés	Kar	+2		1	3

Ynev

0 1000 2000 3000 4000

ynevi mérföld



Agirrey
BERIQUEL
Reriquena-hegység
Mer'Daray-tenger
Marvinella-öböl
Nyugati-óceán
Himano-sivatag
Ziron-hegy
Kroval
KROVAL
Fendor-tenger
Kahre
KAHRE
Zedar-hg.
Up-Umbar
RIEGOI VÁROSÁLLAMOK
Riegoy-öböl
Doardon-hegység
TONGORIA
Tikas szekta
SIRENAR SZÖVETSÉG
Vinisila-síkság
Wendol
ANURIA
Anuriai-fennsík
Elveszett Lelkek tava
Ekbir-sivatag
GIANAG
Giaiag
HAONWELL
Haonwell
Via Sheen
Eren
DORAN
Doran
Seoxlayn
ERIGOW
Erigow
Daroveen
Dawalon
DWYLLUNIÓ
Pidera
Ken-ai-hg.
TORON
Tabyrvachi orákulum
Alidar
ALIDAR
Anublie-tavak
Secchus
Barr
Shulur
Daumyr-sz.
Dorian
Senyr
ILANOR
Velerian-tenger
Di'marcini-orákulum
Elyia
Par Elyn
ITIADLAN
Vinverio
Szindvil
Karkivin-szigetek
Quiron-tenger
Rowon
ROWON
Quiron-Pentád
Ifin
Onpor-hg.
Onpor-medence
ABASZISZ VÁROSÁLLAMOK
Onfal-Onpor
K'wyn Lior-alföld
Sellanti-hegyek
Edomad
Tinolok
ELÁTKOZOTT VIDÉK
Duaron-tenger
Közép-tenger
NIARE
Palota-sziget
Városgyűrű
Liangszan
Jegmadár kolostor
GRO-UGON
Reage
Yindao
SZENT TARTOMÁNY
ENOSZUKE
Sinemos-tenger
Alidax
Sabrata
Hapinla
KELETI BAROKOK
K'Harkad hegység
Namen-sivatag
Keleti-óceán



Nyugati-óceán
Keleti-óceán

Jelmagyarázat
- Főváros
- Jelentősebb település
- Managócpont
- Szakrális központ
- Ország határ P.Sz. 3703. év elején
- Bizonytalan határ P.Sz. 3703. év elején
- Ország határ P.Sz. 3692. évben
- Erdő


Silverland

Valahol, túl az időn és képzeleten, létezik egy világ, melyet istenek alkottak, de emberek uralnak. Egy világ, melyen ott élnek a magasság és a mélység különös lényei. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják; egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók.



Az elmúlt évek csöndje végetért; a M.A.G.U.S. szerepjáték második kiadását, a minden tekintetben megújult Alapkönyvet tartod kezedben. A kapuk újra feltárulnak a csodák dimenziójába, a fantázia birodalmába. Ismét lakója lehetsz Ynev világának és részese a kalandnak, melyet a M.A.G.U.S. – az első igazi magyar szerepjáték kínál neked újra!

Íme a klasszikus magyar fantasy játék alapkönyve, mely a megújult szabályok révén olyan szabadságot nyújt a fantáziádnak, melyre még nem volt példa.

